



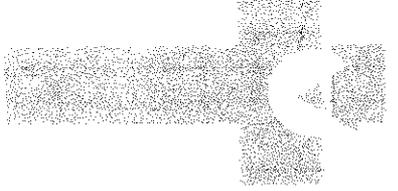
**Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Programa de Diseño Gráfico**

**FOLLETO INFORMATIVO RESPECTO DE  
LA RED CURRICULAR DEL  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO**

*Silvia Angelita Zetina de León*  
al conferírsele el Título de  
Técnico Universitario en  
Diseño Gráfico

Guatemala 1997

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Biblioteca Central



Vertical text or markings along the top edge of the page, possibly bleed-through from the reverse side.

Vertical text or markings along the left edge of the page, possibly bleed-through from the reverse side.

Vertical text or markings along the right edge of the page, possibly bleed-through from the reverse side.



## **UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**

### **JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA**

Decano	Arq. Julio René Corea y Reyna
Vocal I	Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal II	Arq. Víctor Hugo Jáuregui García
Vocal III	Arqta. Silvia Evangelina Morales Castañeda
Vocal IV	Br. Alberto Sarazúa Gali
Vocal V	Br. Edgard Estuardo Barrientos Girón
Secretario	Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón

### **EXAMINADORES**

- \* D.G. José Francisco Chang Meneses
- \* D.G. Juan Bautista Sagastume Reyes
- \* Lic. Carlos Eugenio Barnéond Gomar

### **ASESORES**

Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte  
D.G. Eva Graciela Paz Mendoza

# DEDICATORIA

## *A Dios y la Virgen María*

por guiarme en mi camino y estar siempre en mi corazón.

## *A la Universidad de San Carlos de Guatemala,*

por brindarme todos los conocimientos y la sabiduría para desempeñarme como profesional en la carrera de Diseño Gráfico.

## *A mis padres:*

Iván Salvador Zetina Puga y  
Elva Nivia de León Rodas de Zetina,  
porque sin su apoyo y estímulo no hubiese sido posible este triunfo.

## *A mis hermanos:*

Iván, Zindy y Jorge, por sus palabras de aliento y su fraternal apoyo en todo momento.

## *A mi cuñada y a mi sobrinita:*

Con cariño.

## *A mis tíos en general*

Gracias por brindarme su apoyo.

## *A mis primos,*

en especial, a Ramiro Alberto, Oscar René y Silvia Nicté.

**A mis amigas y amigos**

en especial, a María José, Itza, Virginia, Jessika, Milli, Juan Pablo, Angélica, Kenya, Lesbia, Evelin, Edisson, Herberht, Carol, Mario, Olga, Magda, Gloria, Heidy, Doris, Gladys y Melvin por todos los buenos y malos momentos que compartimos juntos y sobre todo por brindarme su valiosa amistad.

**A Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte,**

por brindarme su apoyo y comprensión en este proyecto, al poner siempre en alto el Programa de Diseño Gráfico y, sobre todo, por su amistad.

**A D.G. Eva Paz,**

por ayudarme a realizar con éxito este proyecto y brindarme su amistad, gracias.

**A usted:**

Respetuosamente.

# ÍNDICE

Introducción -----	9
<b>Capítulo I</b>	
<b>Planteamiento del problema</b>	
Falta de material informativo -----	12
<b>Capítulo II</b>	
<b>Marco teórico conceptual y contextual</b>	
2.1 Necesidad del diseñador en la sociedad-----	15
2.2 El diseño como práctica y teoría-----	16
2.3 Desarrollo histórico del programa de Diseño Gráfico-----	18
2.4 Proyección del folleto-----	35
<b>Capítulo III</b>	
<b>Justificación de la propuesta gráfica</b>	
3.1 Justificación de la propuesta gráfica-----	37
3.2 Proceso de desarrollo del folleto-----	38
3.2.1 Pre-bocetos-----	38
3.2.2 Bocetos-----	40
3.2.3 Boceto final-----	45
3.3 Justificación de técnicas y elementos empleados en la pieza de diseño-----	50
3.3.1 Tipo de formato-----	50

3.3.2	Diagramación del folleto-----	51
3.3.3	Portadas externas -----	52
3.3.4	Fotografías-----	53
3.3.5	Tipografía-----	54

**Capítulo IV**  
**Comprobación del folleto sobre la Red**  
**Curricular de Diseño Gráfico**

	Comprobación del folleto sobre la Red	
	Curricular de Diseño Gráfico-----	56
	Gráficas estadísticas-----	59

	CONCLUSIONES-----	66
	RECOMENDACIONES-----	67
	BIBLIOGRAFÍA-----	68
	GLOSARIO-----	69
	<b>Anexos</b>	
	Encuesta-----	73
	Cotizaciones-----	75

## **INTRODUCCIÓN**

El folleto informativo respecto de la Red Curricular del Programa de Diseño Gráfico tiene como finalidad orientar, efectivamente, a los estudiantes en relación con los cursos que componen la Red Curricular.

Este proyecto se realizó debido, principalmente, a que los estudiantes no conocen bien la Red curricular del Programa ni los contenidos reales de los cursos, lo cual causa múltiples confusiones.

El estudiante debe conocer con anterioridad la Red Curricular que se estudiará, ya que, al saber el contenido de los cursos, podrá conseguir algún material de apoyo que le sea útil cuando esté llevando determinada materia y, a la vez, se dará cuenta de todo lo que tiene que practicar y aprender para llegar a dar una buena solución a los problemas visuales en la sociedad guatemalteca como futuro comunicador visual.

El folleto que se presenta es un material adecuado para la solución del problema planteado, ya que el mismo tiene la cualidad de ser gráfico e informativo por lo que en su contenido se enviará un mensaje sencillo y de fácil comprensión para que sirva como orientación al estudiante y visualice, de forma general, algunos de los aspectos más importantes de la carrera de Diseño Gráfico, ya que, al tener el presente material, podrá transmitir la información a otros receptores sin mayor dificultad.

El objetivo del proyecto es resolver el problema de información visual existente en el Programa de Diseño Gráfico.

El objetivo de este material (folleto) es que los estudiantes inscritos en la carrera de Diseño Gráfico conozcan de manera breve y sencilla el contenido de toda la Red Curricular, la cual constituye la base fundamental de la carrera.

El método de diseño utilizado para la realización de este proyecto fue la "Caja de cristal", ya que el mismo amplía la búsqueda de soluciones con previo conocimiento del problema. Con este método se tiene una secuencia planeada: análisis, síntesis y evaluación, lo cual permite dar solución a los problemas planteados. El proceso de planeación se divide en dos partes importantes: la planeación teórica, que ayuda a recabar toda la información escrita acerca del problema, y la planeación gráfica, la cual establece y define el material más adecuado para la solución del mismo. ( Tórtola: 1995; 5-6 )

La autora del presente folleto agradece al Programa de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos, en especial, al coordinador Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte y a la D.G. Eva Paz por su apoyo y orientación en la realización de la investigación.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

## **FALTA DE MATERIAL INFORMATIVO**

La realización de un material informativo que oriente, visualmente, sobre la Carrera de Diseño Gráfico, dará solución al problema existente, relativo a la poca información que posee el estudiante de primer ingreso y el estudiante regular, al ingresar a un nuevo semestre.

Con este material, se le proporciona al interesado una descripción detallada del contenido de los cursos, para que se forme una idea clara de cada materia y conozca los contenidos que tendrá que aprender y practicar durante los tres años y medio que dura la carrera.

La producción y reproducción de un folleto que informe sobre la Red Curricular de Diseño Gráfico, será de gran beneficio para los estudiantes y las personas interesadas ya que en la Coordinación del Programa no se cuenta con material informativo que oriente claramente de qué se trata la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico y cuándo se necesita de esta información tan importante que no se obtiene con facilidad.

Por esta razón se diseñó el folleto " Red Curricular de Diseño Gráfico", para que cuando cualquier persona requiera esta información, se le proporcione sin ningún problema y pueda resolver las dudas e inquietudes que le surjan sobre la carrera.

Este material también servirá de apoyo a todos los estudiantes, sin importar el semestre que cursen, pues está dirigido a los alumnos inscritos en Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos, con la intención de que los mismos adquieran los conocimientos básicos y específicos que les permitan un mejor desenvolvimiento técnico.

# CAPÍTULO II

## MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL

## 2.1 NECESIDAD DEL DISEÑADOR EN LA SOCIEDAD

El Diseñador Gráfico es un comunicador social que utiliza el código visual para enviar sus mensajes a la sociedad guatemalteca a través de los medios de comunicación .

Según Gustavo Valdéz ( 1995:2), " El diseño como comunicación visual en la sociedad es una fuerza de transmisión, multiplicación y reproducción de la ideología dominante que adopta una carga de persuasividad y subjetividad en la información o mensaje que se envíe a nuestro receptor".

De esta manera, el diseñador o diseñadora planifica con el fin de impactar a un segmento social determinado. En este caso se busca impactar a los estudiantes de Diseño Gráfico y, a la vez, a las personas que quieran información sobre la red curricular, ya que ellos forman parte de la sociedad guatemalteca.

No se debe olvidar que en la sociedad, el diseño consiste en una cuidadosa operación de cambios de registro de lo verbal a lo visual con el fin de persuadir a un grupo objetivo previamente seleccionado, determinando una buena estrategia para su mayor efectividad (Valdez: 1995;3)

## 2.2 EL DISEÑO COMO PRÁCTICA - TEORÍA

Los diseñadores gráficos profesionales, están en la capacidad de trabajar en cualquier campo de aplicación gráfica con perfección, originalidad, realismo, técnica y eficiencia. Con las diferentes técnicas de expresión plasman sus ideas para dar soluciones al proyecto en el cual trabajan.

Los diseñadores poseen la capacidad de planificar, organizar y utilizar al máximo, los recursos humanos y técnicos a su disposición, realizando, así, un trabajo productivo y económico para su cliente.

Con los conocimientos adquiridos en la Universidad de San Carlos de Guatemala, el diseñador puede utilizar tecnología moderna con eficacia e ingenio para descubrir nuevas técnicas e instrumentos, teniendo en cuenta la situación en la que se encuentra, además, puede ayudar a resolver problemas de comunicación gráfica en instituciones públicas y privadas, utilizando para ello prensa escrita, imprentas, estudios fotográficos profesionales, ilustraciones de todo tipo, editoriales, campañas discográficas, publicidad, televisión, arte, litografías, serigrafías, etc..

Además, participa en la solución de problemas gráficos mediante la producción de folletos, afiches, calendarios, revistas, logotipos, murales, señalizaciones, diagramaciones, troqueles, artes finales, imágenes corporativas, etc.

## **2.3 DESARROLLO HISTÓRICO DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO**

En 1972, las autoridades de la Facultad de Arquitectura nombraron una comisión para realizar estudios y análisis del currículo vigente en distintas Universidades y Centros de Educación Superior, a nivel nacional e internacional, que impartían la carrera de Diseño Gráfico, asimismo, se realizaron entrevistas a diseñadores con experiencia. Con esta investigación, recopilación y análisis de bibliografía afín, se creó una propuesta para la creación de la Carrera de Diseño Gráfico.

En 1975, el Plan de Desarrollo Universitario recomendó la creación de carreras técnicas cortas, con el fin de ofrecer salidas laterales a estudiantes que por diversas razones no pudieran terminar una carrera a nivel de licenciatura, con lo cual podría descongestionarse la acumulación de recursos humanos pasivos existentes y alcanzar, de esta manera, mayor desarrollo de las fuerzas productivas del país y ampliar las posibilidades de ingreso estudiantil a la Univeridad de San Carlos de Guatemala.

La propuesta fué aprobada en noviembre de 1986 por el Consejo Superior Universitario. Ese mes, la Junta Directiva de la Facultad nombró al primer coordinador del Programa, Arq. Byron Rabé quién, junto a un cuerpo docente calificado, estableció las directrices y criterios que, con base en los fines de la Universidad de San Carlos de Guatemala, deberían regir la carrera.

En 1987, fue necesario evaluar y actualizar la Red curricular, con el fin de adaptar los nuevos conocimientos respecto de la carrera, para que el estudiante estuviera al tanto de las innovaciones tecnológicas en el campo de la profesión

En el año 1995, se actualizó y estructuró nuevamente la Red Curricular con las siguientes correcciones: El Programa de Diseño Gráfico contaría con un nuevo pensum de treinta y nueve cursos, distribuidos en seis semestres académicos, más una práctica supervisada de diseño, la cual debería completarse con un total de 280 horas, como mínimo, en un período no mayor de 14 semanas.

El pensum está estructurado con pre-requisitos, al igual que en 1987. Está subdividido en dos áreas: Comunicación e Historia y Tecnología y diseño. El área de Comunicación e historia tiene como objetivo proporcionar al estudiante los conocimientos teóricos y metodológicos para dar una eficaz solución al problema que se le plantee. El área de Tecnología y diseño le proporciona al estudiante las habilidades necesarias para expresar sus ideas e interpretar los conocimientos teórico-prácticos y aplicarlos a problemas específicos de comunicación visual.

Respecto de los objetivos y contenidos por asignaturas, están definidos en la Red Curricular por ciclos/ semestre, dichas asignaturas son:

### **PRIMER CICLO**

#### **1011 Fundamentos del diseño**

Prerrequisito: ninguno

Objetivo: que el estudiante aplique los principios fundamentales del diseño bi y tridimensional.

Contenido: definición de diseño. Elementos conceptuales. Elementos visuales. Elementos de relación. Elementos prácticos. Organización de la forma. Módulo.

### **1012 Medios de expresión**

Prerrequisito: ninguno

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de realizar representaciones gráficas a mano alzada de objetos en el espacio usando lápiz, tinta y/o marcador.

Contenidos: desarrollo de la psicomotricidad y habilidad manual. Educación visual y observación. Formas básicas representadas en el espacio. Volúmenes básicos, luz y sombra.

### **1013 Dibujo geométrico**

Prerrequisito: ninguno

Objetivos: que el estudiante tenga la habilidad para utilizar, adecuadamente, los instrumentos técnicos para la elaboración de dibujos.

Contenidos: instrumentos de dibujo y su uso. Rotulación. Uso de líneas. La escala. Trazos geométricos bidimensionales y tridimensionales. Proyecciones.

### **2011 Teoría de la comunicación I**

Prerrequisito: ninguno

Objetivos: que el estudiante justifique, una vez que comprenda el proceso de la comunicación, la importancia de la misma y su incidencia en la sociedad.

Contenido: fundamentos teóricos de la comunicación: modelos del proceso y elementos del mismo. Funciones de

la comunicación. **Introducción a la Semiología:** teoría de los signos ( corrientes europeas y americanas) denotación, connotación, sintagma y paradigma, y, clasificación de códigos. Culturas y sistemas comunicativos.

### **2012 Metodología de la investigación**

Prerrequisito: ninguno

Objetivo: que el estudiante aplique los diferentes métodos y técnicas de investigación en el desarrollo de proyectos de diseño.

Contenidos: concepto de ciencia, teoría y métodos. Estructura del proceso de investigación. Técnicas e instrumentos de investigación.

### **2013 Sociología y desarrollo**

Prerrequisito: ninguno

Objetivo: que el estudiante conozca los factores que determinan y/o condicionan a la sociedad guatemalteca contemporánea.

Contenidos: corrientes de pensamiento en Ciencias Sociales. El desarrollo y el subdesarrollo, diversas teorías. La sociedad guatemalteca. Evolución histórica y diferenciación social. Problemas estructurales de la dependencia económica y social de Guatemala. Los derechos humanos.

### **3011 Matemática introductoria**

Prerrequisito: ninguno

Objetivo: que el estudiante sea capaz de desarrollar razonamientos lógicos, así como sistematizar los procesos de análisis.

Contenidos: Aritmética. Geometría básica. Álgebra.

## **SEGUNDO CICLO**

### **121 Diseño visual I**

Prerrequisito: haber aprobado el segundo ciclo sin incluir 3011( Matemática introductoria )

Objetivo: que el estudiante aplique los principios de diseño bidimensional y las técnicas de comunicación visual en la elaboración de mensajes gráficos específicos.

Contenidos: la tipografía creativa. Elementos gráficos y tipográficos. El cartel.

### **122 Expresión gráfica I**

Prerrequisito: 1012

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de realizar representaciones de la figura humana, utilizando crayones de madera, crayón pastel seco y/o marcador.

Contenidos: figura humana: proporciones, posturas, movimiento, detalles. Cabeza humana: proporciones, posiciones. Detalles del rostro y expresiones.

### **123 Tipología**

Prerrequisito : 1013

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de calcular tipos y especificar textos, así como la capacidad de utilizar, adecuadamente, los caracteres alfabéticos relacionados con los distintos procedimientos de composición e impresión.

Contenidos: Historia de la estructura de los caracteres alfabéticos. Estudio morfológico de los caracteres por familias tipográficas. Trazos básicos y dibujo de caracteres. Cálculo tipográfico, diagramación e indicaciones para levantado de textos. La tipografía en la composición creativa.

## **124 Cromatología**

**Prerrequisito:** 1011

**Objetivo:** que el estudiante sea capaz de aplicar el color en sus diseños con base en el conocimiento científico de la teoría del color.

**Contenidos:** conceptos básicos del color. El órgano de la vista. Sistemas de modelos para la representación de las leyes de la visión. La cadena de efectos entre la luz y la sensación de colores. Las leyes de síntesis de colores. Configuración de colores.

## **221 Teoría de la comunicación 2**

**Prerrequisito:** 2011

**Objetivo:** que el estudiante sea capaz de crear figuras verbales, en forma y contenidos en el diseño de mensajes visuales.

**Contenidos:** redacción de textos para la transmisión de mensajes a lectores específicos. Uso correcto del lenguaje y su incidencia en el mejoramiento cualitativo de la formación de ideas. Figuras verbales, diseños creativos, eslogan y título.

## **222 Metodología proyectual**

**Prerrequisitos:** 2012

**Objetivo:** que el estudiante aplique la sistematización y metodología de diseño, como proceso lógico, para llegar a dar forma a su proyecto gráfico.

**Contenidos:** desarrollo del proceso de diseño. Modelos y enfoque metodológico. Procesos sistemáticos en el diseño. Metodología del diseño gráfico.

## **223 Historia del arte y del diseño visual 1**

**Prerrequisito:** 2013

Objetivo: que el estudiante obtenga los conocimientos culturales y las actitudes críticas valorativas que favorezcan la interpretación científica de las manifestaciones artísticas y su incidencia en el diseño gráfico.

Contenidos: prehistoria. Culturas antiguas. Culturas clásicas. Culturas de la Edad media. Culturas del lejano Oriente. Culturas de Mesoamérica.

### **TERCER CICLO**

#### **131 Diseño visual 2**

Prerrequisito: haber aprobado el Segundo ciclo sin incluir 3011( Matemática introductoria )

Objetivo: que el estudiante aplique los principios básicos del diseño editorial y tipográfico en elaboración de documentos gráficos.

Contenidos: símbolos, signos, logotipos. La imagen corporativa, guía de normas gráficas. Diseño de papelería. Folletos, diagramación. Carteles educativos.

#### **132 Expresión gráfica 2**

Prerrequisito: 1011 y 122

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de realizar caricaturas, utilizando acuarelas y marcador, así como elaborar modelos tridimensionales.

Contenidos: Principios de la caricatura. Caricatura de la figura humana, de animales y de objetos. Alto y bajo relieve por medio del uso de cartón y papel. Modelado en plasticina.

#### **133 Procesos de reproducción**

Prerrequisito: 121, 122 y 123

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad para realizar artes finales de originales en blanco y negro, para

su posterior reproducción.

Contenidos: introducción a los sistemas de impresión. El original en blanco y negro. El original a línea. El original a línea tramado. El medio tono. Proporciones. Montaje. Presentación. Fotomecánica.

### **231 Psicología de la comunicación 1**

Prerrequisitos: 221

Objetivo: que el estudiante utilice, creativamente, los conceptos, procesos, leyes, principios y características de los aspectos psicológicos relacionados con la comunicación visual eficaz.

Contenidos: sensación y percepción, atención, imaginación, ilusiones visuales, Psicología de la comunicación eficaz.

### **232 Teoría de la imagen**

prerrequisitos: 221

Objetivo: que el estudiante identifique, analice y aplique en su trabajo profesional los diferentes tipos de imágenes y los elementos que los forman.

Contenidos: Estudio conceptual de la imagen. Diferentes tipos de imágenes. Elementos para la lectura de la imagen. Manejo del campo histórico e ideológico de las imágenes visuales. El diseñador gráfico frente a los usos sociales de la imagen.

### **233 Historia del arte y del diseño visual 2**

Prerrequisitos: 223

Objetivo: que el estudiante desarrolle las actitudes críticas valorativas que favorecen la interpretación científica de las manifestaciones artísticas y de los adelantos técnicos que le

permiten valorar su incidencia en el desarrollo del diseño gráfico.

Contenidos: Renacimiento. Manierismo. Barroco. Ultrabarroco. Neoclásico. Romanticismo. Realismo. Arte colonial en América.

## **CUARTO CICLO**

### **141 Diseño visual 3**

Prerrequisitos: haber aprobado el Tercer ciclo, incluyendo 3011 ( Matemática introductoria )

Objetivo: que el estudiante aplique los principios básicos de diseño para captar la atención del observador en la elaboración de documentos y mensajes publicitarios.

Contenidos: El proceso creativo. Diseño gráfico de portadas. El cartel promocional. Diseño editorial en revistas y libros, la diagramación. El almanaque.

### **142 Expresión gráfica 3**

Prerrequisito: 132

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de hacer uso del pincel de aire para realizar volúmenes, transparencias y textura.

Contenidos: elaboración y uso de plantillas. Degradados. Textura. Volumen. Transparencia.

### **143 Procesos de reproducción 2**

Prerrequisitos: 124, 131, 132 y 133.

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de realizar artes finales de originales a color, para su posterior reproducción.

Contenidos: el original en color completo. El original en colores planos. El original en colores tramados. El duotono. Original con fotografía . Montaje. Presentación. Guías de troquel. Guías de color.

## **144 Fotografía**

Prerrequisito: 144 y 232

Objetivo: que el estudiante experimente los procesos de la fotografía como campo de expresión y de comunicación.

Contenidos: bases de la fotografía. Manejo de la cámara. Equipos y técnicas de la fotografía. Elaboración de la imagen. Revelado y positivado en blanco y negro. Manipulación de la copia en laboratorio.

## **241 Psicología de la comunicación 2**

Prerrequisito: 231

Objetivo: que el estudiante infiera, justifique e interprete las características del comportamiento humano, tanto individual como colectivo y lo utilice en su quehacer profesional.

Contenidos: Bases de la sociedad y de la personalidad. Comportamiento individual y colectivo. Condiciones sociales y su influencia en el comportamiento humano. Psicología de la comunicación persuasiva.

## **243 Historia del arte y del diseño visual 3**

Prerrequisito: 233

Objetivo: que el estudiante desarrolle las actitudes críticas valorativas que favorezcan la interpretación científica de las manifestaciones artísticas y del diseño gráfico y su incidencia en la revolución conceptual del mundo.

Contenidos: Movimientos de la segunda mitad del siglo XIX. la vanguardia de la primera mitad del Siglo XX. Movimientos de la post-guerra ( 1945 ) hasta las últimas tendencias contemporáneas.

## **QUINTO CICLO**

### **151 Diseño visual 4**

Prerrequisito: haber aprobado el Cuarto ciclo

Objetivo: que el estudiante aplique los principios básicos de

## Diseño gráfico en la organización y tratamiento de superficies y espacios tridimensionales.

Contenidos: imagen de marca. Creación de personajes, la caricatura, el modelado en plastilina. La historieta. Diseño gráfico en empaques y envases, la etiqueta. Exhibidores. El material promocional. Cartel publicitario.

### **152 Ilustración**

Prerrequisitos: 141, 142 y 143

Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de hacer uso del pincel de aire y aplique técnicas mixtas para elaborar ilustraciones.

Contenidos: campos de la ilustración. La composición ilustrativa. Dramatización.

### **153 Técnicas digitales 1**

Prerrequisitos: 143

Objetivo: que el estudiante utilice la computadora como una herramienta de diseño, integrando el Software al Hardware, optimizando así el producto de su trabajo.

Contenidos: Introducción al sistema Macintosh. Hardware y Software. Ensamble de equipo. Introducción a las aplicaciones. Herramientas y utilidades del Software. Manipulación y aplicación de fuentes. Configuración de sistemas.

### **152 Fotografismo**

Prerrequisito: 144 y 232

Objetivo: que el estudiante produzca imágenes fotográficas destinadas para su aplicación en una pieza de diseño gráfico.

Contenidos: La fotografía como elemento básico de comunicación visual. El fotógrafo como diseñador.

## Creación fotográfica y métodos fotográficos. La fotografía en las artes gráficas.

29

### **251 Mercadotecnia**

Prerrequisito: 241

Objetivo: que el estudiante sea capaz de aplicar métodos de análisis del mercadeo de consumo y el mercadeo social.

Contenidos: Conceptos de administración de empresas y mercadotecnia. Teoría general de mercadeo, el producto, el consumidor, el consumismo, la distribución y los medios en el campo de la comunicación visual y del diseñador gráfico.

## **SEXTO CICLO**

### **161 Diseño visual 5**

Prerrequisito: haber aprobado el Quinto ciclo.

Objetivo: que el estudiante integre los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera en proyectos específicos de comunicación visual.

Contenidos: La creatividad y su aplicación en la publicidad. Publicidad en medios impresos. Diseño gráfico para televisión, Story board. Publicidad subliminal.

### **163 Técnicas digitales 2**

Prerrequisito: 151, 152 y 153.

Objetivo: que el estudiante utilice los principales programas auxiliares de diseño para computadora y sea capaz de desarrollar un proyecto gráfico completo.

Contenidos: programas de dibujo libre. Programa de manipulación de fotografía e ilustraciones. Programa de diagramación de elementos. integración y uso simultáneo de programas. Comunicación entre programas. Impresión.

## **164 Técnicas audiovisuales**

**Prerrequisito:** 154

**Objetivo:** que el estudiante reconozca, maneje y utilice en forma práctica en su profesión los conceptos, instrumentos e instrucciones básicas de las distintas técnicas audiovisuales.

**Contenidos:** Introducción a la comunicación audiovisual.

**Tipos de mensajes audiovisuales. Los receptores:** condicionamientos perceptivos y psicológicos. **Teoría del sonido y producción del audio. Teoría de la imagen estática y producción de diaporamas. Teoría de la imagen videográfica y producción de video.**

## **261 Comunicación persuasiva**

**Prerrequisitos:** 223 y 251

**Objetivo:** que el estudiante adquiera la capacidad de determinar cuál es el método adecuado para desarrollar una campaña de comunicación persuasiva.

**Contenidos:** Las formas de comunicación y sus metodologías. Forma de captar la atención de masa, transmitir el mensaje, despertar el interés, crear la acción.

**Plataforma de lanzamiento de campañas.**

## **262 Organización profesional**

**Prerrequisitos:** 151 y 251

**Objetivo:** que el estudiante tenga la capacidad de desarrollarse como profesional en diseño gráfico.

**Contenidos:** Organización de empresas y servicios. Estimación de precios e impuestos. Servicios legales, escritura de contratos. Legislación de derechos de autor. Ética profesional y conducta.

## **263 Seminario de Diseño Gráfico**

Prerrequisito: haber aprobado el Quinto ciclo

Objetivo: que el estudiante tenga la capacidad de formular un proyecto de comunicación visual.

Contenidos: El proceso de investigación aplicado a la práctica de diseño. Técnicas e instrumentos de validación de piezas de diseño gráfico. Elementos básicos para la formulación de proyectos. Formulación del proyecto de comunicación.

## **SEPTIMO CICLO**

### **171 Proyecto de graduación**

Prerrequisito: haber aprobado el Sexto ciclo

Objetivo: que el estudiante sea capaz de realizar un proyecto gráfico de comunicación visual con fines de graduación.

Que el estudiante integre en un portafolio el conjunto de trabajos académicos y de su práctica profesional supervisada, el cual muestre las habilidades y destrezas desarrolladas durante su formación como diseñador gráfico.

Contenido: Asesoría técnica y metodológica para elaboración del componente gráfico del proyecto de graduación.

### **172 Práctica supervisada**

Prerrequisito: haber aprobado el Sexto semestre

Objetivo: que el estudiante ponga en práctica los

conocimientos adquiridos durante el desarrollo de su carrera y, además, conozca los distintos sistemas operativos y administrativos del campo en el cual se desarrollará profesionalmente.

Contenido: La práctica en estudios relacionados con el diseño gráfico o de comunicación visual, bajo la supervisión de asesores específicos.

Los datos mencionados con anterioridad fueron obtenidos del Catálogo de Estudios 1996 de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Dichos datos tienen vigencia hasta que se realicen nuevos estudios y análisis de cada curso del Programa de Diseño Gráfico. Hasta la fecha esta información es legal ante el departamento de Registro y Estadística de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Con la finalidad de proporcionar excelencia académica y competitividad de los egresados de la Tricentenario Universidad de San Carlos de Guatemala, en relación a los egresados de otras universidades, la nota de promoción para los estudiantes inscritos en el Programa a partir del año 1995, es de sesenta puntos.

Los cursos prácticos y seminarios, los cuales requieren el desarrollo lógico de habilidades y destrezas, deben evaluarse continuamente durante el semestre. La sumatoria de dichas evaluaciones constituye la nota final. La evaluación final de los cursos teóricos es igual a la sumatoria del setenta por ciento de zona, más el treinta por ciento de un examen final; estos cursos cuentan con dos exámenes de recuperación.

Según lo establecido por la Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura de la USAC, a partir del primer semestre de 1997 para que un estudiante opte a cursar una asignatura teórica en la Escuela de vacaciones, deberá haber cursado dicha asignatura y tener, como mínimo, treinta y cinco puntos en la nota del curso.

Además, el estudiante completará ocho créditos extra-curriculares para graduarse. Estos créditos los obtendrá en las distintas actividades culturales o deportivas que se realizan, paralelamente, dentro del programa.

Según Gustavo Jurado (1996:7) diseñador gráfico es un "profesional que está en capacidad de generar y transmitir ideas e imágenes que contribuyen a la superación de las distintas necesidades existentes en las áreas gráficas requeridas en la industria, el comercio y campos afines".

El técnico en diseño gráfico es un profesional preparado en el conocimiento de los diversos aspectos y procesos de la comunicación visual. La importancia cada vez mayor de la comunicación en Guatemala exige la demanda de profesionales que posean capacidad creativa, unida a la capacidad técnica y operativa en los distintos medios visuales.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Biblioteca Central

# ESTRUCTURA DE LA RED CURRICULAR DEL PROGRAMA DE TÉCNICO UNIVERSITARIO EN DISEÑO GRÁFICO

	1er ciclo	2do ciclo	3er ciclo	4to ciclo	5to ciclo	6to ciclo	7to ciclo
TECNOLOGÍA Y DISEÑO	FUNDAMENTOS DEL DISEÑO 1011	DISEÑO VISUAL 1 121 / 1re.ciclo -3011	DISEÑO VISUAL 2 131 / 2do.ciclo -3011	DISEÑO VISUAL 3 141 / 3er.ciclo + 3011	DISEÑO VISUAL 4 151 / 4to.ciclo	DISEÑO VISUAL 5 161 / 5to.ciclo	PROYECTO DE GRADUACIÓN 171 / 6to.ciclo
	MEDIOS DE EXPRESIÓN 1012	EXPRESIÓN GRÁFICA 1 122 / 1012	EXPRESIÓN GRÁFICA 2 132 / 122	EXPRESIÓN GRÁFICA 3 142 / 132	ILUSTRACIÓN 152 / 141,142,143		PRÁCTICA SUPERVISADA 172 / 6to.ciclo
	DIBUJO GEOMÉTRICO 1013	TIPOLOGÍA 123 / 1013	PROCESOS DE REPRODUCCIÓN 1 133 / 121,122,123	PROCESOS DE REPRODUCCIÓN 2 143/124,131,132,133	TÉCNICAS DIGITALES 1 153 / 143	TÉCNICAS DIGITALES 2 163 / 515,152,153	
		CROMATOLOGÍA 124 / 1011		FOTOGRAFÍA 144 / 212,124	FOTOGRAFISMO 154 / 144,232	TÉCNICAS AUDIOVISUALES 164 / 154	
COMUNICACIÓN E HISTORIA	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 1 2011	TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN 2 221 / 2011	PSICOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN 1 231 / 2013,221	PSICOLOGÍA DE LA COMUNICACIÓN 2 241 / 231	MERCADOTECNIA 251 / 141,241	COMUNICACIÓN PERSUASIVA 261 / 232,251	
	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 2012	METODOLOGÍA PROYECTUAL 222 / 2012	TEORÍA DE LA IMAGEN 232 / 221			ORGANIZACIÓN PROFESIONAL 262 / 151,251	
	SOCIOLOGÍA Y DESARROLLO 2013	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO VISUAL 1 223 / 2013	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO VISUAL 2 233 / 223	HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO VISUAL 3 243 / 233		SEMINARIO DE GRADUACIÓN 263 / 5to. ciclo	
	MATEMÁTICA INTRODUCTORIA 3011						

## 2.4 PROYECCIÓN DEL FOLLETO

El fin último de este trabajo es contribuir con la administración del Programa de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura, USAC y con todos los estudiantes del Programa; por esta razón, el folleto propuesto se diseñó tomando como punto de partida y, público objetivo, a los mismos estudiantes.

Dichos estudiantes, según se pudo establecer, poseen las siguientes características:

- 1 . son estudiantes regulares del Programa de Diseño Gráfico, inscritos y asignados en una de las tres jornadas con que cuenta el Programa: matutina, vespertina y nocturna;**
- 2 . según se pudo establecer la población es mixta, y se encuentra comprendida entre los 17 y 26 años;**
- 3 . la gran mayoría de estudiantes pertenecen a la clase alta baja, media y baja alta, razón por la cual gran número de ellos trabajan para mantener sus estudios.**

# CAPÍTULO III

## JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA

### **3.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA GRÁFICA**

El material ofrece una solución eficaz a los problemas de tipo gráfico e informativo, ya que es un material de enseñanza, con la cualidad de que es fácil de reproducir y distribuir, lo cual permite que el grupo objetivo reciba con mayor rapidez el mensaje. En este caso particular, el receptor será el estudiante de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El diseño propuesto en este folleto, fue analizado y definido en el marco del Método de diseño "caja de cristal" (método que amplía la búsqueda de soluciones con previo conocimiento del problema) y se considera la solución más adecuada para resolver el problema de falta de información general dentro del Programa.

El folleto posee la integración necesaria de varios elementos de diseño como lo son: el color, la tipografía, la diagramación, el tipo de formato, las fotografías, además de la creatividad indispensable para llegar a interesar al grupo objetivo, de manera que con este material tenga claros los objetivos y contenidos del Programa de una manera general, además de conocer otras actividades que se realizan dentro del mismo.

## 3.2 PROCESO DE DESARROLLO DEL FOLLETO

38

Todo material gráfico requiere de un proceso previo, el cual dará como resultado el material final adecuado para la solución de cierto problema. El proceso más común que se utiliza para realizar una pieza de diseño es el preboceto, el boceto, boceto final y, por último, la impresión del material.

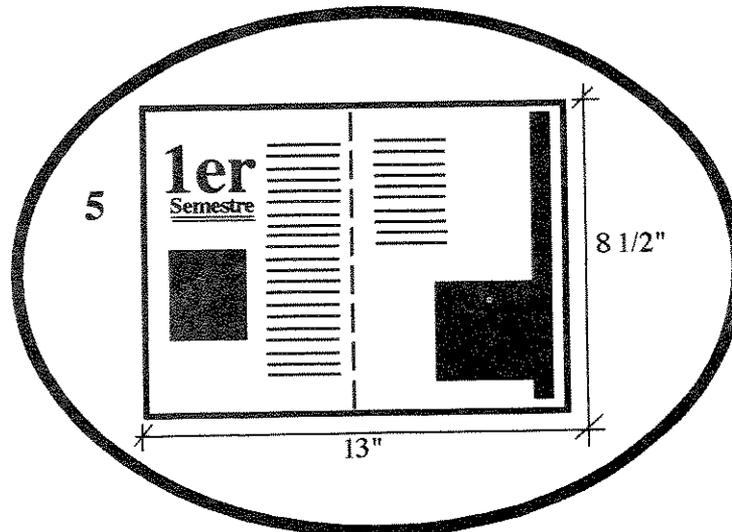
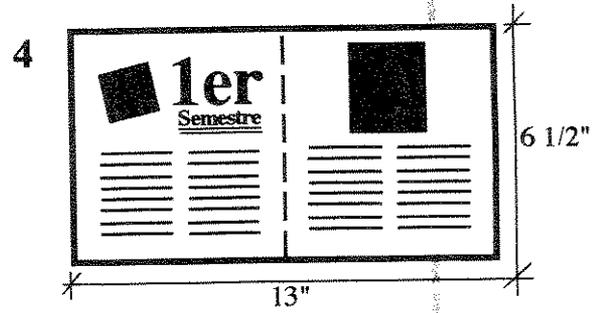
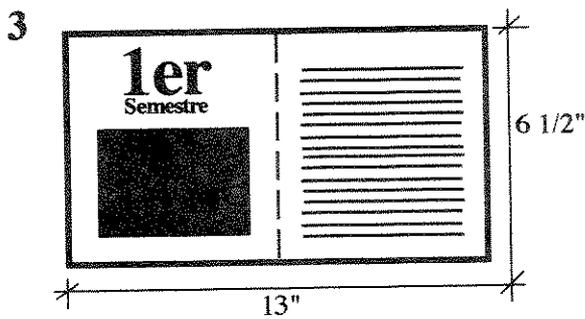
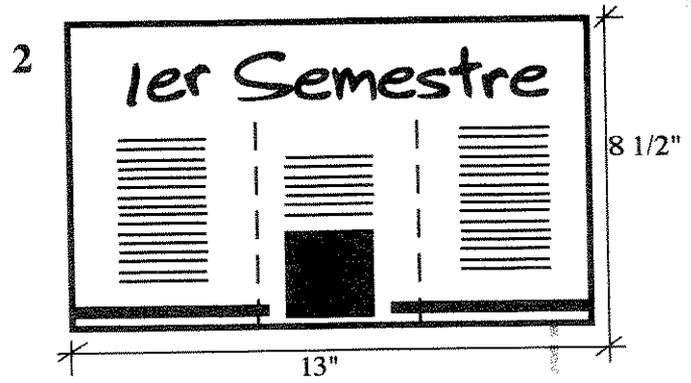
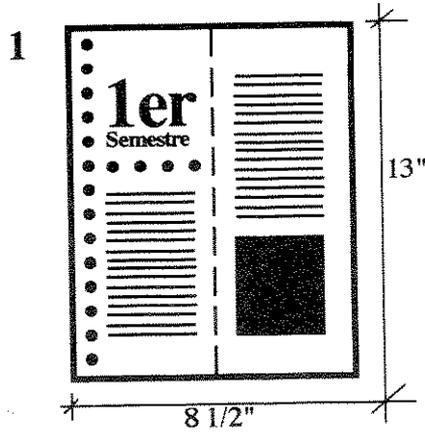
### 3.2.1 PREBOCETOS

Los pre-bocetos son las primeras ideas plasmadas sobre el papel y, éstas, dan origen a los primeros diseños que solucionarán el problema existente.

Para la realización del folleto, primero se determinó el tamaño del formato a trabajar, el cual tiene 8 1/2 " x 6 1/2 " (doblado).

Ya con el formato definido se diagramó el folleto ubicando, adecuadamente, los elementos. La primera diagramación sufrió cambios, los cuales fueron de mucho provecho para darle una mejor composición a los elementos que se emplearon en cada una de las páginas.

## Proceso evolutivo de la diagramación



1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025

1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025

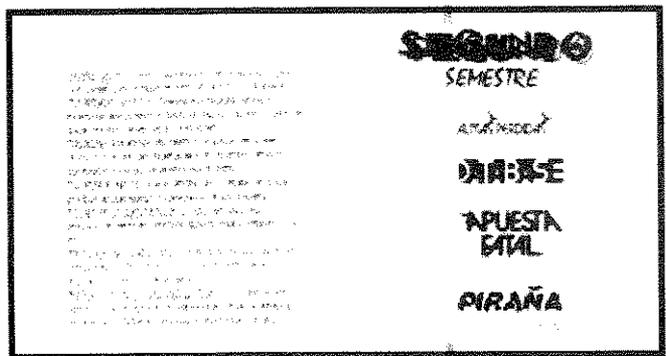
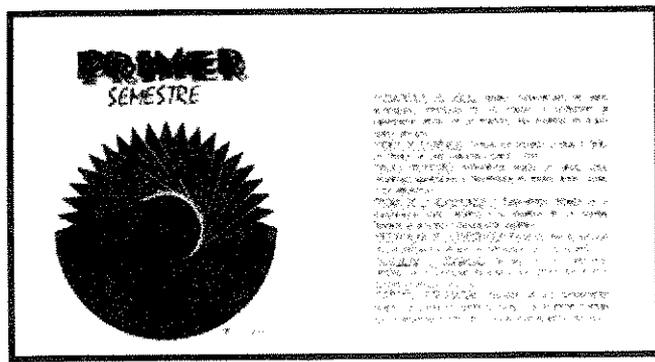
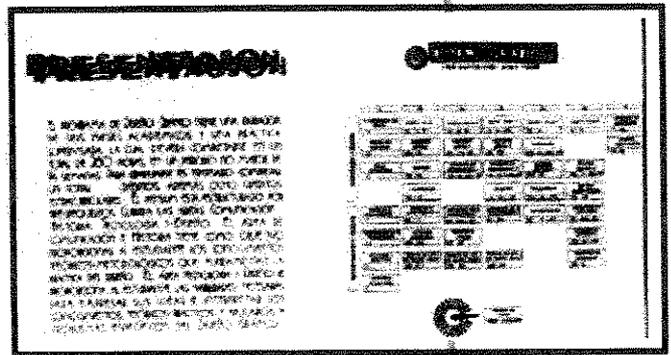
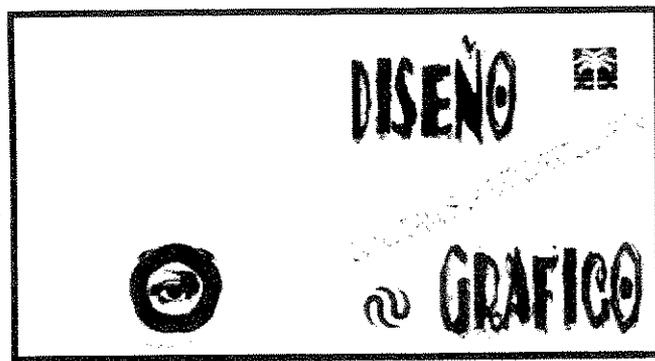
1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025

1980 1981 1982 1983 1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025

### 3.2.2 BOCETOS

Los bocetos presentan ideas más definidas a un nivel exhaustivo y se trabajó con base en una selección previa de la diagramación más adecuada para cumplir con los objetivos del folleto.

#### *Evolución del folleto como bocetos*



PROPIEDAD DE LA BIBLIOTECA DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Centro

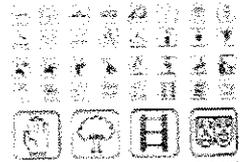
### TERCER SEMESTRE



PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

TERCER SEMESTRE. El tercer semestre de este programa de estudios de diseño gráfico se centra en el desarrollo de habilidades técnicas y creativas. Los estudiantes exploran temas como la composición, el color y la tipografía. Se enfatiza el uso de herramientas digitales y analógicas para crear diseños efectivos y atractivos. Los proyectos incluyen la creación de identidades visuales, campañas publicitarias y diseños de interfaces de usuario.

### CUARTO SEMESTRE



PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

CUARTO SEMESTRE. Este semestre se centra en el desarrollo de habilidades avanzadas de diseño gráfico. Los estudiantes exploran temas como el branding, el marketing digital y el diseño de experiencias de usuario. Se enfatiza el uso de herramientas digitales y analógicas para crear diseños efectivos y atractivos. Los proyectos incluyen la creación de campañas publicitarias integrales, diseños de interfaces de usuario y diseños de experiencias de usuario.

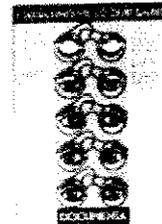
### QUINTO SEMESTRE



PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

QUINTO SEMESTRE. Este semestre se centra en el desarrollo de habilidades avanzadas de diseño gráfico. Los estudiantes exploran temas como el branding, el marketing digital y el diseño de experiencias de usuario. Se enfatiza el uso de herramientas digitales y analógicas para crear diseños efectivos y atractivos. Los proyectos incluyen la creación de campañas publicitarias integrales, diseños de interfaces de usuario y diseños de experiencias de usuario.

### SEXTO SEMESTRE



PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

SEXTO SEMESTRE. Este semestre se centra en el desarrollo de habilidades avanzadas de diseño gráfico. Los estudiantes exploran temas como el branding, el marketing digital y el diseño de experiencias de usuario. Se enfatiza el uso de herramientas digitales y analógicas para crear diseños efectivos y atractivos. Los proyectos incluyen la creación de campañas publicitarias integrales, diseños de interfaces de usuario y diseños de experiencias de usuario.

### SEPTIMO SEMESTRE



PIRELLA GÖTTSCHE LOWE

SEPTIMO SEMESTRE. Este semestre se centra en el desarrollo de habilidades avanzadas de diseño gráfico. Los estudiantes exploran temas como el branding, el marketing digital y el diseño de experiencias de usuario. Se enfatiza el uso de herramientas digitales y analógicas para crear diseños efectivos y atractivos. Los proyectos incluyen la creación de campañas publicitarias integrales, diseños de interfaces de usuario y diseños de experiencias de usuario.

### BIBLIOGRAFIA



Este semestre se centra en el desarrollo de habilidades avanzadas de diseño gráfico. Los estudiantes exploran temas como el branding, el marketing digital y el diseño de experiencias de usuario. Se enfatiza el uso de herramientas digitales y analógicas para crear diseños efectivos y atractivos. Los proyectos incluyen la creación de campañas publicitarias integrales, diseños de interfaces de usuario y diseños de experiencias de usuario.

**HORARIO**

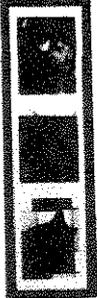


Sección: **DESIGN**

**RED CURRICULAR**

**DISEÑO GRAFICO**

**ACTIVIDADES**



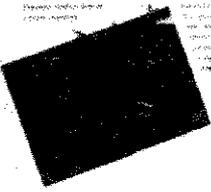
**LOS ELEMENTOS INDISPENSABLES PARA LA SUMATORIA PERFECTA**

**PROFESIONAL CREATIVO PROGRAMADOR ILUSTRADOR PRODUCTOR VISUALIZADOR**

**DISEÑADOR GRAFICO**

**AQUI**

**ENTÉRATE**




**ACTIVIDADES CULTURALES**

**LABORATORIOS**



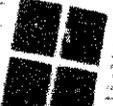
**1ER. Semestre**

**2DO. Semestre**




**1ER. Semestre**

**2DO. Semestre**




DISEÑO GRAFICO

DISEÑO GRAFICO

DISEÑO GRAFICO





### **3.2.3 BOCETO FINAL**

El boceto final es el resultado de un estudio previo cuyo fin último es resolver el problema de información visual existente en el Programa de Diseño Gráfico.

#### ***Descripción general del folleto***

El folleto se realizó con un formato de 8 1/2" X 6 1/2" (doblado) con 32 fotografías en blanco y negro, 3 diferentes tipografías. Se imprime en hojas bond de 80 gramos en blanco y negro. El sistema de impresión es en off set, ya que es barato y rápido de reproducir.

El folleto será distribuido por la Coordinación de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Como se observa a continuación, lo propuesto fue analizando, criticado y aprobado por el grupo objetivo: estudiantes regulares del Programa de Diseño Gráfico y personas interesadas en obtener información del mismo.

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN

La podrás solicitar en la oficina de COORDINACIÓN del PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO, situada en el segundo nivel del edificio T1 de la Ciudad Universitaria, Zona 12. Teléfonos: 476 - 1373



ACREDITADA

ABERTURAS DE NIVELES DE ESTUDIOS

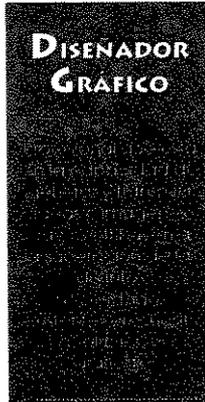
- 1er. Nivel de Estudios
2do. Nivel de Estudios
3er. Nivel de Estudios
4to. Nivel de Estudios

Fuente de información: Dirección de ESTUDIOS 1994 USAC



RED CURRICULAR DISEÑO GRÁFICO

USAC INSTITUTO DE LAS CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



AQUI

Si quieres estudiar un curso más de tu carrera, sus objetivos, actividades y todo lo que se hace en el Diseño Gráfico debes de contactar al responsable de la coordinación del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



ENTÉRATE

El Programa de Diseño Gráfico ofrece un método y cinco asignaturas... El primer semestre es un curso de 14 semanas... El segundo semestre es un curso de 14 semanas... El tercer semestre es un curso de 14 semanas... El cuarto semestre es un curso de 14 semanas... El quinto semestre es un curso de 14 semanas...



IV METADISEÑO



II SEMANTICA

Investigación para los efectos... Se utiliza en algunos cursos... Se utilizan en algunos cursos... Se utilizan en algunos cursos...

ACTIVIDADES CULTURALES

Trabaja como objetivo su a... El producto gráfico que se... El producto gráfico que se... El producto gráfico que se...

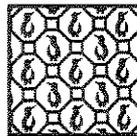


LABORATORIOS

Se utilizan en algunos cursos... Se utilizan en algunos cursos... Se utilizan en algunos cursos...



1ER Semestre



M1 Fundamentos del diseño. Pre-requisito: ninguno. Objetivo: que el estudiante... Contenido: fundamentos del diseño... Bienestar conceptual... Bienestar emocional... Bienestar intelectual... Bienestar físico... Bienestar social... Bienestar espiritual...

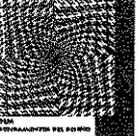
M2 Método de expresión. Pre-requisito: ninguno. Objetivo: que el estudiante... Contenido: fundamentos de la expresión... Bienestar conceptual... Bienestar emocional... Bienestar intelectual... Bienestar físico... Bienestar social... Bienestar espiritual...

M3 Dibujo geométrico. Pre-requisito: ninguno. Objetivo: que el estudiante... Contenido: fundamentos del dibujo geométrico... Bienestar conceptual... Bienestar emocional... Bienestar intelectual... Bienestar físico... Bienestar social... Bienestar espiritual...

M4 Teoría de la comunicación I. Pre-requisito: ninguno. Objetivo: que el estudiante... Contenido: fundamentos de la comunicación... Bienestar conceptual... Bienestar emocional... Bienestar intelectual... Bienestar físico... Bienestar social... Bienestar espiritual...

M5 Teoría de la comunicación II. Pre-requisito: ninguno. Objetivo: que el estudiante... Contenido: fundamentos de la comunicación... Bienestar conceptual... Bienestar emocional... Bienestar intelectual... Bienestar físico... Bienestar social... Bienestar espiritual...

M6 Metodología de la investigación. Pre-requisito: ninguno. Objetivo: que el estudiante... Contenido: fundamentos de la investigación... Bienestar conceptual... Bienestar emocional... Bienestar intelectual... Bienestar físico... Bienestar social... Bienestar espiritual...



M6 INVESTIGACIÓN DEL DISEÑO



**142 Expresión gráfica 3**  
**Prerrequisito:** 132  
Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de hacer uso del papel de arte para realizar volantes, prospectos y folletos.  
**Contenido:** Elaboración y uso de plantillas. Diagramas. Técnica Volante. Transparencias.

**Contenido:** base de la fotografía. Método de la cámara. Esquema técnico de la fotografía. Elaboración de la imagen. Fijación y postulado en blanco y negro. Manipulación de la copia en laboratorio.

**241 Psicología de la comunicación 2**  
**Prerrequisito:** 231  
Objetivo: que el estudiante active, justifique e interprete los comportamientos de comunicación humana, tanto individual como colectivo y los utilice en su quehacer profesional.



FOTOGRAFIA

**Contenido:** El arte de la creatividad y de la personalidad. Comportamiento creativo y del cerebro. Conocimiento actual y su relación en el comportamiento humano. Tecnología de la comunicación de persuasión.

**243 Historia del arte y del diseño visual 3**  
**Prerrequisito:** 233  
Objetivo: que el estudiante conozca las actitudes críticas y valorativas que

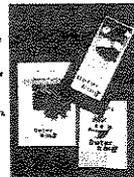


DISEÑO VISUAL

favorezcan la comprensión creativa de las manifestaciones artísticas y del diseño gráfico y su incidencia en la realidad del ocupante del trabajo.  
**Contenido:** Movimientos de la segunda mitad del siglo XIX. Las vanguardias de la primera mitad del siglo XX. Movimiento de la post-guerra (1945) hasta las últimas tendencias.  
...interdependencia

# 5TO Semestre

**151 Diseño visual 4**  
**Prerrequisito:** haber aprobado el Curso Cuatro  
Objetivo: que el estudiante aplique los principios básicos de diseño gráfico en la organización y tratamiento de imágenes y espacios visuales reales.  
**Contenido:** Imagen de marca. Creación de perfiles. La comunicación en plataformas. La tipografía. Diseño gráfico en empresas y entes, ya sea en Botellones. El manual profesional. Otras publicaciones.



DISEÑO VISUAL

**152 Ilustración**  
**Prerrequisito:** 141, 142 y 145  
Objetivo: que el estudiante tenga la habilidad de hacer uso del papel de arte y aplique técnicas nuevas para realizar ilustraciones.  
**Contenido:** etapas de la ilustración. La composición de ilustración. Transparencias.



ILUSTRACION

**153 Técnicas digitales 1**  
**Prerrequisito:** 143  
Objetivo: que el estudiante utilice una computadora como una herramienta de diseño, integrando el Software al Hardware, optimizando así el producto de su trabajo.  
**Contenido:** introducción al sistema Macintosh. Hardware y Software. Estructura de equipo. Introducción a las aplicaciones. Herramientas y utilidades del Software. Manipulación y salida de fuentes. Configuración de sistemas.



DISEÑO VISUAL

**154 Fotografía**  
**Prerrequisito:** 144 y 232  
Objetivo: que el estudiante pueda manejar la cámara fotográfica para su aplicación en su práctica de diseño gráfico.

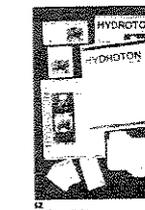
**Contenido:** la fotografía como elemento básico de comunicación visual. El fotógrafo como diseñador. Creación fotográfica y métodos fotográficos. La fotografía en las artes gráficas.

**Contenido:** la fotografía como elemento básico de comunicación visual. El fotógrafo como diseñador. Creación fotográfica y métodos fotográficos. La fotografía en las artes gráficas.



FOTOGRAFIA

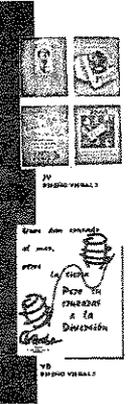
# 6TO Semestre



DISEÑO VISUAL

**161 Diseño visual 5**  
**Prerrequisito:** Haber aprobado el Curso Cinco  
Objetivo: que el estudiante integre los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera en proyectos especiales de comunicación visual.  
**Contenido:** la creatividad y su aplicación en la publicidad. Publicidad en medios impresos. Diseño gráfico para televisión. Story board. Publicidad subliminal.

**163 Técnicas digitales 2**  
**Prerrequisito:** 151, 152 y 153  
Objetivo: que el estudiante utilice las herramientas programadas para la creación de imágenes digitales para computación y sea capaz de desarrollar un proyecto gráfico complejo.  
**Contenido:** programa de dibujo libre. Programa de manipulación de imágenes a computadora. Programa de diagramación de elementos gráficos y uso simultáneo de



DISEÑO VISUAL

programas. Comunicación entre programas. Impresión.

**164 Técnicas audiovisuales**  
**Prerrequisito:** 154  
Objetivo: que el estudiante reconozca, maneje y utilice la forma práctica en su profesión, los conceptos, instrumentos e instrumentos básicos de las técnicas audiovisuales.  
**Contenido:** introducción a la comunicación audiovisual. Tipos de mensajes audiovisuales. Los mensajes audiovisuales. Percepción psicológica. Teoría del audio y producción del audio. Teoría de la imagen estroboscópica y producción de diagramas. Teoría de la imagen radiográfica y producción de video.

**261 Comunicación persuasiva**  
**Prerrequisito:** 223 y 231  
Objetivo: que el estudiante adquiera la capacidad de determinar cuál es el medio adecuado para transmitir un mensaje de comunicación.

**Contenido:** Las formas de comunicación y sus modalidades. Formas de diseño. El mensaje de masa, transmitir el mensaje, diseñar el mensaje, como la acción. Plataforma de lanzamiento de mensajes.

**262 Organización profesional**  
**Prerrequisito:** 151 y 251  
Objetivo: que el estudiante tenga la capacidad de desarrollar como profesional en el diseño gráfico.  
**Contenido:** organización de empresa y servicios. Estructura de precios e impuestos. Servicios legales, matrícula de contador. Legislación de desarrollo de autor. Buen profesional y conducta.

**263 Seminario de Diseño Gráfico**  
**Prerrequisito:** haber aprobado el Curso Cinco  
Objetivo: que el estudiante tenga la capacidad de formular un proyecto de comunicación visual.  
**Contenido:** el proceso de investigación aplicado a la práctica de diseño. Técnicas e instrumentos de validación de planes de diseño gráfico. Biblioteca básica para la formulación de proyectos. Formulación del proyecto de comunicación.



DISEÑO VISUAL



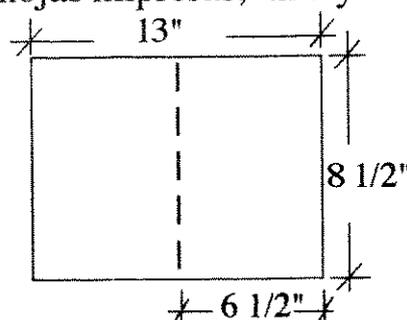
### 3.3 JUSTIFICACIÓN DE TÉCNICAS Y ELEMENTOS EMPLEADOS EN LA PIEZA DE DISEÑO

La técnica de investigación empleada para desarrollar este proyecto fué la "Caja de cristal" ( método que amplía la búsqueda de soluciones con previo conocimiento del problema) con la cual se dio solución a un problema mediante una investigación previa que pretendió conocer a fondo el problema tratado. Con este método se organizó de manera planeada el análisis, la síntesis y la evaluación.

#### *Elementos empleados de Diseño gráfico*

##### **3.3.1 TIPO DE FORMATO**

El formato es el espacio en el cual se plasman las ideas. En este caso tiene una dimensión de 13" por 8 1/2 pulgada ( 8 1/2" X 6 1/2 " al doblarse). Se eligió este tamaño porque permite mejor distribución de los elementos, lo cual le da al folleto presentación diferente de diseño . Consta de ocho hojas impresas, tiro y retiro.



PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
Biblioteca Central

### 3.3.1 DIAGRAMACIÓN DEL FOLLETO

La diagramación es la organización y distribución de elementos en forma adecuada para lograr buen equilibrio de los mismos, en cuanto a su composición dentro de un formato.

La diagramación del folleto está dividida en dos columnas y varía su ubicación en el espacio para crear cierto movimiento que atrae la atención y rompe con la monotonía.

#### Ejemplo de la diagramación

## ENTÉRATE

El Programa de Diseño Gráfico cumple 45 años y quiere agradecer a quienes lo han sostenido académica y administrativa que deberá cubrir un total de 300 horas como mínimo en un período no mayor de 14 semanas. El programa es un curso ya que en algunas áreas se pueden acreditar. Esta educación en las áreas: Comunicación e Imagen y Tecnología y Diseño. El área de Comunicación e Imagen tiene como objetivos proporcionar al estudiante los conocimientos básicos y metodológicos para una eficaz labor en el profesorado que se le pida. El área de Tecnología y Diseño le proporciona al estudiante las habilidades necesarias para preparar sus obras e intervenir en exposiciones, trabajos prácticos y aplicaciones a problemáticas específicas de comunicación visual. El Programa de Diseño Gráfico ofrece cursos a Maestría, licenciatura y licenciatura.



MAESTRÍA

## ACTIVIDADES CULTURALES

Tienen como objetivo dar a conocer el producto creativo que se está desarrollando dentro del Programa de Diseño Gráfico de la UNAM. En estas actividades se ofrecen trabajos de alumnos distinguidos que participan en concursos locales y nacionales a nivel interno y fuera de la universidad.



## LABORATORIOS

Se ofrecen en algunas horas prácticas que requieren de equipo especializado. Estos ayudan y enseñan a los estudiantes del Diseño Gráfico para que los mismos puedan tener la experiencia realista en el campo profesional. Entre estos laboratorios podemos mencionar la Unidad Digital y el Laboratorio de Fotografía.



# 7MO Semestre

## 171 Proyecto de graduación

Prerrequisito haber aprobado el Semestre.

Objetivo: que el estudiante sea capaz de realizar un proyecto gráfico de un tema de su interés con fines de graduación.

Que el estudiante integre en su portafolio el resultado de trabajos académicos y de su práctica profesional, así como, que muestre sus habilidades y competencias desarrolladas durante su formación como diseñador gráfico.

Contenido: asesoría técnica y metodológica para el desarrollo del componente gráfico del proyecto de graduación.

## 172 Prácticas supervisadas

Prerrequisito haber aprobado el Semestre.

Objetivo: que el estudiante practique en prácticas los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de su carrera y además obtenga los distintos niveles de experiencia y administrativos del campo en el cual se desarrollará profesionalmente.

Contenido: La práctica es un medio de comunicación visual, luego la experiencia de las acciones ejecutadas.





12 PRÁCTICA SUPERVISADA

### 3.3.2. PORTADAS EXTERNAS

La portada es la parte externa de la pieza de diseño, es lo que atrae a la vista del grupo objetivo.

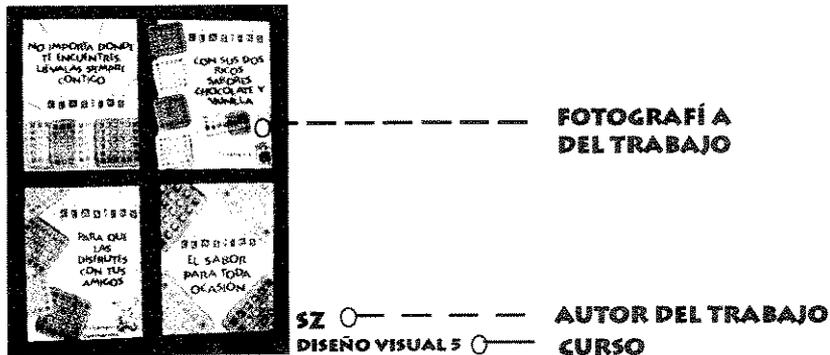
*Portada exterior* identifica claramente el contenido del folleto, además, muestra tres ilustraciones realizadas por estudiantes del Programa de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



### 3.3.3 FOTOGRAFÍAS

La técnica fotográfica fué empleada con el fin de plasmar con más exactitud las ilustraciones que contienen los aspectos más importantes que se quieren destacar dentro del folleto. Se utilizaron 32 fotografías en blanco y negro (grises) algunas se encuentran en forma horizontal, otras vertical o inclinadas dependiendo de la diagramación que le corresponde a cada página. Se utilizó esta técnica para no perder ningún detalle. Las fotografías se encuentran ubicadas en espacios distintos dentro del formato, unas con movimiento para ser más agradables a la vista, algunas poseen líneas o un recuadro negro, esto se realizó con el fin de agrupar la fotografía si se desvanecía y, así, no se perdiera en el formato blanco. En la parte inferior de la fotografía está indicado con mayúsculas las iniciales del nombre y apellido del autor del diseño como, también, el nombre del curso donde se realizó el trabajo creado.

#### EJEMPLO



### 3.3.4 TIPOGRAFÍA

La tipografía fue estudiada y analizada con el fin de que sea la adecuada para este folleto, además, tiene la característica de que armonizan unos con otros ya que es sencillo y legible, esto garantiza que el lector mantendrá la atención de lo que está leyendo.

Tipología utilizada:

Título

\* **AUSTERE BLACK SSI / LITHOS BLACK**

\* 24 puntos

Subtítulos

\* Avant Garde

\* 24 puntos

Texto

\* **Times**

\* 10 puntos

Pie de fotografías

\* **AUSTERE BLACK SSI**

\* 10 puntos Autor

\* 8 puntos Curso

# CAPÍTULO IV

## COMPROBACIÓN DEL FOLLETO SOBRE LA RED CURRICULAR DE DISEÑO GRÁFICO



## COMPROBACIÓN DEL FOLLETO SOBRE LA RED CURRICULAR DE DISEÑO GRÁFICO

La comprobación del material informativo (folleto) fué realizado con una muestra del grupo objetivo, en este caso, estudiantes de diseño gráfico que cursan el Segundo, Cuarto y Sexto semestre, respectivamente.

La muestra tomada del grupo objetivo fué de la siguiente manera

### **Jornada Matutina**

#### *Segundo Semestre*

Masculino 7      Femenino 5      Edad 17 - 20

### **Jornada Vespertina**

#### *Segundo Semestre*

Masculino 1      Femenino 1      Edad 20 - 23

#### *Cuarto Semestre*

Masculino 5      Femenino 8      Edad 19 - 23

### **Jornada Nocturna**

#### *Cuarto Semestre*

Masculino 4      Femenino 3      Edad 18 - 21

#### *Sexto Semestre*

Masculino 7      Femenino 9      Edad 20 - 24

50 encuestados en total, de ambas jornadas y semestres.

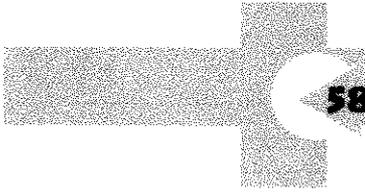
El material fué aprobado por el grupo objetivo ya que, en su mayoría, expresaron que realmente es necesario este tipo de información para conocer con anterioridad el contenido de cada asignatura y, además, explicar, sin ningún problema, el contenido real de la carrera de Diseño Gráfico.

Un hecho relevante en el proceso de comprobación de la eficacia del folleto, fué la reacción de los estudiantes, dependiendo del semestre asistente. La mayoría de estudiantes se detenían a leer los cursos que, próximamente, tendrían que asignarse y, además, preguntaban cuándo estaría a la venta el folleto ya que les interesaba la información que contenía.

La información que posee el folleto fué aprobada por todos los estudiantes encuestados ya que les pareció sencilla de comprender.

Tanto la diagramación como el tamaño del formato fueron aceptados por el 92% de los encuestados.

Respecto de las fotografías, hicieron la observación de que las mismas estaban muy oscuras y se perdía la imagen, por esta razón se trabajaron de nuevo las mismas, corrigiendo el error indicado.



La tipografía seleccionada fue aceptada en los títulos, subtítulos, texto y pie de fotografías; en esta última se sugirió que fuera un poco más grande, ya que el tamaño no era el adecuado, por lo mismo se aumentó el tamaño con el objetivo de identificar con facilidad al autor del trabajo.

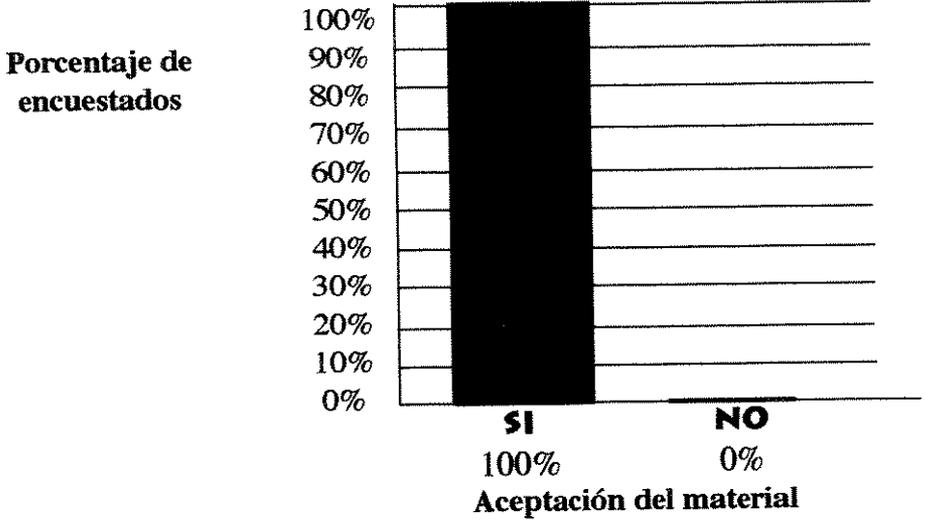
Todos los elementos empleados en la pieza de diseño fueron aceptados por la mayoría de los encuestados. A continuación se presentan las gráficas correspondientes a las distintas preguntas contenidas en la encuesta realizada respecto de la muestra tomada del grupo objetivo.

# Universidad de San Carlos de Guatemala

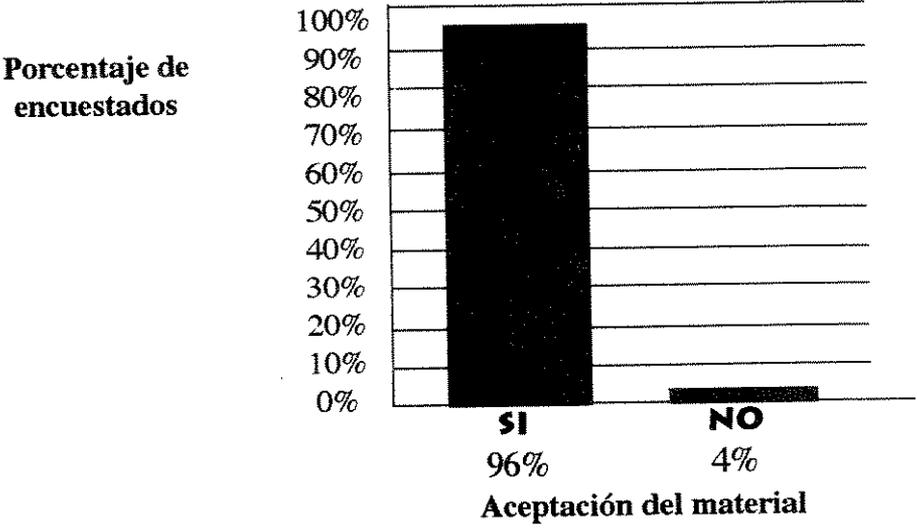
## Facultad de Arquitectura

### Programa de Diseño Gráfico

1. *¿El folleto posee la información suficiente para describir el contenido de la Red Curricular de Diseño Gráfico?*

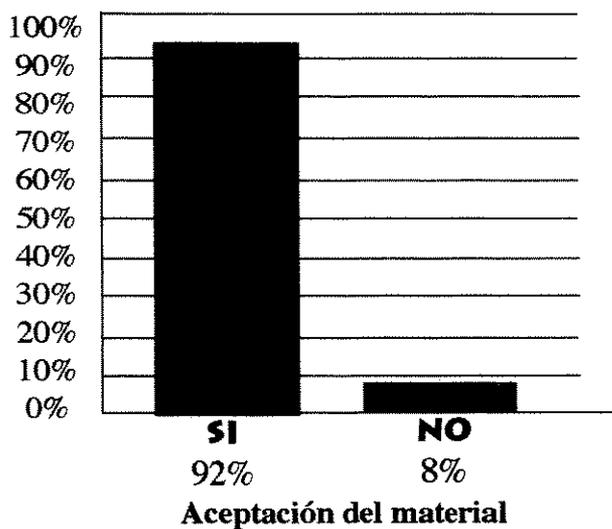


2. *¿El contenido del folleto es sencillo y específico?*



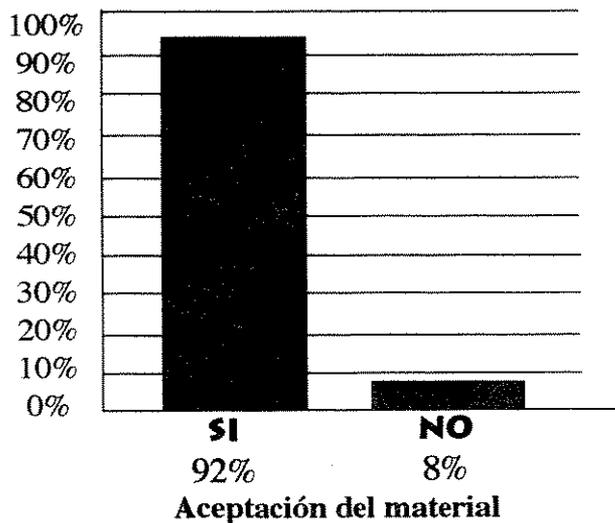
### 3. *¿Considera el tipo de formato adecuado para la información?*

Porcentaje de encuestados



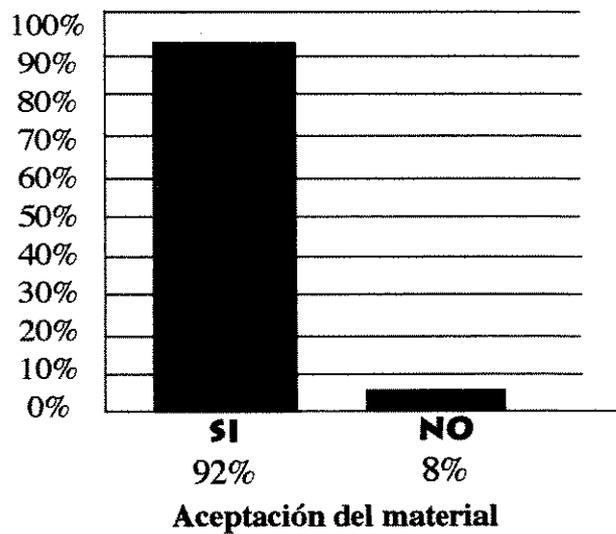
### 4. *¿La diagramación posee la distribución y equilibrio que requiere este tipo de material didáctico?*

Porcentaje de encuestados



### 5. *¿Las fotografías son lo suficientemente ilustrativas para este folleto?*

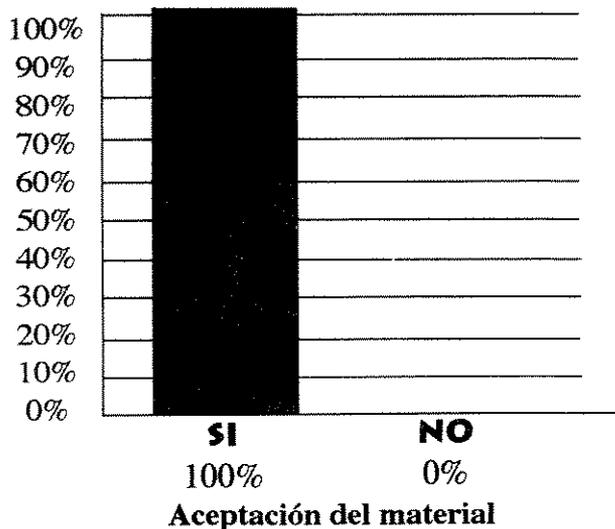
Porcentaje de encuestados



### 6. *¿La tipografía es clara y sencilla para el folleto?*

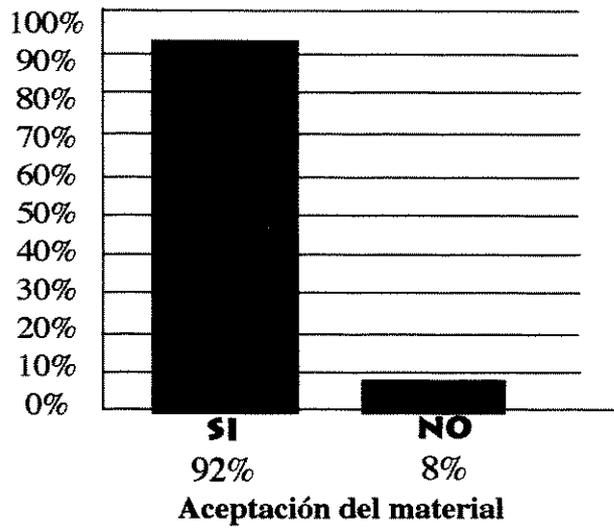
6.a Título

Porcentaje de encuestados



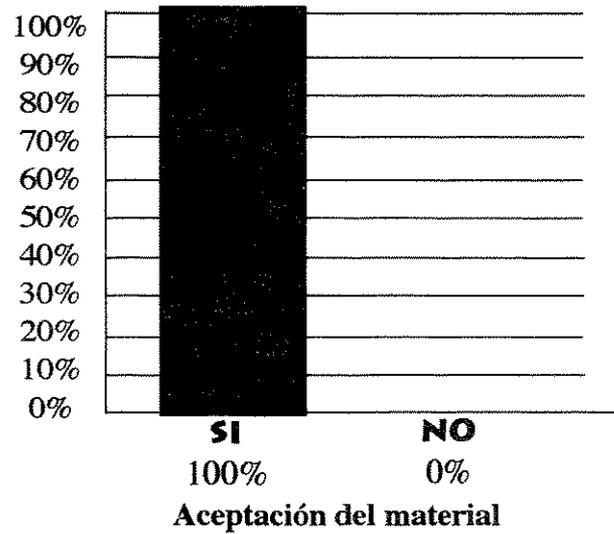
### 6.b Subtítulo

Porcentaje de encuestados

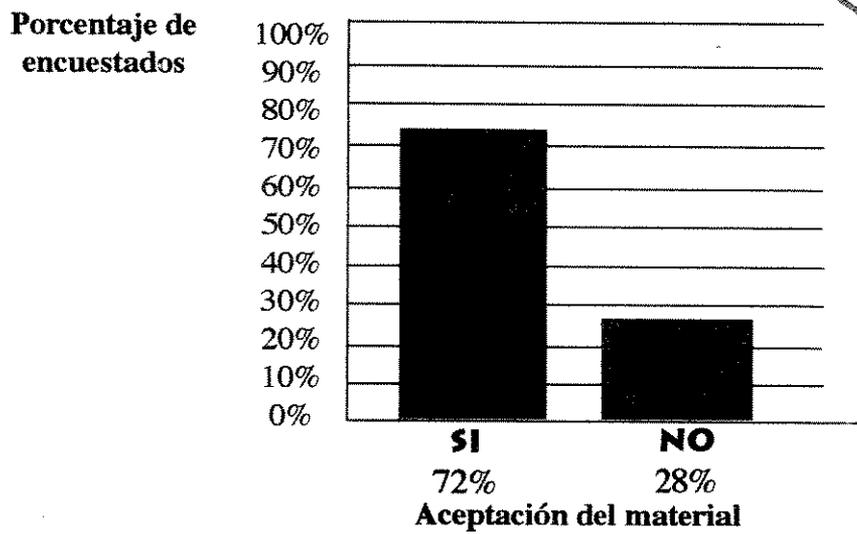


### 6.c Texto

Porcentaje de encuestados

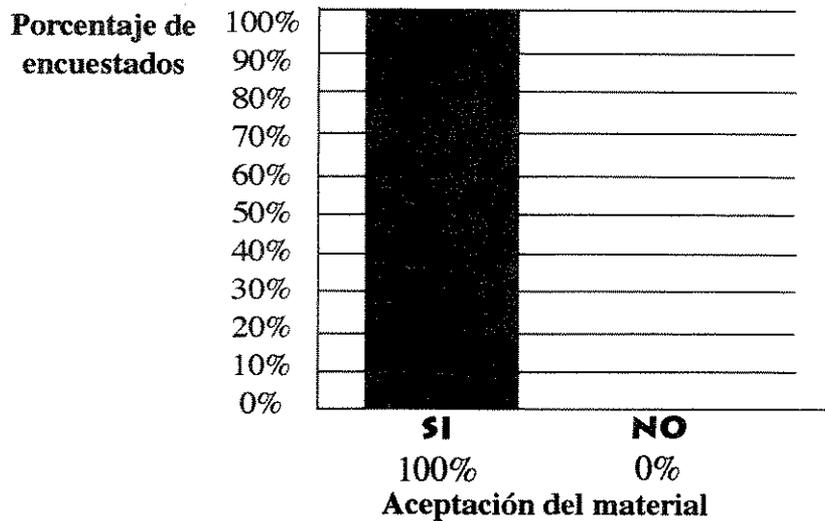


### 6.d Pie de fotografía



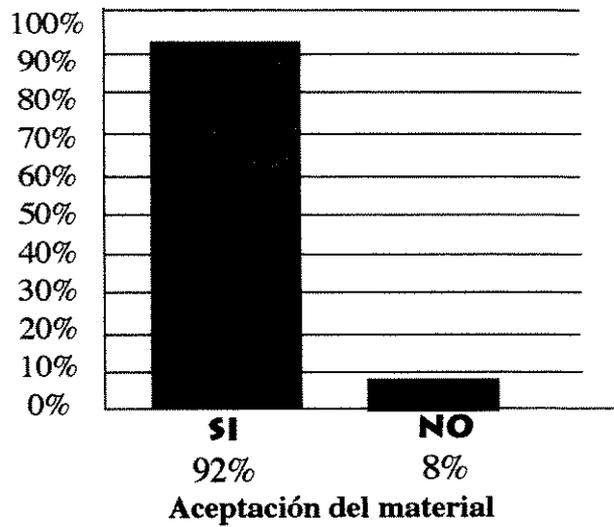
### 7. *¿El tamaño de la tipografía es la adecuada para la información que se está proporcionando?*

#### 7.a Títulos



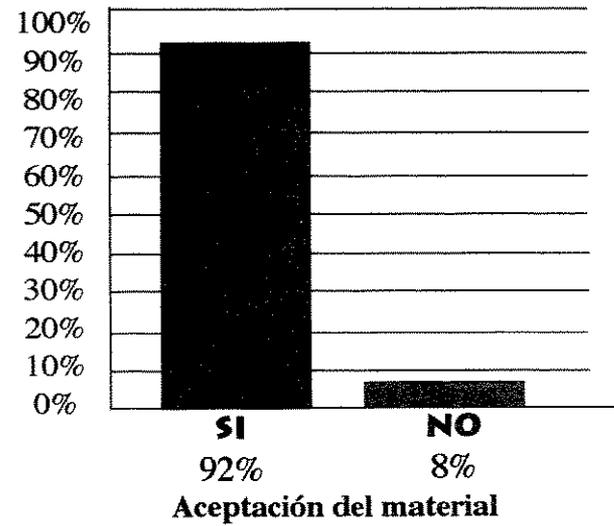
### 7.b Subtítulos

Porcentaje de encuestados

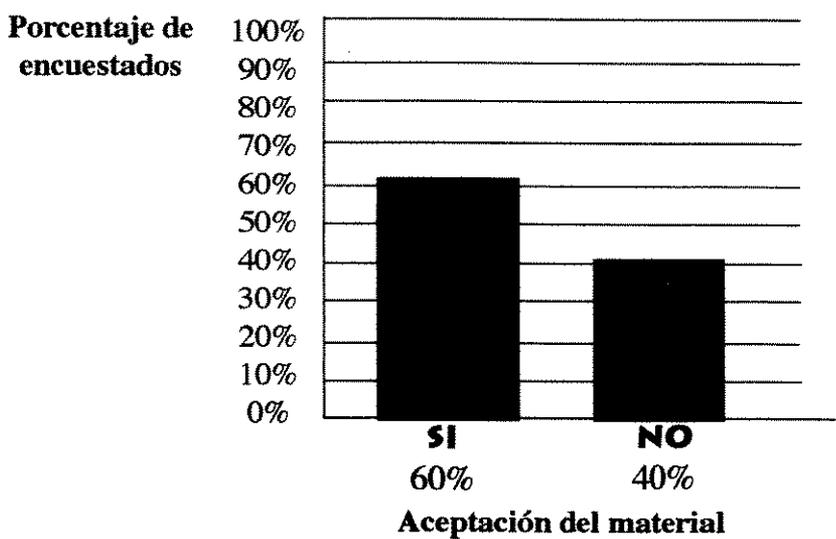


### 7.c Texto

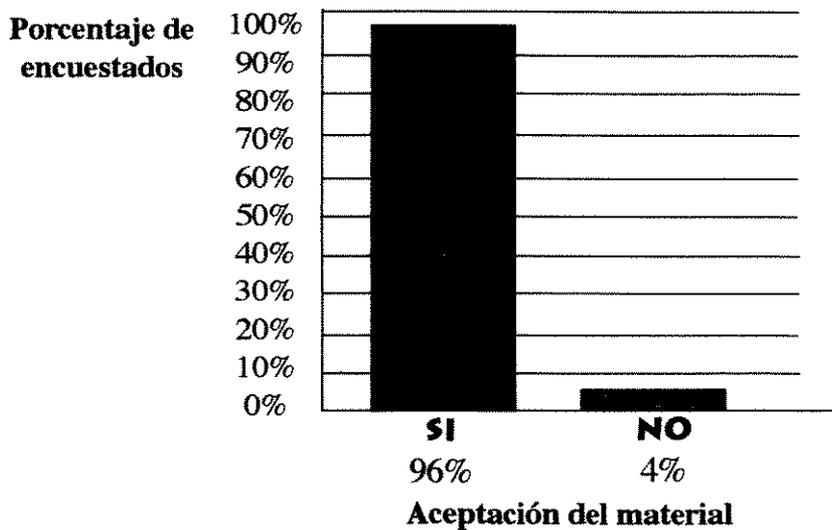
Porcentaje de encuestados



### 7.d Pie de fotografía



### 8. ¿Considera necesario todos los elementos empleados en la pieza de diseño propuesta?



## CONCLUSIONES

1. El folleto sobre la red curricular tiene éxito como pieza de diseño entre los estudiantes e interesados en la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico.
2. Los datos obtenidos en el proceso de comprobación y los comentarios realizados por las personas interesadas en conocer, a fondo, el Programa de Diseño Gráfico, han demostrado que los objetivos planteados, al iniciar este trabajo se han cumplido en un 100 %, lo cual redunda en beneficio de los mismos estudiantes y personas interesadas.
3. La diagramación del folleto, los elementos seleccionados, su tipografía y, sobre todo, su sencillez en la diagramación y claridad en el contenido, hace que, sin lugar a dudas, la pieza presentada sea un instrumento idóneo para que se solucione el problema existente de falta de material didáctico que ilustre y, a la vez, informe sobre lo que actualmente ofrece el Programa de Diseño Gráfico en la facultad de Arquitectura, Universidad de san carlos.

## RECOMENDACIONES

1. Que el folleto se utilice como una pieza de consulta para los estudiantes regulares de diseño gráfico y para las personas que quieran conocer la carrera sobre la Red Curricular y que, con los ejemplos, se forme una idea global de lo que se realiza en el Programa de Diseño Gráfico.
2. Que en la medida que se presenten cambios en la Red Curricular de Diseño Gráfico, se actualice la guía para que siempre esté en vigencia y, a la vez, el interesado esté actualizado.
3. Que se mantenga la pieza de Diseño en constante reproducción para cubrir la necesidad que originó este trabajo: la falta de información sobre los cursos de la Red Curricular, tanto dentro de los estudiantes como de las personas interesadas en conocer el Programa de Diseño Gráfico.

## BIBLIOGRAFÍA

BAENA PAZ, Guillermina

1,982 Instrumentos de investigación.  
México: Editorial Mexicanos Unidos, S. A.

JURADO DUARTE, Luis Gustavo

1,996 La producción audiovisual. Aspecto fundamental dentro del proceso de formación del diseñador guatemalteco. Guatemala.

RABÉ, Byron

1,990 Tres años de diseño gráfico. Guatemala.

TÓRTOLA, Julio

1995 Caja negra y de cristal. Guatemala.

VALDEZ, Gustavo

1,995 Otro diseño es posible. Argentina.

Catálogo de estudios 1,996. Guatemala:  
Departamento de Registro y Estadística,  
Universidad de San Carlos de Guatemala.



# GLOSARIO

## ARTE

Expresión de sentimientos, ideas y emociones exteriorizadas por la combinación de líneas, formas, colores o una asociación de movimientos, ritmos o sonidos.

## COMUNICACIÓN

Cualquier medio de enlace correspondiente entre personas, caracterizada por el uso de medios de gran potencia, medios impresos, radio, televisión, etc..

## DIDÁCTICA

Ciencia que estudia la metodología de la enseñanza.

## DISEÑO

Proceso creativo que resuelve un conjunto de necesidades humanas sociales, económicas, culturales, etc.

## DISEÑADOR GRÁFICO

Profesional que está en capacidad de generar y transmitir imágenes e ideas, que contribuyen a la superación de las distintas necesidades existentes, en cuanto a soluciones visuales.

## **GRÁFICO**

Manera de exponer las cosas con la misma claridad que si estuvieran dibujadas. Aplícase a las descripciones, operaciones y demostraciones representadas por medio de figuras o signos.

## **GRAFISMO**

Conjunto de técnicas artísticas y tipográficas en el campo de la comunicación visual, escrita y pictórica.

## **MÉTODO**

Se define como la manera de alcanzar un objetivo o, bien, como determinando procedimientos para ordenar la actividad de reproducir en el pensar el objetivo que se estudia.

## **METODOLOGÍA**

Es la parte de la lógica que aplica los procedimientos utilizados en el estudio del pensamiento en general de ciencias e investigaciones.

## **TECNOLOGÍA**

Transformación de los bienes de la naturaleza para satisfactores de la sociedad.

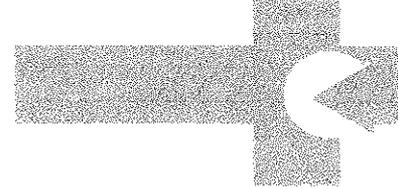
## **VISUAL**

Línea recta que se considera tirada desde el ojo del espectador hasta el objeto.



# ANEXOS

## ENCUESTA Y COTIZACIÓN



1. OBJETIVO DEL ANEXO

2. DESCRIPCIÓN DEL ANEXO

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**  
**PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO**

Encuesta sobre el Folleto Informativo de la Red Curricular de Diseño Gráfico de la USAC

**Semestre** \_\_\_\_\_ **Sexo** M  F  **Edad** \_\_\_\_\_  
**Jornada** Matutina  Vespertina  Nocturna

**INSTRUCCIONES:**

Marque con una "X" las respuestas siguientes.

- 1 . ¿ El folleto posee la informacion suficiente para describir el contenido de la Red Curricular de Diseño Gráfico ?**  
SI  NO
- 2 . ¿ El contenido del folleto es sencillo y específico?**   
SI  NO
- 3 . ¿ Considera el tipo de formato adecuado para la información que se esta proporcionando?**   
SI  NO
- 4 . ¿ La diagramación posee la distribución y equilibrio que requiere este tipo de material didáctico ?**  
SI  NO

5. ¿ Las fotografías son lo suficientemente ilustrativas para este folleto ?

SI

NO

6. ¿ La tipografía es clara y sencilla para el folleto?

TÍ TULOS

SI

NO

SUBTÍ TULOS

SI

NO

TEXTO

SI

NO

PIE DE FOTOS

SI

NO

7. ¿ El tamaño de la tipografía es la adecuada para la información que se esta proporcionando?

TÍ TULOS

SI

NO

SUBTÍ TULOS

SI

NO

TEXTO

SI

NO

PIE DE FOTOS

SI

NO

8. ¿ Considera necesario todos los elementos empleados en la pieza de diseño expuesta ?

SI

NO

9. Observaciones

---

---

---

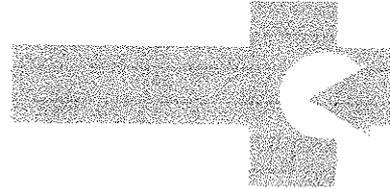
---

---

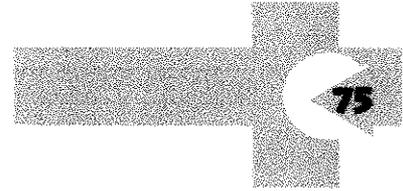
---

---

---



# COTIZACIONES DEL FOLLETO SOBRE LA RED CURRICULAR



1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100

1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100

1984 1985 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029 2030 2031 2032 2033 2034 2035 2036 2037 2038 2039 2040 2041 2042 2043 2044 2045 2046 2047 2048 2049 2050 2051 2052 2053 2054 2055 2056 2057 2058 2059 2060 2061 2062 2063 2064 2065 2066 2067 2068 2069 2070 2071 2072 2073 2074 2075 2076 2077 2078 2079 2080 2081 2082 2083 2084 2085 2086 2087 2088 2089 2090 2091 2092 2093 2094 2095 2096 2097 2098 2099 2100

# BYRSA LTDA

Vía 7, 7-33 Zona 4. Teléfono: 310212.

Cotización

Nº

SEÑORES

CIUDAD

FECHA: 10 OCTUBRE DE 1997.

VIGENCIA:

CONTACTO:

VENDEDOR:

CANTIDAD	DESCRIPCION	PRECIO UNIT	PRECIO TOTAL
	TRABAJO: FOLLETO MEDIDAS: 6 1/2 x 6 1/2 cerrado MATERIAL: PAPEL BOND 80 COLOR: 1 COLOR TIRO-RETIRO CANTIDAD: 500 OTROS: ELABORACION DE NEGATIVOS	5.28	Q. 2,640.00
			Q. 2,200.00

POR: **BYRSA LTDA.**  
Vía 7, 7-33. Zona 4. Teléfono: 310212

BNJ

HACEMOS CONSTAR, POR MEDIO DE LA PRESENTE, QUE ACEPTAMOS EL PRECIO DEL SERVICIO O ARTICULO(S) ARRIBA DESCRITOS.

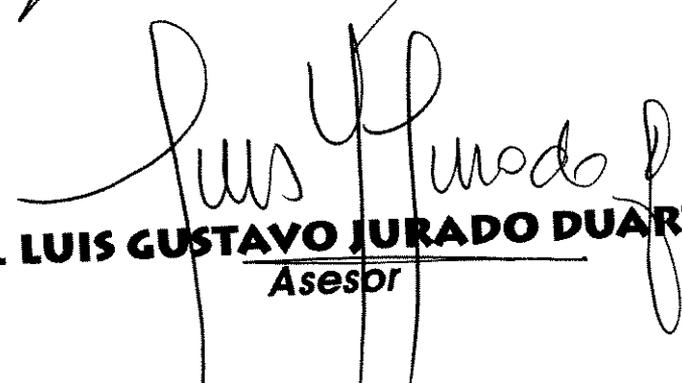
FECHA

FIRMA Y SELLO DEL CLIENTE

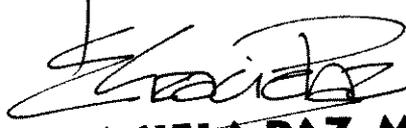
**IMPRIMASE**



**ARQ. JULIO RENÉ COREA Y REYNA**  
Decano



**LIC. LUIS GUSTAVO JURADO DUARTE**  
Asesor



**D. G. EVA GRACIELA PAZ MENDOZA**  
Asesora



**SILVIA ANGELITA ZETINA DE LEÓN**  
Sustentante