

MONOGRAFÍA:

*LA CULTURA DEL CICLISMO: PROCESO DE IDENTIFICACIÓN JUVENIL EN
EL MUNICIPIO DE RAMIRIQUÍ, BOYACÁ.*

TUTOR:

ANDRÉS GARCÍA PARRADO

INTEGRANTES:

ANDREA AMÉZQUITA

JUAN SEBASTIÁN ARDILA

MARÍA PAULA ZAMUDIO

FACULTAD:

COMUNICACIÓN SOCIAL PARA LA PAZ

SEMESTRE:

NOVENO SEMESTRE IX

BOGOTÁ, JUNIO 2019

Anexo 1 (Ficha de Proyectos)

MARKETING: CAMPAÑA PUBLICITARIA (María Paula Zamudio)	
1.	DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO SITUACIONAL A SER ATENDIDO Desde la fundación de la escuela de formación, está no a contado con los mecanismos necesarios para su visibilizarían en el campo del ciclismo. Su mayor reconocimiento en el mercado es a través de voz a voz y en renombre que tiene en el municipio de Ramiriquí. A pesar de sus grandes logros en las válidas a nivel nacional, la escuela no es reconocida debido a su falta de independencia en el manejo de la información y la escasez de redes sociales o mecanismos transmedia para su difusión.
2.	OBJETIVO DEL PROYECTO Visibilizar a la escuela 'Ramiriquí somos todos' a través de campañas publicitarias en plataformas tranmedia con el fin de resaltar en el mercado deportivo.
3.	OBJETIVO ESPECIFICO POR FASE <ul style="list-style-type: none">• DISEÑAR: pensar en la estrategia comunicativa que se va a implementar en la campaña digital a través de un comite de planeación.• PLANEAR Delimitar el público objetivo al que va dirigida la campaña para establecer el mensaje.• EJECUTAR: Llevar a cabo la campaña en plataformas transmedia para generar impacto de marca en el sector deportivo.• EVALUAR: Determinar el impacto de la campaña a través de informes de gestión.
4.	TÁCTICAS POR FASE. <ul style="list-style-type: none">• DISEÑAR<ul style="list-style-type: none">• Identificar el mensaje que se quiere plasmar en la campaña.• Determinar los colores y diseños de la campaña.• PLANEAR<ul style="list-style-type: none">• Establecer stakeholders• Delimitar campo de acción• EJECUTAR<ul style="list-style-type: none">• Elaboración de la campaña• Difundir a través de redes sociales• EVALUAR<ul style="list-style-type: none">• Establecer el impacto de la campaña en el público objetivo.• Determinar el alcance e impacto que tuvo en el ámbito deportivo.
5.	INDICADORES Luego del proceso de ejecución de la campaña, se podrán observar las piezas comunicativas en las plataformas digitales. Logrando determinar el impacto y alcance real que tuvo la campaña por medio de herramientas cuantitativas, tales como views en las redes sociales e interacción con el público.

El proyecto se implementará en cuestión de 3 meses, y desde esa fecha se podrán establecer informes de gestión del alcance del proyecto.

6. **BENEFICIOS Y MEJORAS**

Visibilizar a la escuela de ciclismo en mercado deportivo para un mayor reconocimiento en el campo, permitiendo competir con las demás escuelas de formación obteniendo mayor fidelización por parte de los stakeholders.

DIRCOM'N: CREACIÓN PÁGINA WEB (Andrea Amezquita)

1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO SITUACIONAL A SER ATENDIDO

Se evidencia una falla en el reconocimiento de la escuela a nivel nacional. Esta falta de reconocimiento se debe a los pocos a los pocos mecanismos para visibilizar la escuela y los pocos medios de comunicación externos. La necesidad de crear una página web que visibilice la imagen de la escuela a nivel nacional, sus prácticas culturales, educativas, deportivas, así como se los procesos que se llevan a cabo dentro de ella.

2. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Crear una página web que permita visibilizar y generar reconocimiento en la población sobre los logros y actividades que desarrolla la escuela.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS POR FASE

- **DISEÑAR:** Establecer los objetivos de los contenidos que se incluirán en la página web.
- **PLANEAR:** constituir y agrupar el contenido de la página por secciones.
- **EJECUTAR:** elaborar los contenidos de la página (escritos, visuales, audiovisuales) elaborar tácticas para visibilizar la página.
- **EVALUAR:** evaluar el alcance de la página regional y nacionalmente mediante herramientas cuantitativas y cualitativas que evidencien el impacto de la página en la comunidad.

4. TÁCTICAS POR FASE

- **DISEÑAR**
 - Establecer el contenido de la pagina web por medio de las necesidades de reconocimiento y actividades de la escuela.
- **PLANEAR**
 - establecer y jerarquizar la informacion por medio del contenido en las secciones que se llevaran a cabo
- **EJECUTAR**
 - Se procede a la elaboracion de la pagina web de acuerdo a la jerarquizacion de contenidos y necesidades de la escuela en relacion a la visibilizacion de su imagen deportiva a nivel nacional.
- **EVALUAR**
 - Por medio de revisiones constantes se mide la viabilidad e importancia del contenido y sus secciones
 - A través de herramientas se mide el alcance de la página web y sus reacciones.

5. INDICADORES

- El 80% de la población de Ramiriquí incluyendo a los integrantes de la escuela reconocen la página web y sus contenidos, en un lapso de tiempo de 3 meses.
- Por medio de una caja de comentarios se determina el número de personas que reaccionan a los contenidos de la página y realizan sugerencias.
- Por medio de herramientas como Google Analytics se evidencia el desarrollo y alcance de la página a nivel nacional y regional.
- aumenta en un 20% la participación e incidencia de promotores externos en la escuela por la visibilización que se hizo de esta última por medios de la página web.

6. BENEFICIOS Y MEJORAS ESPERADAS PARA LA ESCUELA

- Se genera mapas de reconocimiento de la escuela a nivel nacional y regional, así como de las prácticas y actividades que se desarrollan dentro de ella.
- Las personas participan y comentan los contenidos de la página web con el fin de mejorar los contenidos.
- Aumenta la participación de nuevos estudiantes y se generan nuevos patrocinadores para la escuela.

CULTURA: ACTIVIDADES RECREATIVAS (Juan Ardila)

1. DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO SITUACIONAL A SER ATENDIDO

Después del análisis realizado en clima de la escuela, se determinó que uno de los principales fallos dentro del grupo de deportistas y cuerpo técnico es que prima el bien individual sobre el grupal, lo que genera que existan ciertas discusiones internas que fragmentan al grupo en cuanto a su nivel deportivo

2. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Por medio de las actividades lúdico-recreativas realizadas entre los deportistas y cuerpo técnico, se pretende fortalecer las relaciones interpersonales de estos mismos, con el fin de generar confianza entre si y optimizar su rendimiento deportivo.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS POR FASE

DISEÑAR:

- Establecer cuáles son las actividades más pertinentes tanto para estudiantes como directivos.

PLANEAR:

- Organizar una serie de actividades que garanticen el éxito y cumplimiento de mejorar y optimizar su rendimiento deportivo y relaciones interpersonales entre los deportistas y cuerpo técnico.

EJECUTAR:

- Poner en marcha las actividades por medio de conversatorios y actividades lúdicas y dinámicas que reflejen una interacción e integración entre el cuerpo técnico y deportistas.

EVALUAR:

- Medir mediante herramientas cualitativas, cual fue el impacto que tuvieron las actividades lúdico-recreativas para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y rendimiento deportivo de los deportistas y cuerpo técnico.

4. TÁCTICAS POR FASE

DISEÑAR:

- Establecer las diferencias de las actividades para cada sector que compone la escuela.
- Elaborar el contenido que incluirá cada actividad.

PLANEAR:

- Detectar cuales son las falencias en cuanto a las relaciones interpersonales de los deportistas en Conjunto con su cuerpo técnico, para así diseñar las actividades que suplen dichas falencias.
- Establecer las pautas de cada actividad.
- Gestionar los objetivos que tendrán que cumplir con cada actividad.

EJECUTAR:

- Establecer las fechas y horarios en los que se llevaran a cabo cada una de las actividades.
- Establecer el contenido comunicativo que tendrá cada actividad.

EVALUAR:

- Con ayuda de herramientas de medición cualitativas registrar el cumplimiento de los objetivos.
- Registrar si se ha cumplido y suplido las falencias halladas anteriormente, de acuerdo al objetivo general establecido.

5. INDICADORES

Una vez realizado las actividades con el cuerpo técnico junto a sus deportistas, se evaluara por un periodo de 1 a 3 meses por mediciones cualitativas de registro y medición de cumplimiento de actividades lúdico-recreativas que tanto se fortalecieron las relaciones interpersonales de los deportistas en conjunto al cuerpo técnico teniendo en cuenta su rendimiento deportivo en las competencias en las que participen.

6. BENEFICIOS Y MEJORAS ESPERADAS PARA LA ESCUELA

Con la obtención de buenos resultados, la escuela junto a sus deportistas y cuerpo técnico se beneficiaran en cuanto a que optimizaran y fortalecerán sus relaciones personales, lo que les genera que no tengan fallas comunicativas internas que impidan tener un alto rendimiento deportiva en sus competencias. Por otra parte mejoraran la confianza y trabajo en equipo; Esto es importante, ya que con la ayuda del trabajo en equipo pueden optimizar sus resultados en competencias y establecen canales comunicativos alternos no establecidos anteriormente en pro de generar la sostenibilidad y viabilidad de la escuela.