



PROYECTO
de GRADO
2024-2

¡ Una oportunidad para fortalecer tu forma de comunicarte !



TEMA

Fortalecimiento de la comunicación en Café Granja La Esperanza.

GENERAL

Crear una estrategia de diseño bajo el enfoque colaborativo para el fortalecimiento de la comunicación organizacional de Café Granja La Esperanza.

OBJETIVOS

ESPECÍFICOS

Identificar la estructura organizacional y las estrategias de comunicación interna.

Analizar los diferentes canales de comunicación interna.

Estructurar los elementos claves de la estrategia de comunicación visual.

METODOLOGIA

Fase1

Empatizar

Entrevista a expertos.
Entrevista Cualitativa.
Mapa mental.

Fase2

Definición

Definición problema.
Diagrama de causas.
Brainstorming.

Fase3

Ideación

Ideación priorización.
Matriz de impacto y esfuerzo.
Prototipo.

Fase4

Prototipado

Encuesta a usuarios.
Observación en cubierta.

Fase5

Validación

Últimos ajustes.
Entrega final.

SISTEMA PRODUCTO

¡ABRE!



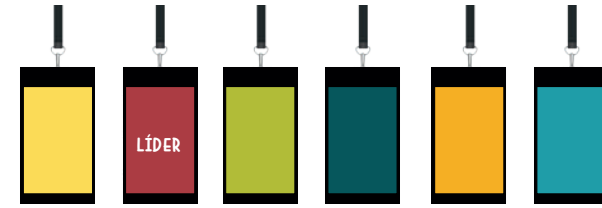
1. Caja: Esta caja recopila todas las piezas del juego para 6 participantes.

¡ LEE !



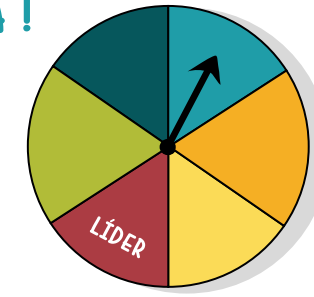
2. Cuadernillo: El cuadernillo tiene las instrucciones, las respuestas correctas de cada carta y cada paso a seguir.

¡ ESCOGE !



3. Escarapelas: Permitirán distinguir a cada participante del juego por medio de 6 colores, se debe escoger un líder antes de empezar.

¡ TE TOCA !



4. Ruleta: Al girar, el color que caiga hará saber a cada jugador a quién le toca el turno.

¡ ESPÉRAME !

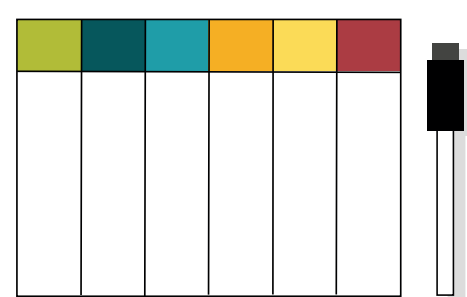


¡ ESCOGE Y JUSTIFICA !



5. Cartas y reloj: El líder deberá empezar leyendo la carta que dice "Inicio". Después, el jugador que la ruleta seleccione deberá escoger una carta al azar y leer el caso, luego elegir 1 opción múltiple y justificar su respuesta en un minuto con el reloj de arena. Después, el líder deberá ir al cuadernillo a leer la respuesta correcta de acuerdo con la carta que corresponde. Al finalizar la dinámica, el líder deberá leer la carta de cierre.

¡ REGISTRA !



6. Tablero: El tablero servirá para que el líder vaya registrando los puntos si el jugador acierta con su selección, es decir, eligió una respuesta múltiple que coincida con la del cuadernillo. El que obtenga 10 puntos primero, ganará.

¡ SONRIE !



7. Marco: El ganador será enmarcado en un marco fotográfico, con el fin de resaltar su gran esfuerzo. También, los participantes del juego deberán llevar un dulce para el jugador al día siguiente.

8. Volante promocional: El volante tiene como objetivo anunciar la llegada del juego a la empresa de manera sencilla y efectiva. Este volante incluye información clave como la fecha, hora y lugar del lanzamiento y presentación del juego, invitando a los empleados a participar de su gran llegada.

Nombre Completo: Maria Paula Herrera
Énfasis y/o Complementaria: Empaques y marca
Director de Proyecto: Anita Gutiérrez
Diseño de Comunicación Visual - Dpto. Creación

