

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



**MANUAL DE
TÉRMINOS TÉCNICOS
PARA DISEÑO GRÁFICO**

Claudia Carolina López Agustín,
Técnica Profesional en Diseño Gráfico
Guatemala, noviembre 1998

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

B7
02
7(8-5)

**JUNTA DIRECTIVA
FACULTAD DE ARQUITECTURA**

Arq. Rodolfo Portillo Arriola
DECANO

Arq. Edgar López Pazos
VOCAL I

Arq. Silvia Morales
VOCAL III

Br. Edín González
VOCAL IV

Br. Carlos Díaz
VOCAL V

Arq. Julio Roberto Zuchini G.
SECRETARIO

TERNA EXAMINADORA

D.G. Erick Galindo

D.G. Julieta Molina

Arq. Elda Velásquez

Lic. Américo Santizo
ASESOR

D.G. Marco A. Morales
ASESOR



ÍNDICE

	Página
Introducción	1
CAPÍTULO 1	
Planteamiento del problema	
1.1. Justificación	2
1.2. Objetivos	3
CAPÍTULO 2	
Marco teórico	
2.1. Concepto	4
2.2. Contexto	7
CAPÍTULO 3	
Propuesta gráfica justificada	
3.1. Recopilación de datos	10
3.2. Tamaño del formato	11
3.3. Diagramación	12
3.4. Orden y contenido del manual	14
3.5. Color	20
3.6. Medio de reproducción	20
3.7. Boceto final de la propuesta gráfica justificada	21
CAPÍTULO 4	
Comprobación de la eficacia de la propuesta gráfica	37
Conclusiones	38
Recomendaciones	39
Bibliografía	40
Anexos	

INTRODUCCIÓN

Durante su formación académica, el Diseñador Gráfico debe adquirir la habilidad para el manejo e interpretación de diversos términos técnicos, de gran utilidad para el mejor desempeño de sus actividades en el campo del Diseño Gráfico. El diseñador adquiere este conocimiento a lo largo de sus estudios y en la experiencia de su trabajo a nivel profesional.

Esto lo lleva a comprender que, aunque consulte un diccionario para saber el significado de una palabra o término, en algunos casos éste no se aplica al uso que se le da en el campo del Diseño Gráfico.

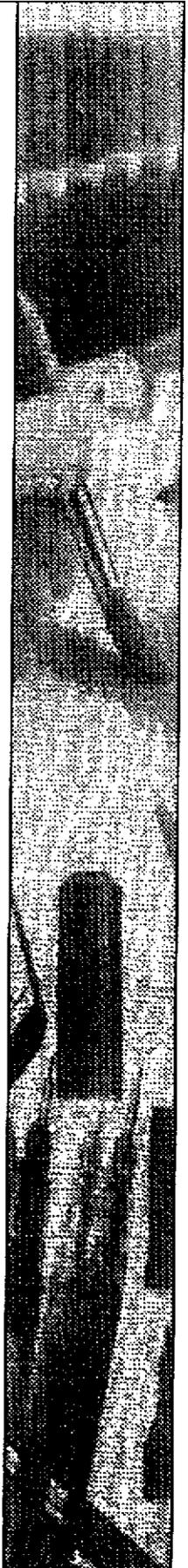
Es muy importante, para el estudiante de reciente ingreso a la carrera Técnica Profesional de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, tener una base documentada que explique e ilustre, si es necesario, los términos técnicos que frecuentemente son utilizados en el campo del Diseño Gráfico. Esta necesidad da paso al **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**.

La metodología de diseño utilizada para la realización del presente manual fue de cuatro etapas: 1. Etapa racional, 2. Etapa creativa, 3. Etapa constructiva y 4. Etapa de evaluación.



CAPÍTULO 1

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Algunos de los términos técnicos más utilizados en Diseño Gráfico se encuentran en otros idiomas y al ser traducidos literalmente, no explican lo que realmente significan en el medio o lugar en el que se desenvuelve el Diseñador Gráfico y, además, aunque éstos se encuentren en español su interpretación varía de país a país.

En la carrera de Diseño Gráfico se maneja el lenguaje del tipógrafo, fotógrafo, ilustrador, publicista, escultor, pintor, arquitecto, psicólogo, dibujante y el de las computadoras, entre otros.

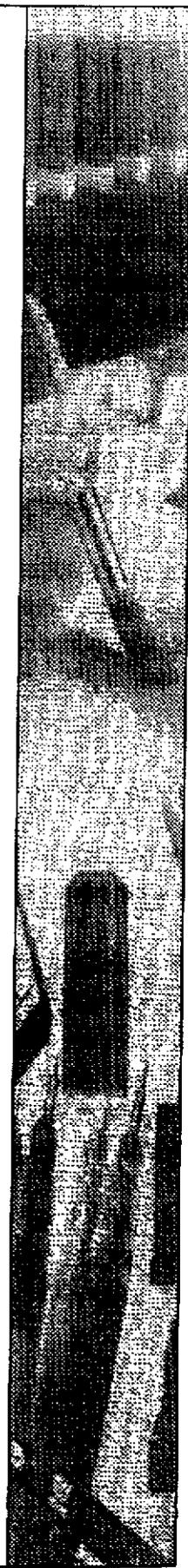
Cada uno de los docentes, domina un área en particular, de acuerdo a la cátedra que imparte y al medio en el que se desenvuelve, por lo que maneja un lenguaje técnico específico, que muchas veces no es asimilado totalmente por el estudiante.

1.1. JUSTIFICACIÓN

El estudiante de Diseño Gráfico debe conocer, asimilar y dominar diferentes conceptos técnicos a lo largo de su carrera.

En cada campo existe una especie de lenguaje o terminología específica, lo mismo sucede en el Diseño Gráfico. Este manual permite agilizar la incorporación de nuevas palabras a su vocabulario, ya que el conocimiento de éstas da como resultado el mejor aprovechamiento de los recursos para la optimización de respuestas y soluciones a las necesidades de comunicación gráfica en la sociedad.

Este manual fue diagramado con ilustraciones sencillas para facilitar la interpretación de los conceptos, ya que la asociación de palabra e imagen apoya y agiliza el aprendizaje del lector.



1.2. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo general

Investigar, redactar, diagramar e ilustrar un manual de consulta, que explique de una manera clara y sencilla los términos técnicos más utilizados por el Diseñador Gráfico.

1.2.2. Objetivos específicos

Producir un **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**, que amplíe el vocabulario del estudiante de primer ingreso, sobre los términos técnicos utilizados para la aplicación, reproducción y presentación de sus diseños.

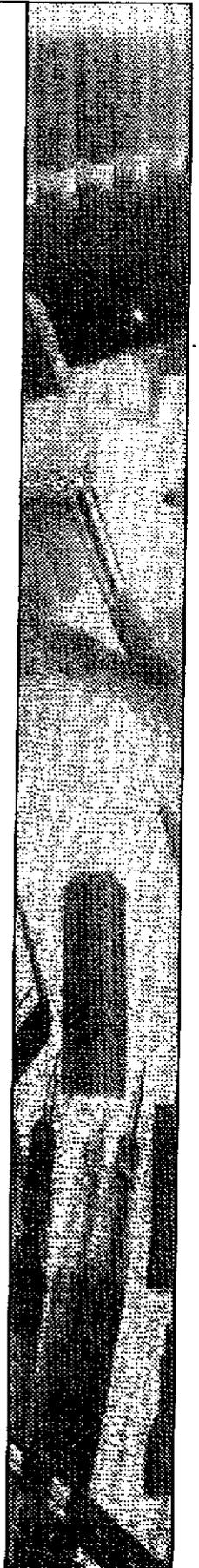
Incrementar el conocimiento del estudiante de Diseño Gráfico, sobre los términos técnicos y conceptos prácticos de su carrera, por medio del **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**.

Resolver las consultas de los estudiantes y de toda aquella persona que se desenvuelve en el campo del Diseño Gráfico, por medio un vocabulario profesional.



CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO



MARCO TEÓRICO

2.1. CONCEPTO

A continuación se desarrollan los conceptos que conforman el tema de "Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico"; para la mayoría de ellos se da más de una definición:

- Material didáctico:

Es todo material de apoyo que se utiliza en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir las herramientas y objetos necesarios para facilitar y reforzar el aprendizaje, pues se constituye en el nexo entre el conocimiento y la práctica. Debe ser interesante y adaptado a las necesidades del estudiante, pero, principalmente, educativo.

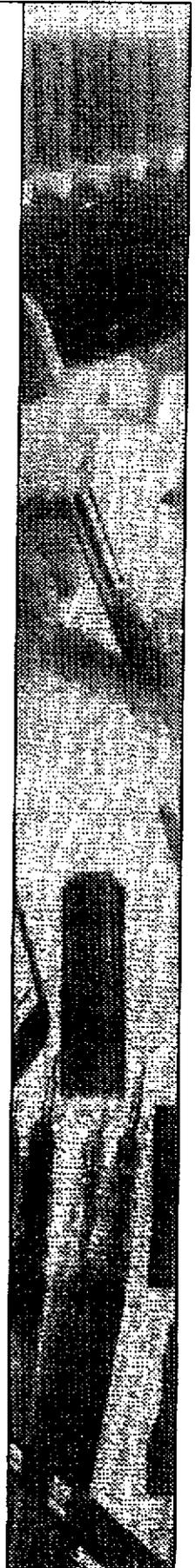
- Proceso enseñanza-aprendizaje:

Es el proceso psíquico, personal, directo y continuo, por medio del cual el conocimiento, las habilidades, las emociones y los comportamientos se integran, se moldean y desarrollan en la vida social y sus diversas actividades, con lo que permiten la expresión concreta de la personalidad humana en forma integral.

- Manual:

Con este nombre se designa al texto práctico, provisto de un apoyo iconográfico, que puede consistir en fotografías, dibujos o gráficas, cuya finalidad es hacer comprender mejor, mediante imágenes, lo que se ha explicado con palabras.

Se le define, también, como el libro que contiene abreviadas las nociones principales de un arte o ciencia.



- Diseño Gráfico:

Es el modo de expresar, decir y comunicar a través de formas, palabras e imágenes impresas. Proceso de creación visual con un propósito.

Expresión de una idea dirigida a un fin determinado. Acción creadora que cumple con la finalidad de satisfacer una necesidad.

- Proceso de bocetaje:

Boceto: Es el esquema inicial que representa un diseño o idea.

Boceto preliminar: Se refiere a las primeras pruebas, las cuales representan una posibilidad para llegar a la solución ideal de diseño. Las representaciones son toscas, rápidas y sin mucha elaboración, porque se busca la visualización de la mayor cantidad de ideas.

Boceto exhaustivo: Se realiza luego de haber realizado los bocetos preliminares, después de haber escogido la idea que mejor refleje el mensaje que se quiere transmitir. Es la elaboración más detallada del boceto preliminar escogido, tomando en cuenta las modificaciones que hayan surgido.

Boceto final: Es la solución gráfica definitiva a un problema por resolver, es el diseño completamente definido, base para el arte final.

- Caricatura:

Es la figura o dibujo que deforma o exagera las facciones de una persona, animal o cosa.

- Collage:

Con este nombre se conoce a la mezcla de imágenes sobre puestas unas con otras.

También se le conoce como la técnica artística que utiliza, en su composición, material de desecho.



- Diagramación:

Se refiere a la distribución y composición de los elementos para guardar uniformidad en una pieza gráfica compuesta por varios folios.

- Free-hand:

Es un programa de computación utilizado en el Diseño Gráfico principalmente para diseñar, bocetar y hacer artes finales.

- Ilustración:

Este término se utiliza para describir cualquier dibujo gráfico o imagen en color que sirva para embellecer o reforzar un texto.

- Layout:

Son los márgenes externos de un área de trabajo.

- Reticula:

Es la plantilla que se emplea en diagramación para guardar uniformidad.

- Texto invertido:

Texto blanco sobre fondo negro o de color.

- Scanner:

Es un aparato que sirve para convertir imágenes a información digital, a través de una hoja electrónica que es ingresada a la computadora.

- Textura:

Es el elemento que se refiere a las características de superficie de una figura, la textura puede ser visual.



2.2. CONTEXTO

Guatemala posee un área de ciento ocho mil ochocientos ochenta y nueve kilómetros cuadrados (108,889 km.) y una población aproximada de once millones de habitantes (11,000,000)*, quienes pueden desarrollar sus estudios superiores en diferentes universidades.

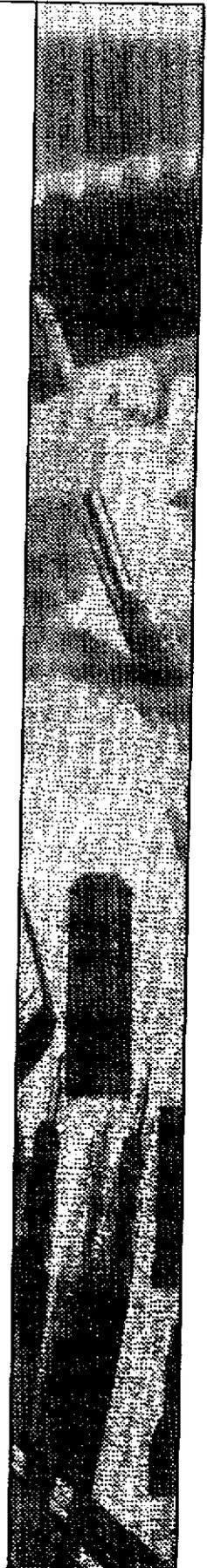
La carrera Técnica Profesional de Diseño Gráfico es impartida en la Universidad de San Carlos de Guatemala USAC (estatal), en la Universidad Rafael Landívar URL (privada) y en la Universidad del Istmo UNIS.

El programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC), fue fundado en 1987, con la finalidad de dar solución a los problemas sociales relacionados con la comunicación visual, por ejemplo: salud, educación, señalización, etcétera, y que al transmitir mensajes visuales de una manera eficaz, se pudiera modificar y orientar el comportamiento de un grupo específico o de una sociedad.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Técnico Profesional en Diseño Gráfico se divide en las siguientes áreas: Técnico conceptual, técnico expresiva y síntesis; es así como la teoría se pone en práctica constantemente.

Durante el desarrollo de la carrera Técnica Profesional de Diseño Gráfico, el estudiante aprende a narrar con claridad y orden, así como a embellecer las narraciones y composiciones escritas, por medio del uso correcto del lenguaje; a estudiar el comportamiento y contexto del hombre para dar soluciones apropiadas a las necesidades de comunicación visual, a conocer las características de cada corriente artística y su evolución a través del tiempo.

El Diseñador Gráfico cultiva y desarrolla las habilidades necesarias para la utilización de diversos instrumentos y materiales, entre los cuales están: reglas, rapidógrafos, tintas, témperas, acuarelas, crayones,



marcadores, pegamentos, cámaras, aerógrafos, computadoras, impresoras, scanners, etcétera; lo que le permite dominar una variedad de técnicas de expresión y elegir la más adecuada para cada necesidad.

Para la aplicación de soluciones gráficas, el diseñador tiene a su alcance los conocimientos sobre: medidas, letras, colores, técnicas, materiales e imágenes, así como el buen criterio para la mezcla de los mismos. Si el diseñador sabe qué, cómo, cuándo, porqué y dónde aplicar lo anterior podrá hacer efectiva la transmisión de su mensaje, porque diseñar y crear no es suficiente, debe saber aplicar el medio de reproducción que más conviene a su obra.

La creatividad y la originalidad serán sus mejores armas, porque su trabajo dependerá de las mejores ideas. En el campo de la comunicación, existen imágenes verbales o escritas (las que se imaginan cuando se lee); sonoras (las que se imaginan cuando se escucha) y las visuales (ya sean reales, abstractas o estilizadas).

Actualmente, el Diseño Gráfico se desarrolla en la radio, televisión, cine, prensa, fotografía, serigrafía y litografía. Además, en la computación cada día hay más programas que facilitan los diseños creativos.

El estudiante de Diseño Gráfico también obtiene conocimientos de otros diseñadores, quienes han aprendido el significado de diferentes términos técnicos a través del tiempo y su experiencia.

La presente investigación está orientada hacia el grupo objetivo de estudiantes de primer ingreso del Programa de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC), cuyo número de carnet inicia con 1998 y se encuentran asignados a las secciones M y N.

El grupo objetivo está graduado, a nivel medio, de diferentes carreras: Bachillerato en Computación, Bachillerato en Ciencias y Letras, Perito Contador, Perito en Mercadotecnia y Publicidad, Secretariado Comercial, Secretariado Bilingüe, entre otros, y cuenta con un promedio de edades entre los 18 y 35 años.



La sobrepoblación de estudiantes no permite la asesoría docente personalizada en un 100%, por lo que la inquietud de los estudiantes muchas veces queda insatisfecha, ya sea por la falta de referencias o de tiempo, esto hace que acumulen una lista de términos que desconocen, tales como: cliché, brief, paspartue, entre otros.

En la práctica y desempeño de sus tareas, el diseñador encuentra que una misma palabra escrita de la misma forma varía en su significado, ya que depende del campo al que se aplique, por ejemplo, el significado general, común y popularmente conocido de CAMISA es: vestido interior de lienzo o de algodón; y técnicamente, en el campo del Diseño Gráfico, es la cubierta de papel que protege un diseño o arte.

Consciente de la necesidad de un material didáctico de apoyo, que en la actualidad no existe, se procedió a recopilar una lista de términos técnicos básicos para el desarrollo del Diseñador Gráfico, su significado teórico fue investigado en enciclopedias, diccionarios, tesis, manuales, material didáctico elaborado por docentes de la USAC y las entrevistas con estudiantes, docentes y profesionales de Diseño Gráfico.

Los resultados fueron satisfactorios, se encontraron palabras tales como CHIBOLÓGRAFO, nombre que, por uso o costumbre, se le asigna a la plantilla de círculos de diferentes tamaños (ver anexo 2).



CAPÍTULO 3

PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA



PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA

Este manual destaca los términos técnicos más utilizados en la formación académica del Diseñador Gráfico, ya que al ampliar éste conocimiento, aumentará el rendimiento académico de los estudiantes.

Su tamaño es útil y práctico, la redacción es clara, sencilla y concisa; con una diagramación atractiva para despertar el interés del lector. La tipografía es agradable a la vista y permite una lectura fluida. Posee ilustraciones sencillas que facilitan la interpretación de los conceptos.

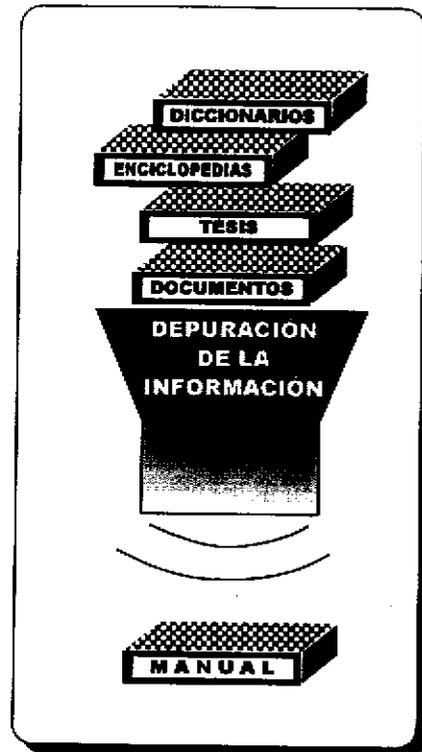
La impresión de este manual se realizó por medio de offset, en tinta negra sobre papel blanco, por ser legible de día y de noche, de fácil y económica reproducción, para que sea accesible a los estudiantes.

A continuación se detalla el proceso, selección, justificación y descripción de los elementos gráficos utilizados:

3.1. RECOPIACIÓN DE DATOS:

Se realizó una serie de investigaciones bibliográficas en enciclopedias, diccionarios, tesis y documentos didácticos elaborados por los docentes del Programa de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para recopilar una lista de términos técnicos utilizados en Diseño Gráfico.

Luego se depuró la información y se consolidó la definición de los términos técnicos de uso frecuente durante la formación académica del Diseñador Gráfico.

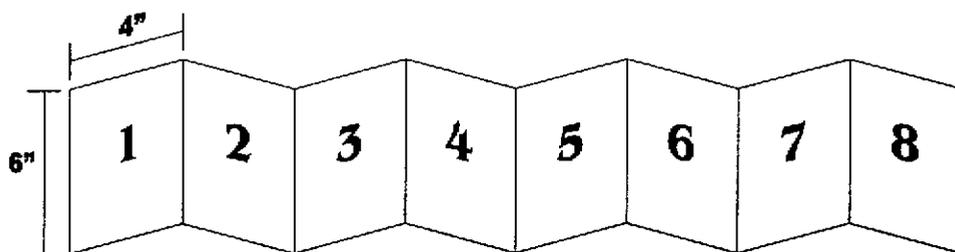


Se determinó como grupo objetivo a los estudiantes de primer ingreso del Programa de Diseño Gráfico, cuyo carnet comienza con 1998, asignados a las secciones M y N.

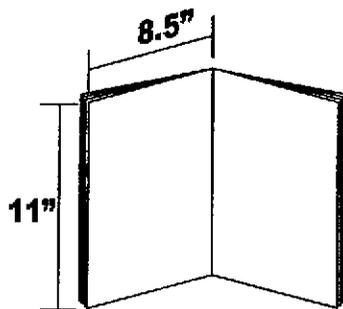
Seguidamente se diseñó la encuesta No.1 (ver anexo 1) y se le aplicó al grupo objetivo con el fin de evaluar el nivel de conocimiento sobre los términos técnicos de Diseño Gráfico, cuyos resultados permitieron tabular la información de acuerdo a las necesidades de los estudiantes.

3.2. TAMAÑO DEL FORMATO

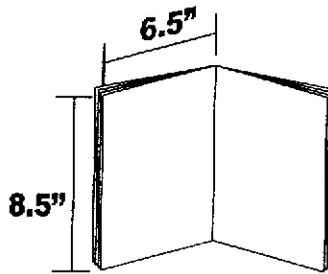
Inicialmente se sugirió un documento en forma de acordeón de 8 cuerpos, cada uno de 4" de ancho por 6" de alto, de cartulina Kimberly de color gris, con impresiones full color. Éste formato representaba un alto costo de reproducción, por lo cual era inaccesible para los estudiantes, por ello se consideraron otros formatos.



Luego se consideró un folleto encuadernado de 15 páginas de 8.5" de ancho por 11" de alto. El cual, luego de varias críticas, fue rechazado por constar de pocas páginas para ser un folleto y tener un tamaño no atractivo para los estudiantes.



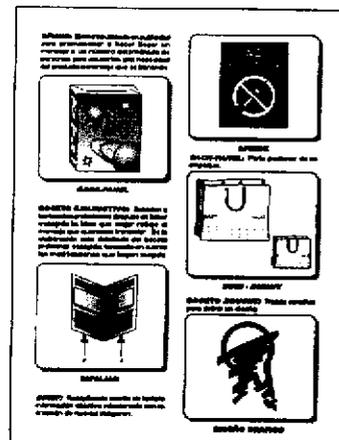
La propuesta final es un manual de cuatro hojas de papel bond, blanco, tamaño oficio, impresas en tiro y retiro y engrapadas en su centro, conformando así 16 páginas de 1/2 oficio: 14 páginas internas, portada y contraportada (6.5" de ancho x 8.5" de alto), con orientación vertical, por ser un tamaño útil, práctico y atractivo.



3.3. DIAGRAMACIÓN

Desde un inicio, se descartó diagramar a una columna por generar líneas largas que dificultan la lectura. Para facilitar la lectura y tener suficiente espacio para ilustrar los conceptos se diagramó una primera opción a 2 columnas: texto, ilustración, texto...; pero se perdía la relación entre concepto e imagen, además era una diagramación muy cargada y poco atractiva a la vista.

Posteriormente se evaluó una segunda opción a 2 columnas: la izquierda de ilustraciones y la derecha, con el correspondiente texto; ésta se descartó porque no todos los conceptos serían ilustrados.



Se optó por diagramar el manual a 2 columnas de 2.5" de ancho por 7.5" de alto (la izquierda con texto y la derecha con ilustraciones para atraer la atención del lector), el medianil (la separación entre columnas) es de 3/8". Se aplicó una tipografía de 10 puntos de la fuente Arial: **Arial Bold** para titulares, Arial Normal para texto y *Arial Italic Bold* para las palabras en otro idioma.

LOGOTIPO: Presentado a través de un lenguaje que refleja tanto la idea de responsabilidad, calidad en un proceso que...

EL DISEÑO GRÁFICO: Presentado en un espacio en el que se logra un efecto de equilibrio, armonía y claridad...

SEÑALIZACIÓN: Consiste en tener algunas palabras para atraer la atención del lector...

PRESENTACIÓN: Como un libro, no demasiado, pero lo más atractivo...

IMAGEN: Imagen del mundo que rodea al lector...

TEXTOS: Presentados en un espacio que permite la lectura y la comprensión...

IMAGENES: Representación gráfica de los conceptos, ideas y procesos...

ESQUEMA: Presenta una estructura clara para facilitar la comprensión...

EFECTOS VISUALES: Combinación que permite destacar y atraer la atención...

ORGANIZACIÓN: Debe permitir que el lector encuentre fácilmente la información...

ESTRUCTURA: Es el esqueleto que permite la comprensión de la información...

PRESENTACIÓN: Consiste en tener un espacio que permita la lectura y la comprensión...

Páginas izquierdas:
 Margen izquierdo 3/8"
 Margen derecho 1/2"
 Margen superior 1/2"
 Margen inferior 1/2"

Páginas derechas:
 Margen izquierdo 1/2"
 Margen derecho 3/8"
 Margen superior 1/2"
 Margen inferior 1/2"

Margen superior 1/2" | Margen 3/8" | Margen 1/2" | Margen 3/8" | Margen inferior 1/2"

BOTÓN: Margen inferior de una hoja.

CANAL: Hoja de papel que protege un botón o otro tipo.

CLICHO O CLASE: Grabado en plancha de metal, para imprimir.

COLOR AZUL: Prueba de los colores primarios, impresa en papel.

CYAN: Prueba de los colores primarios, impresa en papel.

CYANOCROMA: Cyan, magenta, amarillo y negro.

CYAN: Tinte de tinta azul, utilizado en la impresión.

DOT POINT: Impresión a dos tintas.

ESTAMPADO: Desde sencillez y rapidez, por medio de un diámetro.

FLUORESCENCIA: Impresión por medio de rayos UV (ultravioleta).

FORMA: Se refieren a la impresión de colores, diseño y material.

FOTOCROMADO: Clases avanzadas del medio de impresión para los diferentes procesos de impresión.

FUELLA: Cubre lateral de una hoja o sistema.

FUELLA COLADA: Impresión que los datos se imprimen en una hoja.

GRABO O MARCA DE IMPRESIÓN: En una hoja, con un diseño al revés y se imprimen en una hoja para conseguir la impresión de una impresión de color en el proceso de impresión.

IMPRESIÓN: Material que, utilizado en la impresión, permite la impresión de un texto.

LAVADO: Margen inferior de un área de diseño o impresión que se utiliza en el diagramado, para generar información.

LITOGRAFÍA: Proceso de impresión tradicional.

MATERIAL: Cantidad de tinta roja, utilizada en la impresión.

OFFSET: Sistema indirecto de impresión, en el que la tinta no toca el soporte directamente, sino lo hace a través de un cilindro que recibe la impresión de la plancha y luego la pasa al papel.

PANTALLAS TRANSFORMABLES (PANT-TYPE): Láminas con tinta, tinta, blanco o negro, para ser transformadas en una pantalla, por medio de un sistema.

PANTING: Qué fotograbado y reproducido en la parte de colores láseres y negro.

PROCESO QUANTUMMETRICO: Representación de impresión que asegura la imagen en todos los colores: cyan, magenta, amarillo y negro.

PROCESO CROMO: Proceso tradicional de impresión, utilizado especialmente para papel.

REPRODUCCIÓN DE COLORES: División de un color en sus cuatro colores primarios, mediante una tecnología o tecnología.

SPRING: Sistema, sistema.

TEXTOS INVERTIDOS: Texto blanco sobre fondo negro y de color.

TRIP - RETINA: Sistema para imprimir a color una de las hojas de una impresión.

TOP: Margen superior de una hoja de trabajo.

TRAMA O PANTALLA: Imagen formada por puntos de diferentes tamaños.

TRAMA: Imagen que se utiliza para la impresión de un texto.

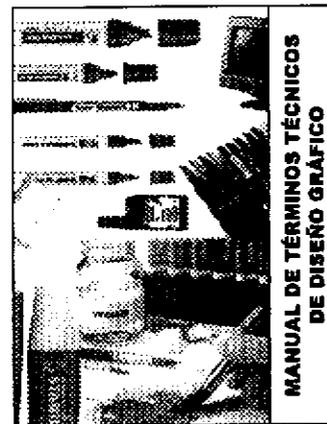
TRAMA: Imagen formada por puntos de diferentes tamaños.

3.4. ORDEN Y CONTENIDO DEL MANUAL

Sus páginas están distribuidas en: portada, contraportada, introducción y ocho secciones, que hacen un total de 16 páginas.

3.4.1. PORTADA

La idea básica fue un collage realizado por varios scanners de algunos instrumentos utilizados por el Diseñador Gráfico. Los instrumentos serían sólidos y la ubicación del título “Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico” en la parte derecha, distribuido en dos líneas en forma ascendente.



La segunda opción sería el mismo collage, a éste se le aplicó el filtro de crayón, por medio del programa de computación de Photoshop, para crear una textura agradable visualmente. El título en tres líneas centradas se colocó sobre una pastilla (cuadro con esquinas curvas) en la parte superior.

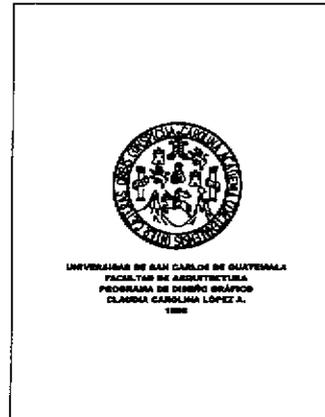


Finalmente se aprobó la portada con el collage de algunos instrumentos que utilizan los Diseñadores Gráficos, a un 70% de negro. El título de “Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico” fue colocado al centro de la parte inferior de la portada, con la tipografía outline **Futura Extra Bold Itálica** de 25 puntos, con sombra negra, distribuido en tres líneas centradas.



3.4.2. CONTRAPORTADA

La contraportada sería de fondo blanco, al centro se colocó el escudo de la Universidad de San Carlos de Guatemala y cinco líneas de créditos abajo de éste.

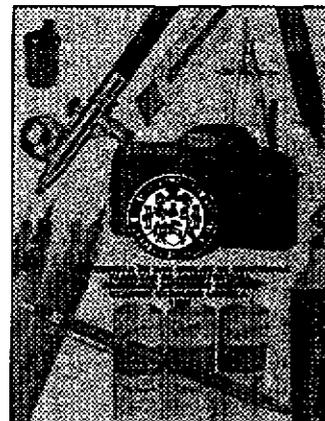


Como segunda opción, se consideró que si la portada tenía un collage de fondo, la contraportada podía conformar parte del mismo collage. En la parte inferior al centro, se colocó el escudo de la Universidad de San Carlos de Guatemala y cinco líneas de créditos abajo de éste.



Finalmente, se aprobó la contraportada con el collage de instrumentos que utilizan los Diseñadores Gráficos, a un 70% de negro. Al centro se colocó el escudo de la USAC y abajo de éste en 5 líneas centradas, en tipografía **Futura Extra Bold Itálica** de 14 puntos, en color negro, con los siguientes créditos:

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA,
FACULTAD DE ARQUITECTURA, PROGRAMA DE
DISEÑO GRÁFICO, CLAUDIA CAROLINA LÓPEZ A.,
1998.

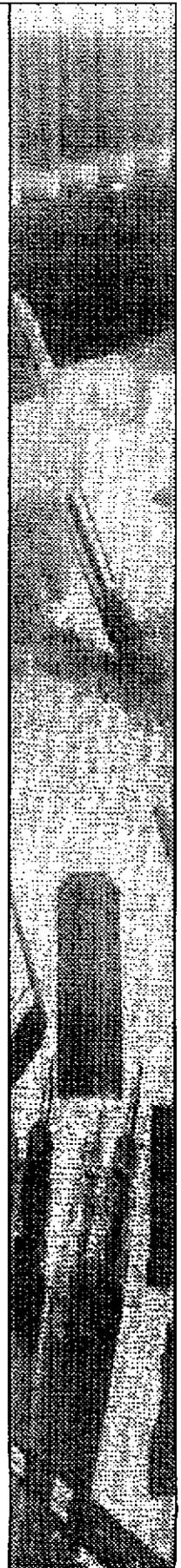
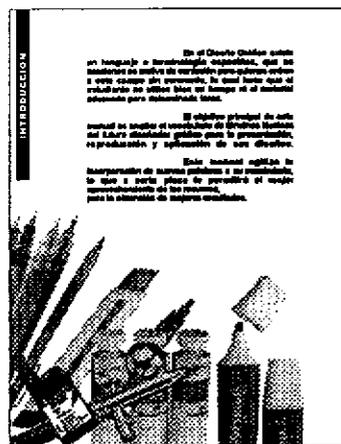
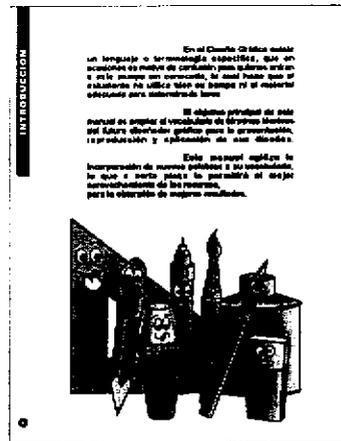


3.4.3. INTRODUCCIÓN

Con una breve presentación al lector se da a conocer el porqué y para qué se realizó el manual. El contenido de la introducción se redactó con tipografía Arial de 12 puntos; este folio se registró en el extremo inferior izquierdo con la letra "A" con una tipografía de 9 puntos en Arial Bold, invertida y encerrada en un círculo negro.

Primero, se optó por animar varios instrumentos utilizados por el Diseñador Gráfico, por medio de la caricatura, para crear así una imagen juvenil y alegre, pero se descartó por la formalidad del tema, ya que este manual es de carácter universitario.

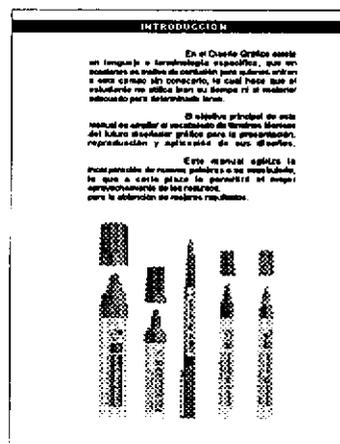
Por último, se ilustró con fotografías de varios instrumentos utilizados por el Diseñador Gráfico, lo cual quedó apropiado por la seriedad del tema, además de mantener la unidad de diseño con la portada del manual.



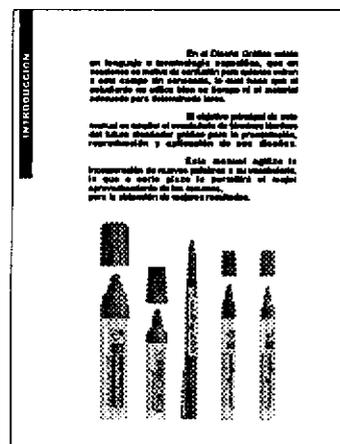
3.4.4. SECCIONES

En un inicio, se clasificó los términos técnicos de Diseño Gráfico en orden alfabético sin importar al curso que pertenecían, pero para el estudiante es más práctico realizar sus consultas por curso y luego ubicarlos alfabéticamente, por lo que nuevamente se reclasificó los términos de acuerdo con los ocho cursos técnicos que contiene el pensum 1995 de la carrera Técnica Profesional de Diseño Gráfico.

Para facilitar la identificación de las secciones en el manual se presentó varios bocetos, de los cuales el que logró el objetivo de identificación fue el que mostró la etiqueta con texto invertido; luego se evaluó su posición final.



La propuesta final de identificación de las secciones en el manual es por una etiqueta negra de 1/4" de ancho x 3" de alto, ubicada en los extremos superiores externos de sus páginas, con texto invertido Arial Black de 12 puntos en forma ascendente. Esta es la ubicación más visible cuando se consulta el manual.



3.4.5. NUMERACIÓN DE PÁGINA

Al tener establecida la ubicación de la etiqueta, se evaluó el diseño y ubicación más conveniente para el número de cada página, de modo que ambos armonizaran.

DISEÑOS PARA
NUMERACIÓN
DE PÁGINA:

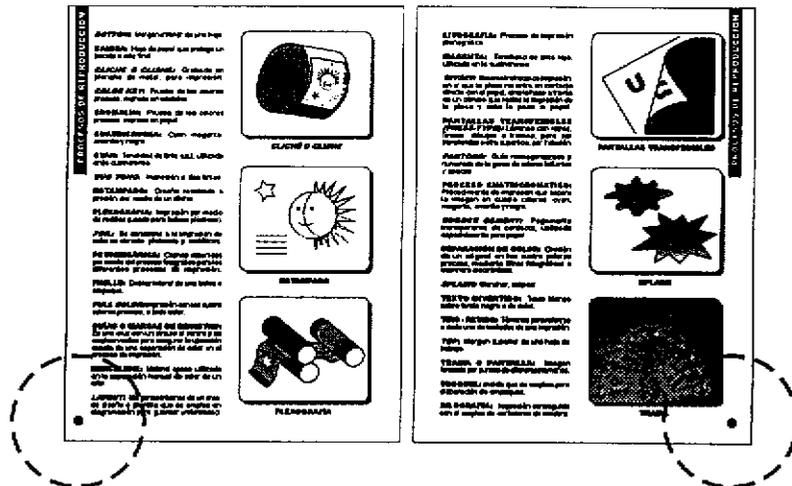


Se eligió el diseño de la derecha porque logró identificar las páginas sin distraer la atención, la cual debe orientarse en los conceptos.



Las páginas están numeradas del 1 al 13 con una tipografía Arial Black de 9 puntos, invertida encerrada en un círculo negro, ubicada en el extremo inferior externo de cada página.

UBICACIÓN DEL NÚMERO DE PÁGINA:

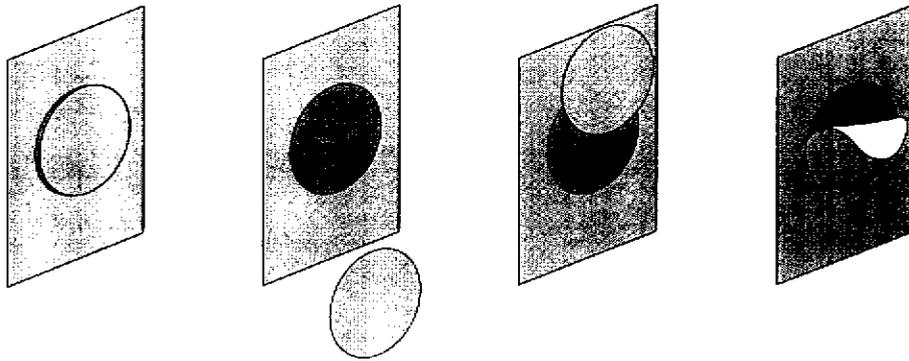


Para no distraer la atención, se ubicó en los extremos inferiores externos de cada página.

3.4.6. ILUSTRACIONES

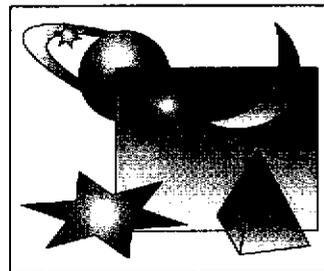
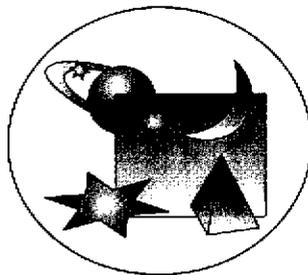
Se realizaron varias críticas con el asesor de diseño del proyecto, con lo cual se desarrolló un proceso de bocetaje hasta obtener una ilustración sencilla y de fácil interpretación para cada concepto.

Ejemplo: **FRISKET**

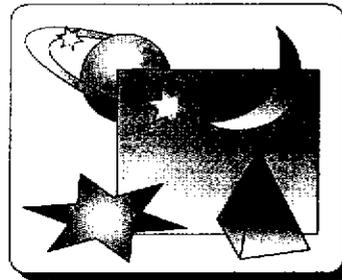


Se ilustró en base al resultado de la encuesta No.1(ver anexo 2), donde se pudo observar un bajo nivel de conocimiento en los términos técnicos de diseño gráfico. La técnica de dibujo utilizada para las ilustraciones es a línea, por medio del programa de computación de Free-Hand. Se colocaron tres en la columna derecha de cada página.

Para regular el tamaño de las ilustraciones y crear un orden simétrico entre ellas, se optó por enmarcarlas, evaluando los siguientes marcos:

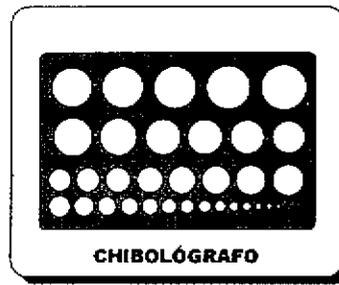
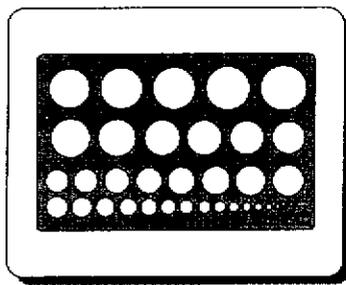


Cada ilustración se encuentra enmarcada en una pastilla (cuadro con esquinas curvas) de 2 1/2" de ancho por 2" de alto, con una sombra de 30% de negro.

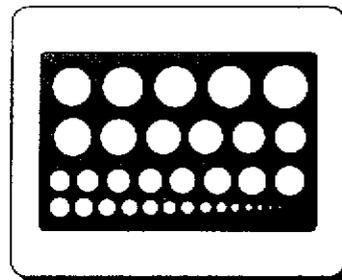


Luego se escogió la mejor ubicación para el pie de ilustración:

CHIBOLÓGRAFO



Al final, cada gráfica se identificó fuera de la pastilla con el texto centrado en la parte inferior, porque permite una mejor apreciación de la ilustración sin intervenir en ella.



CHIBOLÓGRAFO

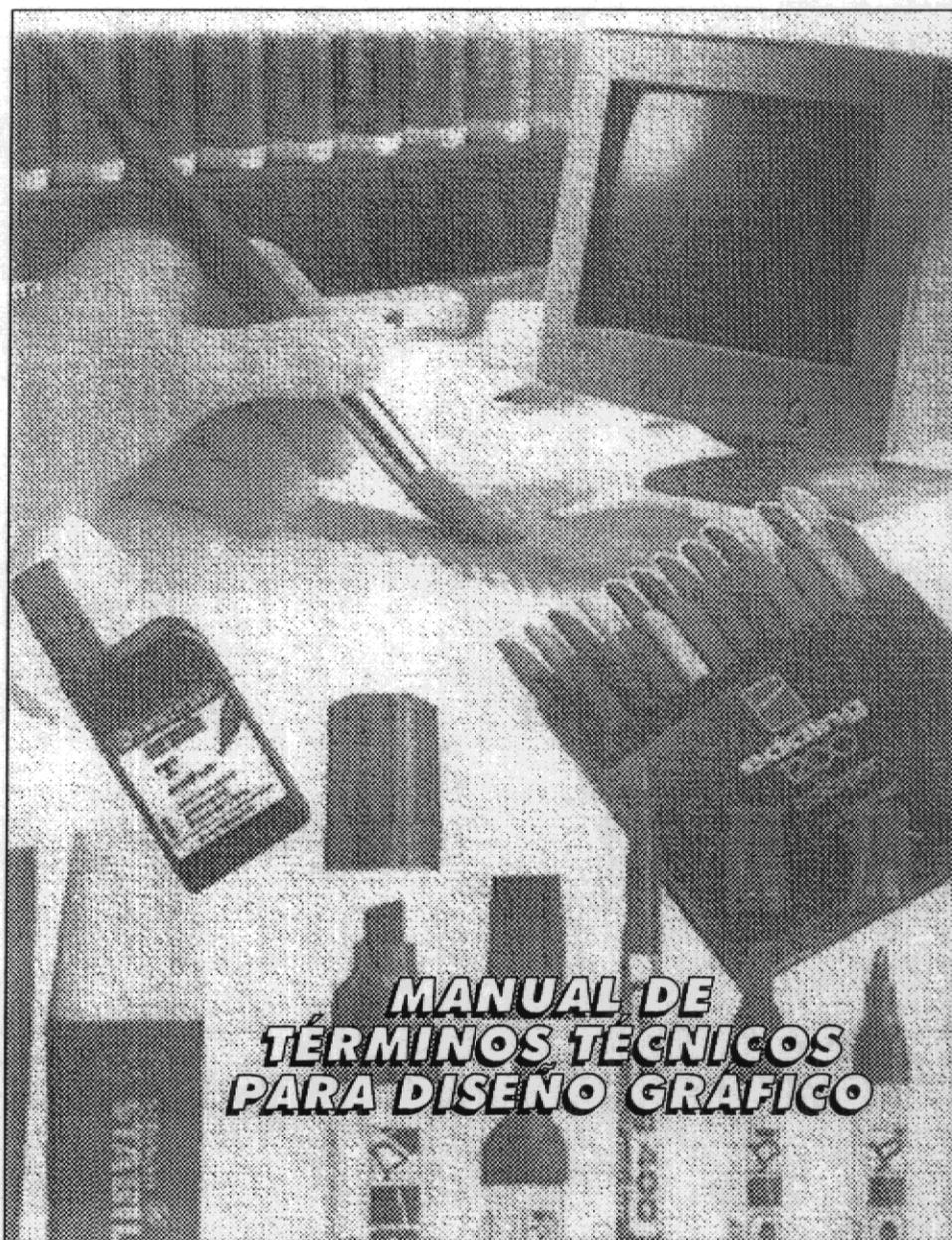
3.5. COLOR

Se seleccionó entre los colores de tinta: negro, café, verde, azul reflex y rojo, optando por negro, debido a su bajo costo de reproducción.

3.6. MEDIO DE REPRODUCCIÓN

Se consideró el papel bond, color blanco de 80 gramos para la reproducción y de acuerdo con las necesidades del grupo objetivo, se eligió un medio de reproducción rápido y económico como el Offset, con una aceptable calidad de impresión.

3.7. BOCETO FINAL DE LA PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA

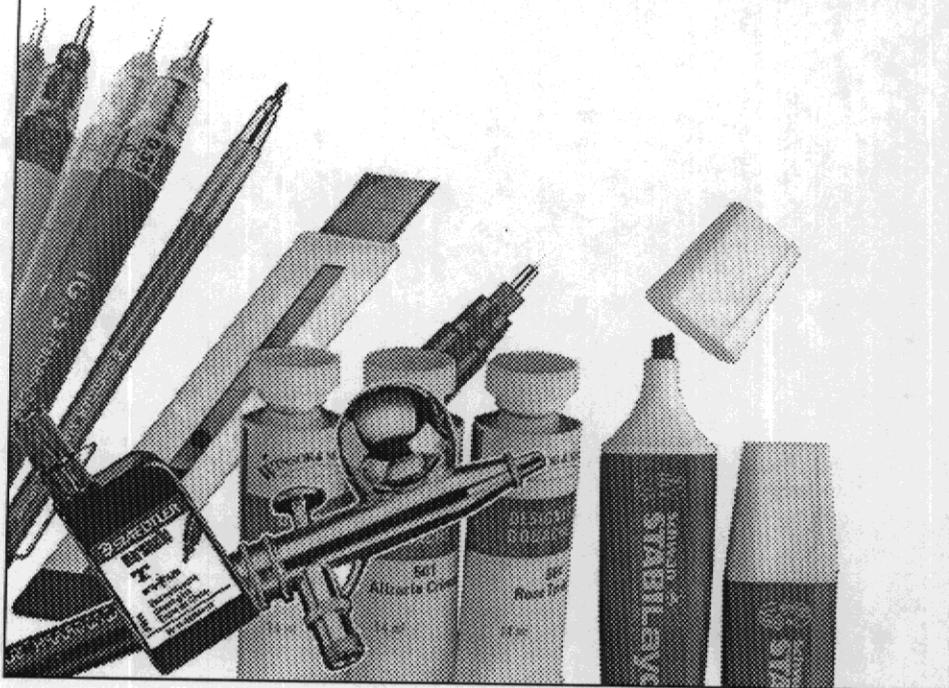


PORTADA

En el Diseño Gráfico existe un lenguaje o terminología específica que, en ocasiones, es motivo de confusión para quienes entran a este campo sin conocerlo, lo cual hace que el estudiante no utilice bien su tiempo ni el material adecuado para determinada tarea.

El objetivo principal de este manual es ampliar el vocabulario de términos técnicos del futuro diseñador gráfico para la presentación, reproducción y aplicación de sus diseños.

Este manual agiliza la incorporación de nuevas palabras a su vocabulario lo que, a corto plazo, le permitirá el mejor aprovechamiento de los recursos y la obtención de mejores resultados.



ASHURADO: Sombreado con líneas.

CHIBOLÓGRAFO: Igual a regla o plantilla de círculos de varios tamaños.

CUCHILLA X-ACTO DK: Instrumento de precisión para cortes finos.

ESCALÍMETRO: Instrumento que sirve para aumentar o reducir dibujos en base a una escala.

ESCALA: Unidad de medida aumentada o reducida de las unidades normales de medición.

FORMATOS: Área de papel en el que se trabaja, existen de varios tamaños: A4, A3, A2.

FORMATO A4: (210 x 297 mm.)
(21 x 29.7 cm.) (8.25 x 11.75 pulg.)

FORMATO A3: (297 x 420 mm.)
(29.7 x 42 cm.) (11.75 x 16.5 pulg.)

FORMATO A2: (420 x 594 mm.)
(42 x 59.4 cm.) (16.5 x 23.18.5 pulg.)

ISOMÉTRICO: Representación gráfica de un objeto en volumen.

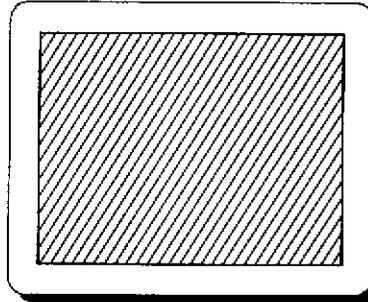
MATRIZ DE EVALUACIÓN: Formato de identificación para calificar un trabajo.

PERSPECTIVA: Representación tridimensional de un objeto en una superficie.

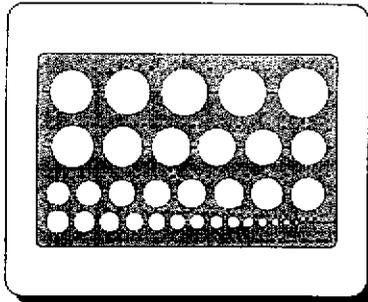
PROPORCIÓN: Sinónimo de dimensión, tamaño.

ROTULADO: Forma escrita de identificar un formato.

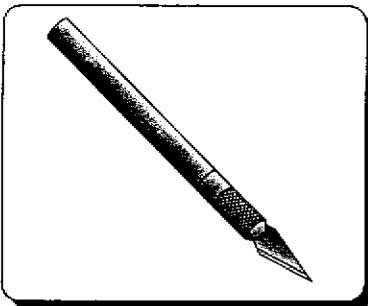
VÉRTICE: Encuentro de dos líneas que forman un ángulo.



ASHURADO



CHIBOLÓGRAFO



CUCHILLA X-ACTO DK

1

ARMONÍA: Composición de varios elementos, en forma agradable a la vista.

ARTE FINAL: Original listo para reproducirse. Se trabaja en blanco y negro.

BACK-PANEL: Parte posterior de un empaque.

BIFOLIAR: Documento desplegable que posee un doblez y dos folios o dos cuerpos (cuatro páginas en tiro y retiro).

BOCETO EXHAUSTIVO: Suceden a los bocetos preliminares después de haber escogido la idea que mejor refleje el mensaje que se quiere transmitir. Es la elaboración más detallada del boceto preliminar escogido, tomando en cuenta las modificaciones que hayan surgido.

BOCETO FINAL: Diseño completamente definido, base para el arte final. Solución gráfica definitiva de un problema por resolver.

BOCETO PRELIMINAR: Se refiere a las primeras pruebas, las cuales representan una posibilidad para llegar a la solución ideal de diseño. Las presentaciones son toscas, rápidas y sin mucha elaboración, porque se busca la visualización de la mayor cantidad de ideas.

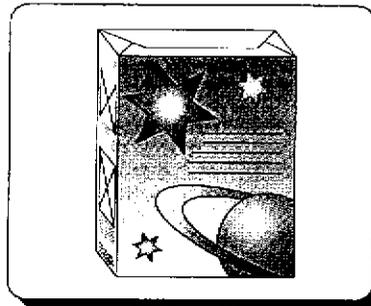
BOCETO: Esquema inicial que representa un diseño o idea.

BRIEF: Recopilación escrita de toda la información objetiva relacionada con la creación de cualquier material publicitario.

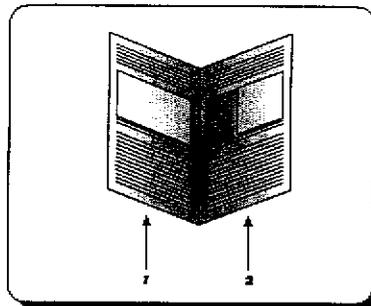
BRIEFING: Término inglés que se utiliza para designar las reuniones en las que se plantea el brief y la forma de llevar a cabo una campaña publicitaria o un estudio de mercadeo.



AFICHE

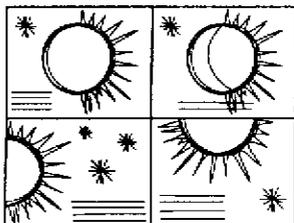


BACK-PANEL

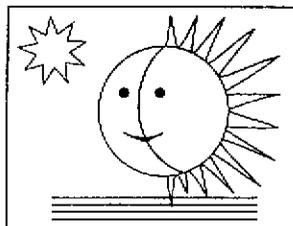


BIFOLIAR

2

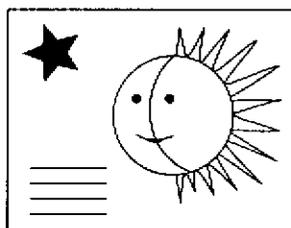


1.- BOCETO PRELIMINAR

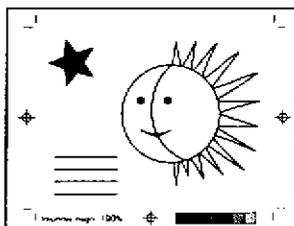


2.- BOCETO EXHAUSTIVO

**PROCESO
DE
BOCETAJE**



3.- BOCETO FINAL



4.- ARTE FINAL

CARTEL: Elemento utilizado en publicidad para promocionar o hacer llegar un mensaje a un número determinado de personas a fin de causarles una necesidad del producto o mensaje que se transmite.

CRITERIOS DE DISEÑO: Razonamientos sobre la elección de los diversos elementos en un diseño bidimensional.

DIAGRAMACIÓN: Distribución y composición de los elementos para guardar uniformidad en una pieza gráfica compuesta por varios folios.

DISEÑO GRÁFICO: Es un proceso de creación visual con un propósito. Es la acción creadora que cumple con un fin. Forma de comunicación visual, que tiene como finalidad crear obras cuyo destino es la impresión. Modo de expresar, decir, comunicar a través de formas, palabras e imágenes impresas. Es la expresión de una idea dirigida a un fin determinado.

DOMI - DUMMY: Representación física de un diseño que puede ser a tamaño real o a menor escala. Boceto real tridimensional y físico de un diseño.

ELEMENTOS VISUALES: Línea, color, contorno, dirección, textura, escala, dimensión, proporción, contraste, peso, movimiento.

ESTILIZAR: Simplificar en pocos rasgos una imagen, sin llegar a convertirla en abstracto.

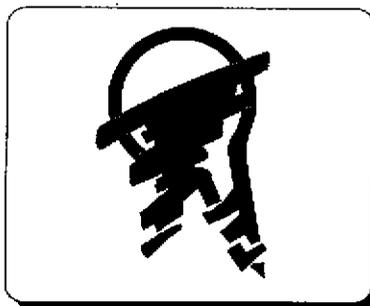
FUERZA VISUAL: Atracción del sentido de la vista hacia un punto determinado.

GRAFISMO: Simplificación de algo reconocible con un mínimo de elementos fáciles de interpretar.

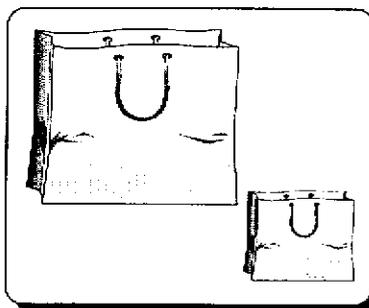
IMAGEN: Representación de un objeto en pintura, dibujo, fotografía, etc. Representación gráfica o mental de un objeto percibido por la vista.



DIAGRAMACIÓN



DISEÑO GRÁFICO



DOMI - DUMMY

LOGOTIPO: Procedimiento o composición tipográfica que reúne varias letras o dibujos esquematizados, fundidos en un sólo carácter.

MARKET SHARE: Porcentaje de participación de un producto en el mercado, utilizando dos dígitos y un decimal.

MONTAJE: Combinación de varias imágenes diferentes, para crear un nuevo original.

PRE-BOCETO: Definir un diseño, más detallado, pero sujeto a cambios.

PROPS: Artículos complementarios de un escenario publicitario.

SIGNO - ÍCONO: Imagen del objeto con características comunes.

SIGNO - ÍNDICE: Relación directa con el objeto y su circunstancia.

SIGNO - SÍMBOLO: Representación gráfica en dos dimensiones, simplificado a través de líneas para darle mayor valor visual y utilizarlo como distintivo.

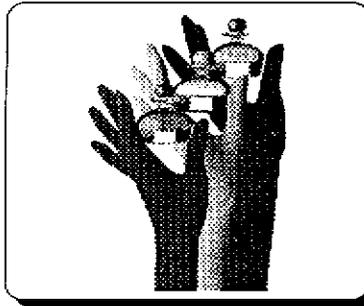
SLOGAN: Fórmula breve y elocuente usada para publicidad o propaganda.

SUBLIMINAL: Comunicación que impacta directamente al inconsciente y que modifica la actitud y el comportamiento humano.

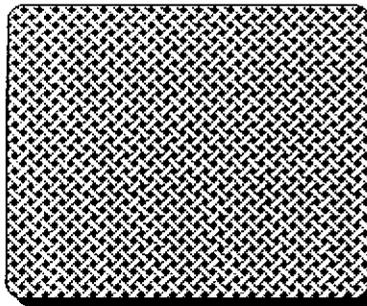
TARGET: Datos generales o perfil del consumidor.

TEXTURA: Es el elemento que se refiere a las características de superficie de una figura, la textura puede ser visual.

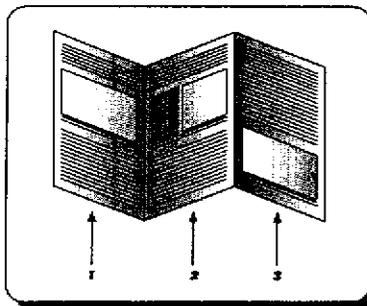
TRIFOLIAR: Documento desplegable que posee dos dobleces y tres folios o tres cuerpos (seis páginas en tiro y retiro).



PROPS



TEXTURA



TRIFOLIAR

CARICATURA: Figura o dibujo que deforma o exagera las facciones de una persona, animal o cosa.

CIRCULO CROMÁTICO: Seis colores obtenidos de la descomposición de la luz.

COLLAGE: Mezcla de imágenes superpuestas unas con otras. Técnica artística que utiliza material de desecho.

COLOR: Es la capacidad que tienen los objetos de reflejar la luz.

COLORES LUZ: Rojo, verde y amarillo.

COLORES PIGMENTO: Rojo, azul y amarillo.

COLORES PROCESO: Cyan, magenta amarillo y negro.

CONTRASTE: Diferencia notoria u oposición que existe entre dos o más elementos.

FRISKET: Papel autoadhesivo, utilizado para hacer moldes de las partes de un diseño, antes de aplicar la técnica del aerógrafo.

GAMA DE COLORES: Escala de colores.

ILUSTRACIÓN: Término que se utiliza para describir cualquier dibujo gráfico o imagen en color, que sirva para embellecer o reforzar un texto.

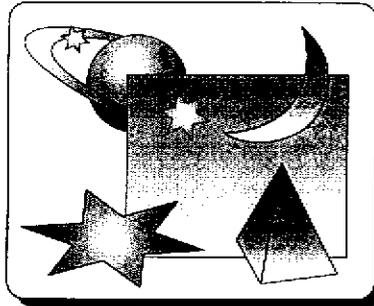
MATIZ: Degradación de colores puros a colores pálidos.

PASPARTUE: Área reservada que rodea una ilustración o gráfica.

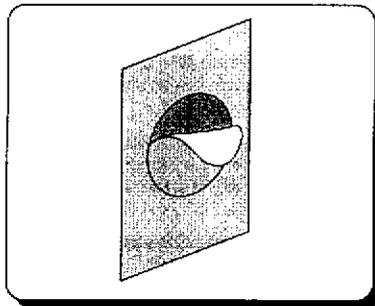
TINTE: Cualidad que distingue a un color de otro.

VALOR TONAL (TONO): Cualidad clara u oscura del color, la relación que existe con la escala de valores de un color entre el blanco y el negro.

YUXTAPOSICIÓN: Interponer elementos.



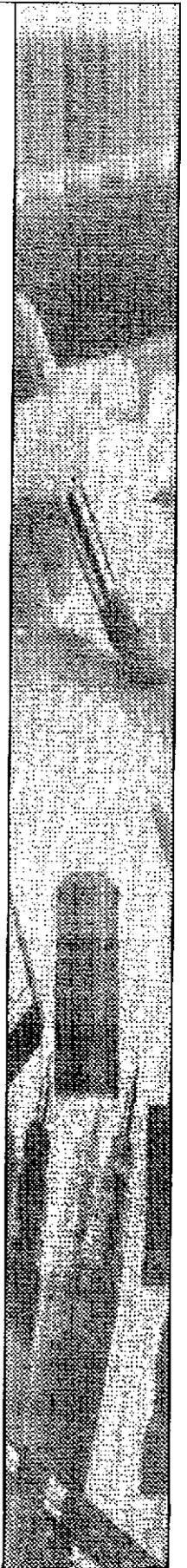
COLLAGE



FRISKET



PASPARTUE



ASA: Medida que establece la sensibilidad a la luz, de una película fotográfica.

CHASIS: Envase de metal o plástico, con una ranura que deja paso a la película fotográfica y permite su salida a la luz.

DIAFRAGMA: Abertura variable del objetivo que controla la cantidad de luz que entra a la película fotográfica.

DIPOSITIVA: Slide, película fotográfica que no se revela, sino que se proyecta. Fotografía positiva sobre película o vidrio lista para ser proyectada o vista por transparencia.

ENFOQUE: Variación de la distancia entre un objetivo y una película hasta conseguir una imagen nítida de éste.

EXPOSÍMETRO: Instrumento que mide la cantidad de luz adecuada entre el diafragma y la velocidad.

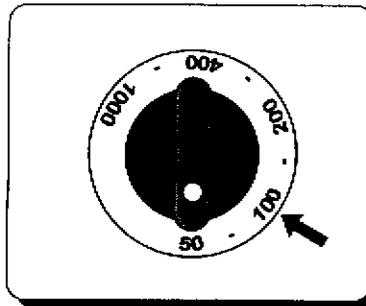
FOTOSENSIBILIDAD: Sensible a la luz y a las radiaciones luminosas.

NEGATIVO: Imagen fotográfica cuyos tonos son inversos respecto a los del original, con luces oscuras y sombras claras. Su base transparente permite exponerlo sobre otro material sensible para obtener un positivo.

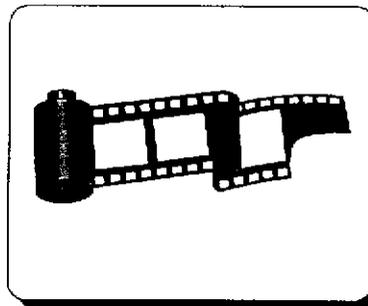
OBTURADOR: Dispositivo mecánico que controla el tiempo durante el cual la luz actúa sobre la película fotográfica.

PELÍCULA O ROLLO: Material fotográfico consistente en una base transparente y delgada de plástico recubierta de una emulsión sensible a la luz.

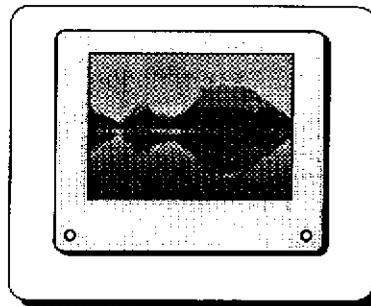
REVELADO: Tratamiento químico - físico practicado a la película fotográfica.



ASA



CHASIS



DIPOSITIVA

7

BOTTOM: Margen inferior de una hoja.

CAMISA: Hoja de papel que protege un boceto o arte final.

CLICHÉ O CLISHE: Grabado en plancha de metal, para impresión.

COLOR KEY: Prueba de los colores proceso, impresa en acetatos.

CROMALÍN: Prueba de los colores proceso, impresa en papel.

CUATRICROMIA: Cyan, magenta, amarillo y negro.

CYAN: Tonalidad de tinta azul, utilizada en la cuatricromia.

DÚO TONO: Se consigue imprimiendo a dos tintas, dos imágenes de medio tono del mismo original, una sobre la otra.

ESTAMPADO: Diseño resaltado a presión, por medio de un cliché.

FLEXOGRAFÍA: Impresión por medio de rodillos (usado para bolsas plásticas).

FOIL: Se denomina a la impresión de colores dorado, plateado y metálicos.

FOTOMECÁNICA: Clichés obtenidos por medio del proceso fotográfico para los diferentes procesos de impresión.

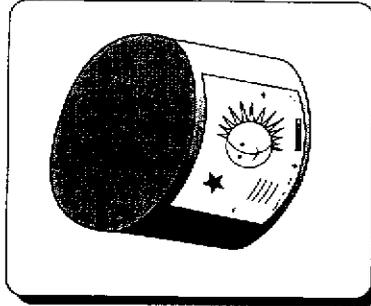
FUELLE: Doble lateral o fondo de una bolsa o empaque.

FULL COLOR: impresión con los cuatro colores proceso, a todo color.

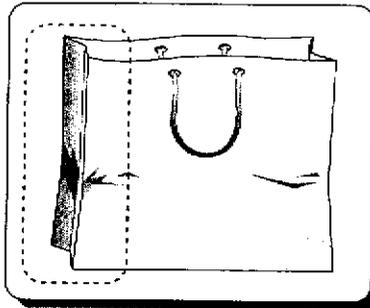
GUÍAS O MARCAS DE REGISTRO: Es una cruz con un círculo al centro, que se emplea para asegurar la ubicación exacta de una separación de color en el proceso de impresión.

HERCULENE: Material opaco, utilizado en la separación manual de color de un arte.

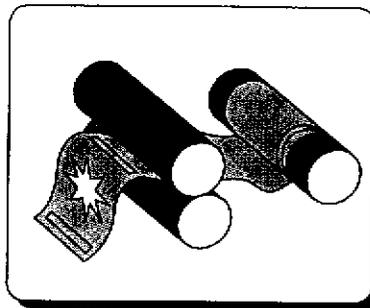
LAYOUT: Márgenes externos de un área de trabajo.



CLICHÉ O CLISHE



FUELLE



FLEXOGRAFÍA

LITOGRAFÍA: Proceso de impresión planográfico.

MAGENTA: Tonalidad de tinta roja, utilizada en la cuatricromía.

OFFSET: Sistema indirecto de impresión, en el que la placa no entra en contacto directo con el papel, sino que lo hace a través de un cilindro que recibe la impresión de la placa y éste, la pasa al papel.

PANTALLAS TRANSFERIBLES (PRESS-TYPE): Láminas con letras, líneas, dibujos o tramas, para ser transferidos a otra superficie, por frotación.

PANTONE: Guía homogeneizada y numerada de la gama de colores brillantes y opacos.

PROCESO CUATRICROMÁTICO: Procedimiento de impresión que separa la imagen en cuatro colores: cyan, magenta, amarillo y negro.

RUBBER CEMENT: Pegamento transparente de contacto, utilizado especialmente para papel.

SEPARACIÓN DE COLOR: División de un original en los cuatro colores; proceso mecánico o digital.

SPLASH: Manchar, salpicar.

TEXTO INVERTIDO: Texto blanco sobre fondo negro o de color.

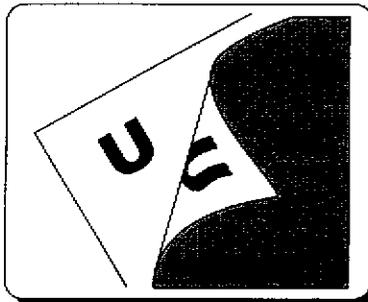
TIRO - RETIRO: Términos para referirse a cada uno de los lados de una impresión.

TOP: Margen superior de una hoja de trabajo.

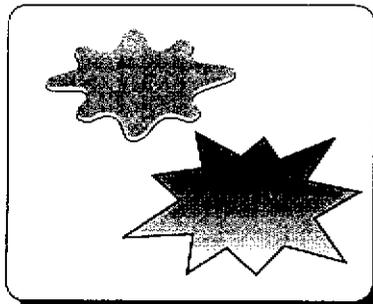
TRAMA O PANTALLA: Imagen formada por puntos de diferentes tamaños.

TROQUEL: Molde que dobla, corta o perfora y se emplea para la elaboración de empaques o etiquetas.

XILOGRAFÍA: Impresión conseguida con el empleo de caracteres de madera.



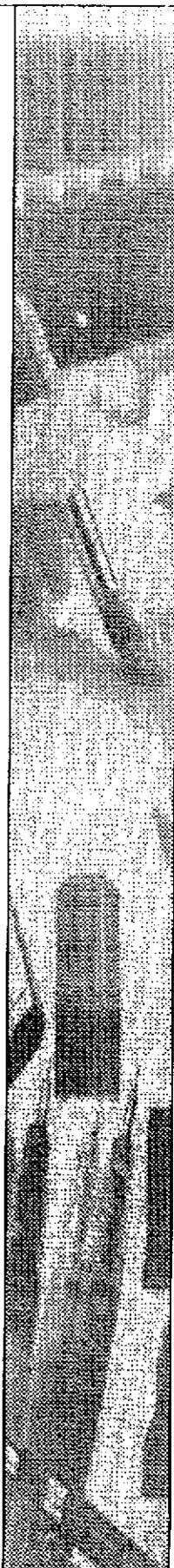
PANTALLAS TRANSFERIBLES



SPLASH



TRAMA



AUDIO: Conjunto de sonidos grabados en cinta magnética.

AUDIOVISUAL: Metodología mixta de recursos sonoros y visuales: discos, cintas, radio, cine, televisión, cintas fílmicas, diapositivas, etc.

CLOSE-UP: Plano o encuadre, acercamiento o detalle de una persona u objeto.

CONGELAR: Detener una imagen de video.

EDICIÓN: Proceso de ordenamiento de imágenes audiovisuales de varios rush para obtener un master.

FULL-SHOT: Plano o encuadre completo de una persona u objeto.

LONG-SHOT: Plano general, un paisaje.

MASTER: Cassette original de audio o video, en el que se realiza la edición y del cual se generarán las copias necesarias.

MEDIUM CLOSE-UP: Plano o encuadre de hombros y rostro de una persona.

MEDIUM SHOT: Plano o encuadre que graba de la cintura para arriba.

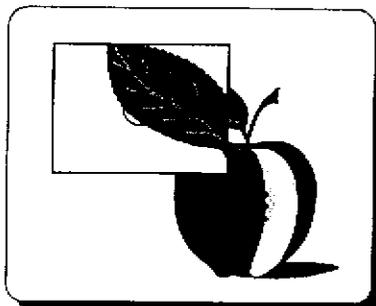
PANNING: Movimiento horizontal sobre el eje de la cámara, de izquierda a derecha o viceversa.

PLANO AMERICANO: Plano o encuadre de una persona de las rodillas para arriba.

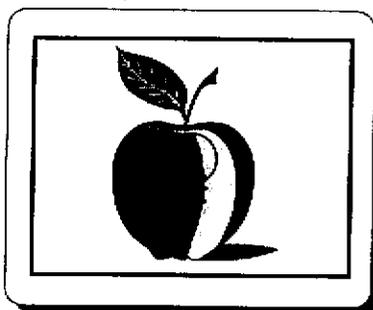
RUSH: Material grabado, sin editar.

STORY BOARD: Secuencia de dibujos de una historia para video y t.v. Representación gráfica de la secuencia de imágenes de un anuncio de televisión.

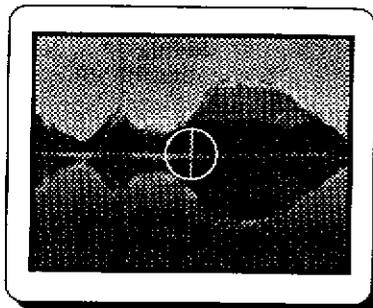
TILT: Movimiento vertical sobre el eje de la cámara, de arriba hacia abajo o viceversa.



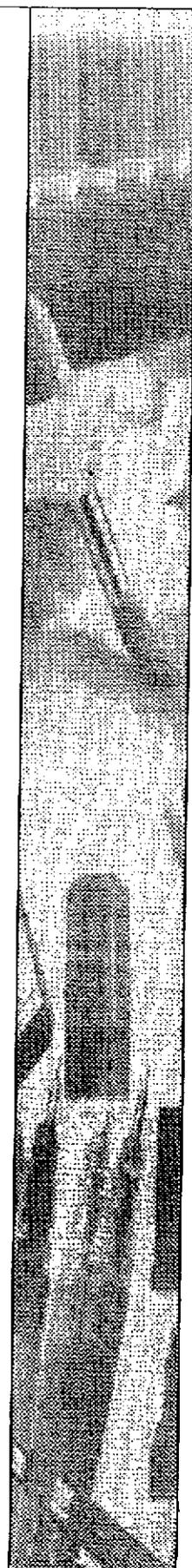
CLOSE - UP



FULL - SHOT



LONG - SHOT

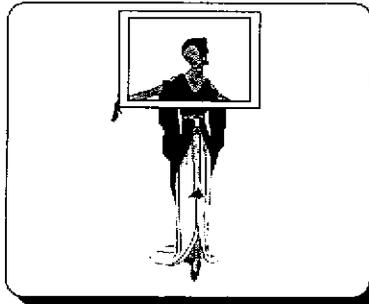


TRAVELLING: Movimiento con el eje de la cámara, transmite la sensación de volar sobre los objetos del encuadre.

TWO-SHOT: Graba a dos personas en una escena.

VOZ EN OFF: Forma de locución en que únicamente se narra, no se ve al locutor, sólo se escucha su voz.

ZOOM: Movimiento de la cámara que acerca o aleja la vista de algo en particular.



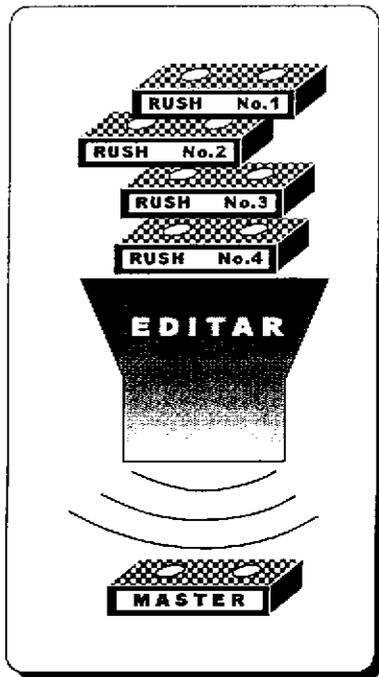
MEDIUM CLOSE-UP



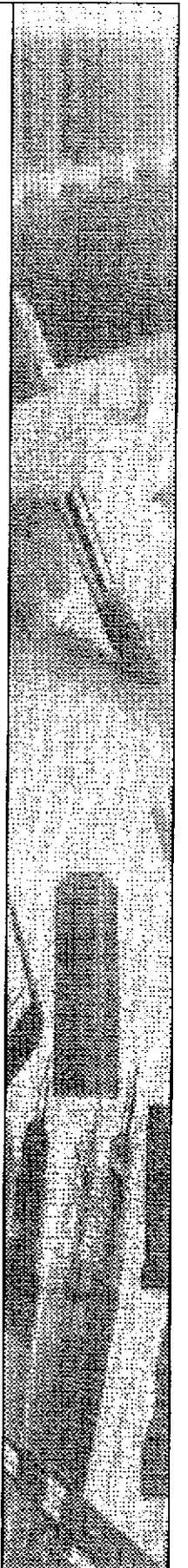
MEDIUM - SHOT



PLANO AMERICANO



EDICIÓN



COREL DRAW: Graficador de imágenes e ilustraciones a color con capacidad de manipular fotografías.

FREEHAND: Programa de computación utilizado en diseño gráfico principalmente para diseñar, bocetar y hacer artes finales.

IMPRESIÓN DE INYECCIÓN O BURBUJA: Impresión a base de tinta negra o de color distribuida por un cartucho a través de impulsos electrónicos.

IMPRESIÓN DE MATRIZ: Es la que emplea una cinta y por medio de presión fija la impresión a base de puntos (primeras impresoras que salieron al mercado).

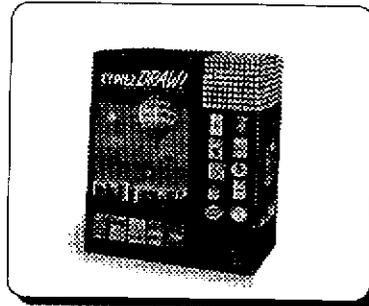
IMPRESIÓN LÁSER: Impresión a base de tóner negro o de color, que se realiza por medio de impulsos electrónicos, es una impresión térmica (fija el tóner con calor).

MACINTOSH: Marca de computadoras.

PAGE MAKER: Programa utilizado principalmente para diagramar.

PHOTOSHOP: Programa de computación utilizado en diseño gráfico principalmente para modificar o retocar fotografías e ilustraciones, y crear así nuevos diseños para cualquier propósito creativo.

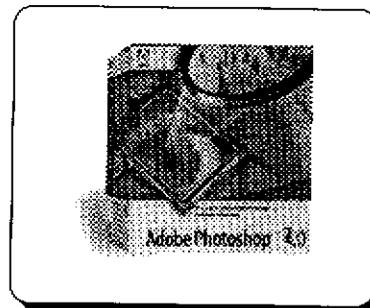
SCANNER: Aparato que sirve para convertir imágenes a información digital, a través de una hoja electrónica que es ingresada a la computadora.



COREL DRAW



PAGE MAKER



PHOTOSHOP

ALTAS: Nombre tipográfico de las letras mayúsculas.

BAJAS: Nombre tipográfico de las letras minúsculas.

NEGRILLA: Letra, palabra o texto que sobresale del resto por su grueso. Tipo de letra más gruesa de lo normal.

PICA: Medida tipográfica para medir la longitud de las líneas de un texto. Una pica es igual a 12 puntos.

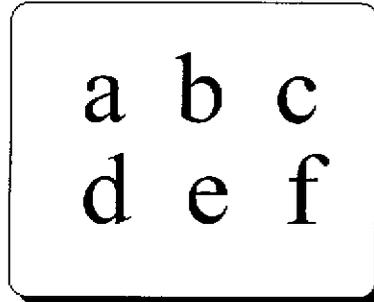
PUNTO: Medida tipográfica para medir el tamaño de los tipos.

SERIF: Término usado para describir los pequeños rasgos terminales de las letras.

TIPOGRAFÍA: Arte de componer o imprimir con tipos.

TIPÓMETRO: Instrumento que se emplea para la medición tipográfica.

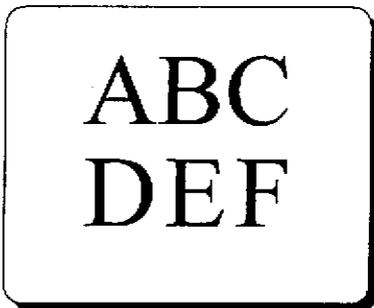
TIPOS: Nombre que se le da en tipografía a un carácter o letra.



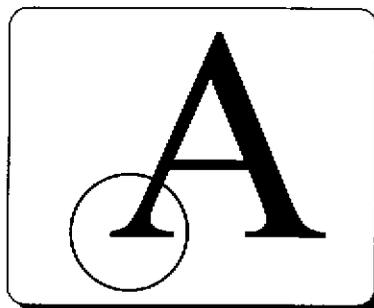
BAJAS



TIPOS



ALTAS



SERIF

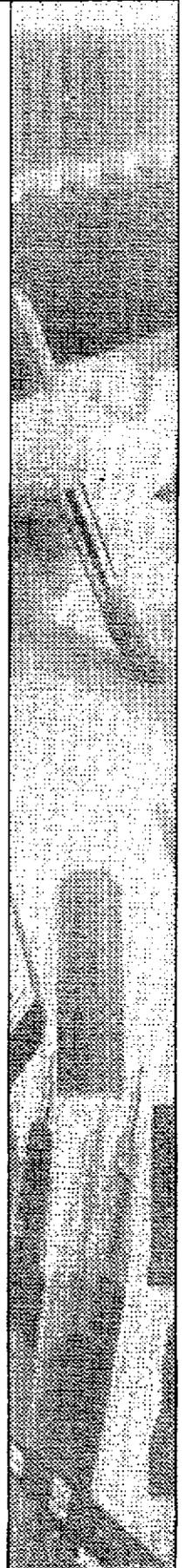


UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO
CLAUDIA CAROLINA LÓPEZ A.
1998

CONTRAPORTADA

CAPÍTULO 4

COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LA PROPUESTA GRÁFICA



COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LA PROPUESTA GRÁFICA

Se seleccionó como grupo objetivo a los estudiantes de las secciones M1 y N2 del primer semestre de la carrera Técnica de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura en la Universidad de San Carlos de Guatemala, cuyo número de carnet inicia con 1998.

Con la autorización del docente del curso de Sociología y Desarrollo, se practicó las encuestas necesarias para la aplicación del **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”** al grupo objetivo.

El día 21 de marzo de 1998 se evaluó a 23 estudiantes de la sección N2 y dos días después a 27 estudiantes de la sección M1. Ambas evaluaciones se realizaron por medio de la encuesta No.1 (ver anexo 1), la cual solicita describir brevemente el concepto de 132 términos técnicos de Diseño Gráfico, por medio de ésta se determinó el nivel de conocimiento de los estudiantes, así como cuales serían los términos que necesariamente se ilustrarían en el manual.

La nota promedio del grupo objetivo fue de 12 puntos (ver anexo 3), sobre el total de estímulos evaluados (132).

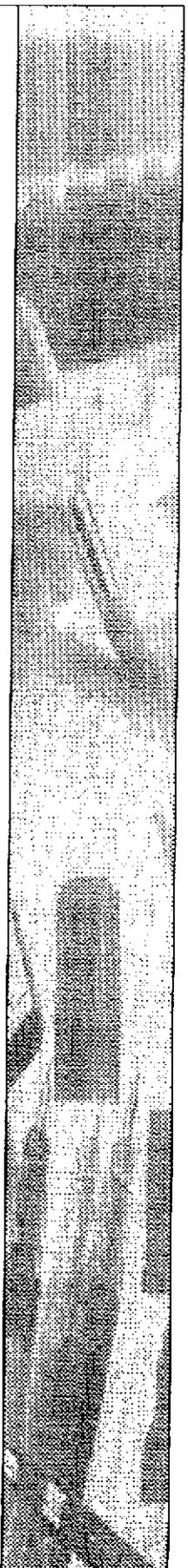
Los bocetos finales del **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**, fueron entregados al grupo objetivo el 16 de mayo de 1998.

El día 30 de mayo 1998 fueron evaluados 99 alumnos distribuidos de la siguiente forma:

SECCIÓN	M1	M2	N1	N2
ALUMNOS	21	28	29	21

Esta evaluación se efectuó por medio de la encuesta No.2 (ver anexo 4), la cual contiene diez preguntas (6 abiertas y 4 cerradas), seleccionadas de acuerdo a los resultados de la encuesta No.1 (ver anexo 2), y aplicando los términos técnicos que obtuvieron los puntajes más bajos en relación con los cursos asignados al primer semestre de Diseño Gráfico (pensum 1995). La nota promedio del grupo objetivo fue de 47 puntos (ver anexo 5).

Ese mismo día se aplicó la encuesta No. 3 (ver anexo 6), en la cual se aprobó los aspectos de diseño empleados en el manual, esto dio como resultado que el 90% del grupo objetivo sí estuvo de acuerdo con las características presentadas.



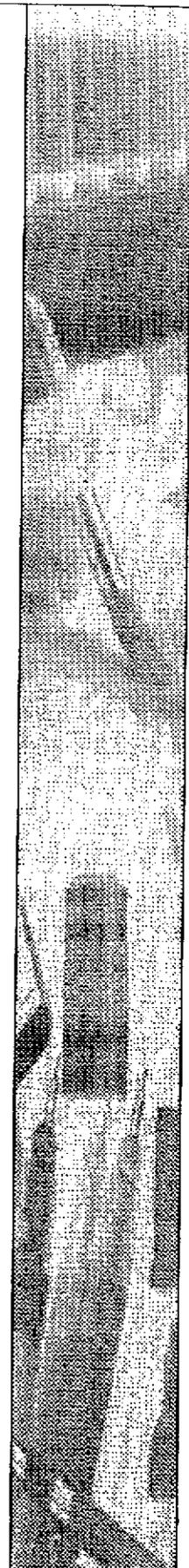
CONCLUSIONES

1. Se investigó, redactó, diagramó, e ilustró un **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”** de acuerdo con las necesidades de los estudiantes de primer ingreso a la Carrera Técnica Profesional de Diseño Gráfico.
2. Se produjo el **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**, el cual amplió el conocimiento de los estudiantes de primer ingreso de Diseño Gráfico, según lo muestran los resultados obtenidos.
3. Se incrementó el conocimiento de los estudiantes de Diseño Gráfico respecto de los términos técnicos de su carrera, por medio del **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**, con lo cual se superó la nota promedio de los alumnos repitentes.
4. Se sintetizó las definiciones de los diferentes conceptos del **“Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico”**, y se obtuvo un vocabulario profesional para estudiantes y toda aquella persona que se desenvuelve en el campo del Diseño Gráfico.

RECOMENDACIONES

A LA COORDINACIÓN DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO:

1. Aplicar y ampliar por medio del curso de Seminario de Graduación, el tema de Material Didáctico para Diseño Gráfico, como tema general de investigación.
2. Aplicar el “**Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico**” como material didáctico en el desarrollo de los cursos pre-universitarios de Diseño Gráfico.
3. Reproducir material didáctico para que el estudiante de Diseño Gráfico cuente con un material impreso, claro, concreto, sencillo e ilustrado que aclare sus dudas con respecto a la aplicación de los términos técnicos de su carrera-
4. Estructurar una biblioteca propia del Programa de Diseño Gráfico, con todo el material didáctico que se genere por medio de investigaciones con fines de graduación.



BIBLIOGRAFÍA

Biblioteca del Diseñador Gráfico. Tomos I, II, III, IV y V. Barcelona:
Traducción Susana Constante.
Naves internacional de Ediciones, 1994.

Bridge, Walter Peter. México, D.F.:
Introducción al Diseño Gráfico.
Editorial Trillas, 1992.

Camacho Cuellar, Jairo. Colombia:
Curso de Diseño Gráfico I.
Educar, Cultural y Creativa, 1972.

Diccionario Pequeño Larousse en Color. México:
Ediciones Heraclio Fournier, S.A., 1972.

Directorio Telefónico. Guatemala:
Publicar, S.A., 1998.

Guía General del Proceso de Graduación.
Programa de Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura.
USAC, 1997

Jurado Duarte, Luis Gustavo.
Análisis de los elementos fundamentales para la
profesionalización del presentador televisivo guatemalteco.(tesis)
Facultad de Ciencias de la Comunicación, USAC.



BIBLIOGRAFÍA

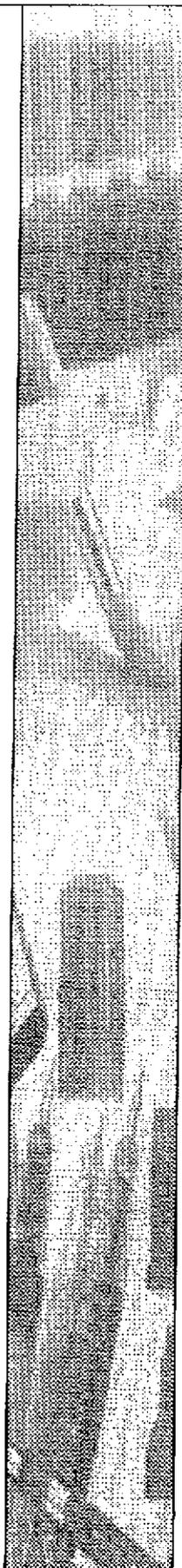
Manual del Diseñador Gráfico. Barcelona:
Editorial Gustavo Gili, S.A.

Material Informativo del Programa de Diseño Gráfico. Guatemala:
Facultad de Arquitectura, USAC, 1992-1993-1994.

Moderna Enciclopedia Visual. Tomo I.
Editorial Océano, 1983.

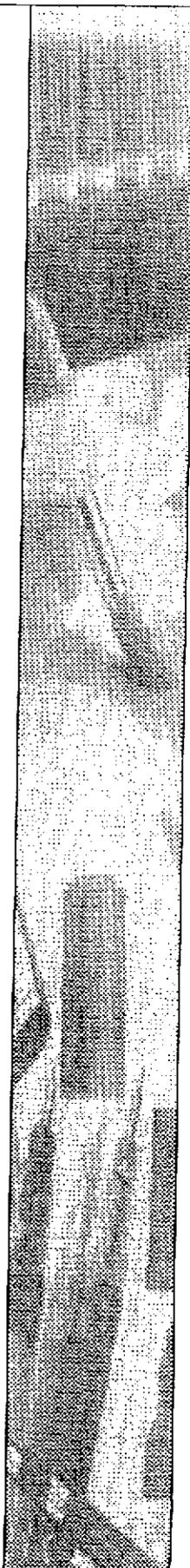
Pérez Pivaral, José Roberto.
Instructivo para la presentación de trabajos y ejercicios de curso,
Guatemala:
Editorial Universitaria. USAC, 1989.

Santizo, Américo.
Carta Guía para la elaboración del Proyecto de Graduación
Programa de Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura.
USAC, 1997 - 1998.



ANEXO 1

ENCUESTA



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

FECHA

ENCUESTA

ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DEL AÑO 1998

PROYECTO: Manual de Términos Técnicos para Diseño Gráfico

NOMBRE

CARNET

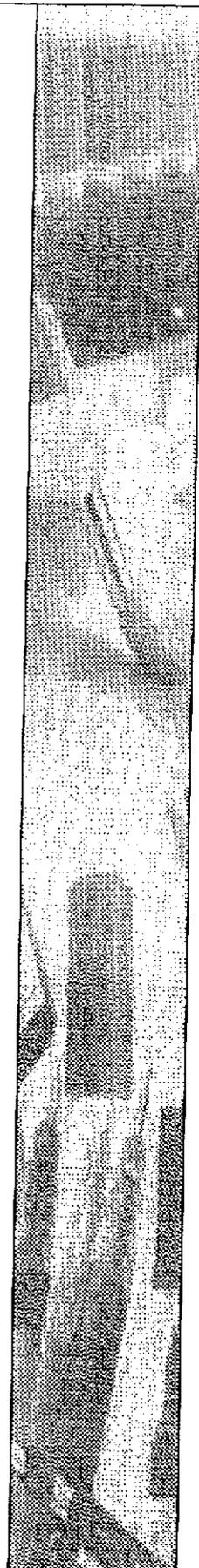
INSTRUCCIONES: Marque con una "X" su respuesta a la siguiente pregunta

SI	NO	
		Trabaja actualmente en el campo del Diseño Gráfico

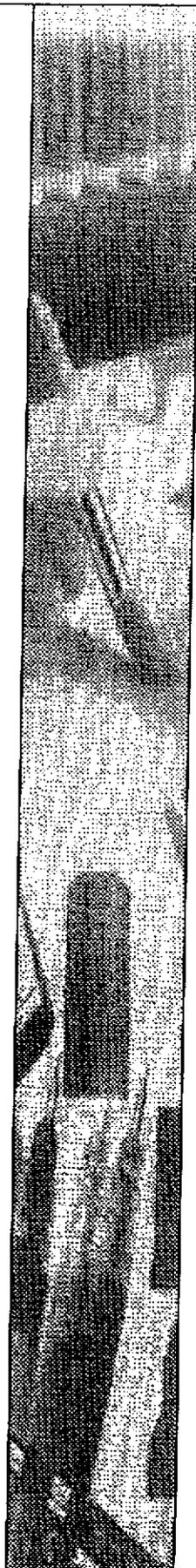
INSTRUCCIONES: Marque con una "X" su conocimiento sobre los siguientes términos técnicos de Diseño Gráfico, si su respuesta es afirmativa, describa el concepto con sus propias palabras en el menor tiempo posible.

SI	NO	DESCRIPCIÓN DEL CONCEPTO
		AFICHE
		ALTAS
		ARMONÍA
		ARTE FINAL
		ASA
		ASHURADO
		AUDIOVISUAL
		BACK-PANEL
		BIFOLIAR

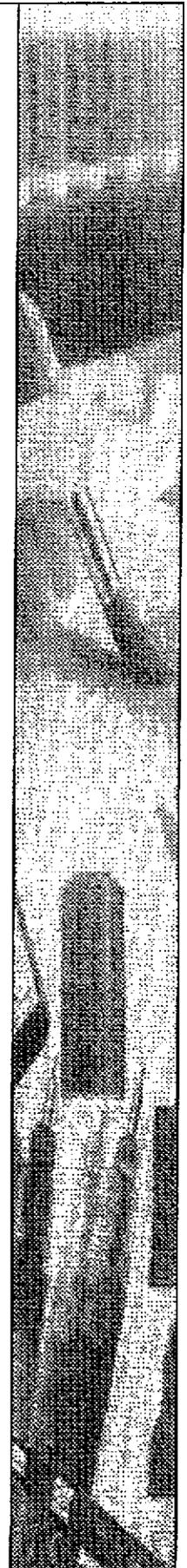
	BOCETO EXHAUSTIVO
	BOCETO FINAL
	BOCETO PRELIMINAR
	BOCETO ROUGHT
	BOTTOM
	BRIEF
	BRIEFING
	CAMISA
	CARICATURA
	CHASIS
	CHIBOLÓGRAFO
	CÍRCULO CROMÁTICO
	CLICHÉ O CLISHE
	CLOSE-UP
	COATED-PANTONE
	COLLAGE
	COLOR KEY
	COLOR
	COLORES LUZ
	COLORES PIGMENTO
	COLORES PROCESO
	COLORES PUROS
	CONGELAR
	CONTRASTE
	CROMALÍN



	CUATRICROMÍA
	CUCHILLA X-ACTO DK
	CYAN
	DIAFRAGMA
	DIAGRAMACIÓN
	DIAPOSITIVA
	DISEÑO GRÁFICO
	DOMI - DUMMY
	DÚO TONO
	ELEMENTOS VISUALES
	ENFOQUE
	ESTAMPADO
	ESTILIZAR
	EXPOSÍMETRO
	FLEXOGRAFÍA
	FOIL
	FORMA
	FOTOMECÁNICA
	FOTOSENSIBILIDAD
	FREEHAND
	FRISKET
	FUELLE
	FUERZA VISUAL
	FULL COLOR
	FULL-SHOT



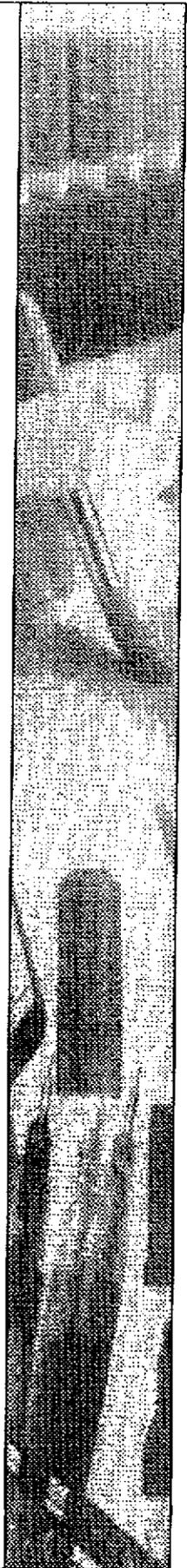
	GAMA DE COLORES
	GRAFISMO
	GUÍAS DE REGISTRO - MARCAS DE REGISTRO
	HERCULENE
	ILUSTRACIÓN
	IMAGEN
	INTENSIDAD
	LAYOUT
	LITOGRAFÍA
	LOGOTIPO
	LONG-SHOT
	MACINTOSH
	MAGENTA
	MARKET SHARE
	MASTER
	MATIZ
	MATRIZ DE EVALUACIÓN
	MEDIUM CLOSE-UP
	MEDIUM SHOT
	MONTAJE
	NEGATIVO
	NEGRILLA
	OBTURADOR
	OFFSET
	PAGE MAKER



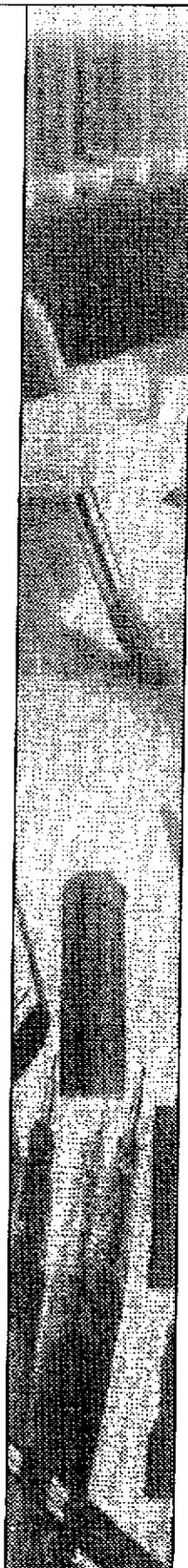
	PANNING
	PANTALLAS TRANSFERIBLES - PRESS TAPE
	PANTONE
	PASPARTUE
	PELÍCULA O ROLLO
	PERSPECTIVA
	PHOTOSHOP
	PICA
	PLANO AMERICANO
	PRE-BOCETO
	PROCESO CUATRICROMÁTICO
	PROPORCIÓN
	PROPS
	PUNTO
	REVELADO
	RUBBER CEMENT
	RUSH
	SCANNER
	SEPARACIÓN DE COLOR
	SERIF
	SIGNO-ICONO
	SIGNO-ÍNDICE
	SIGNO-SÍMBOLO
	SÍMBOLO
	SLOGAN



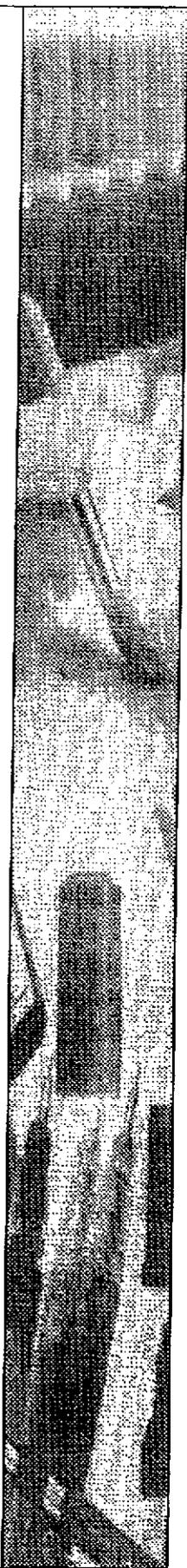
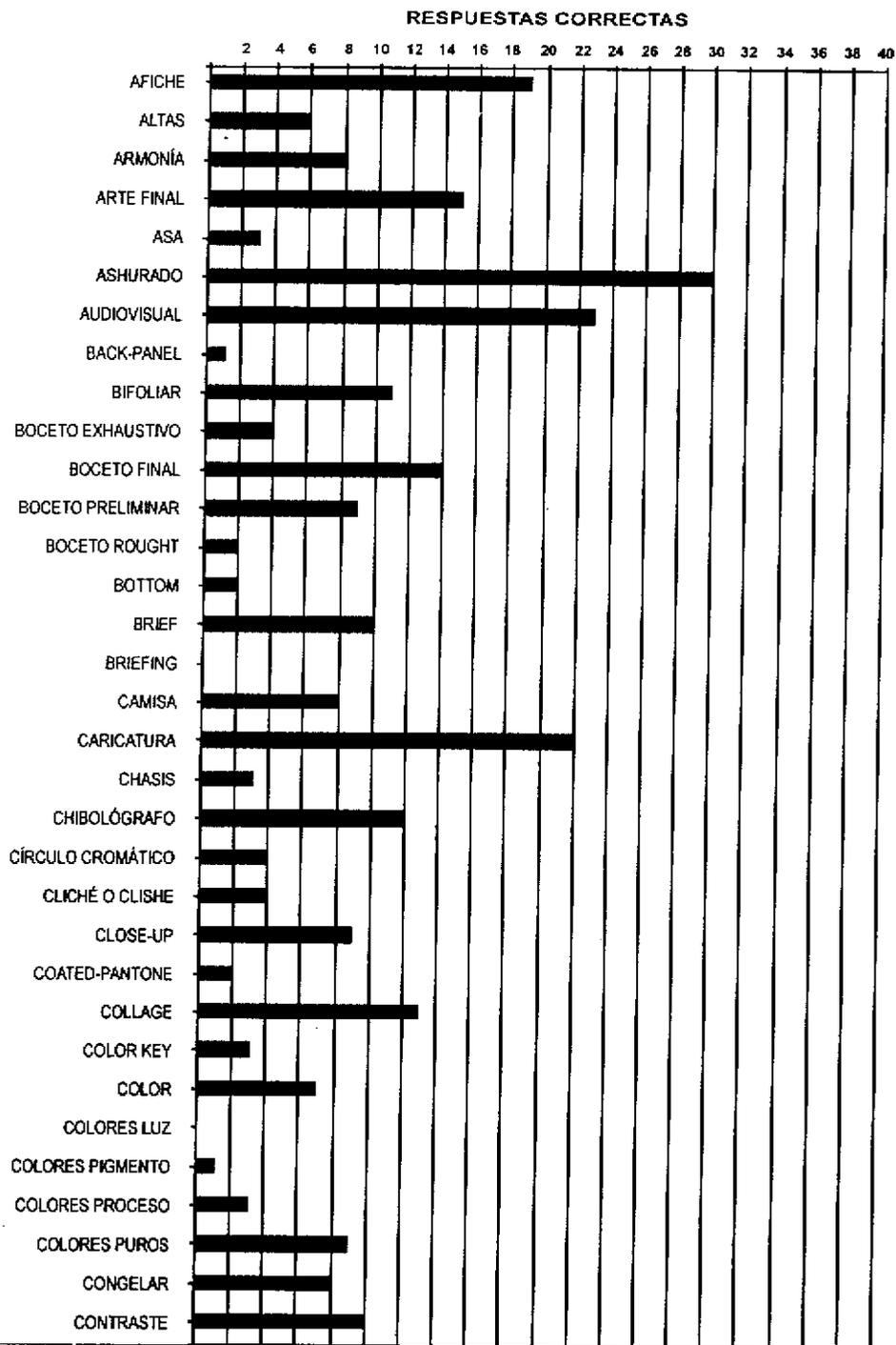
	SPLASH
	STORY-BOARD
	SUBLIMINAL
	TARGET
	TEXTO INVERTIDO
	TEXTURA
	TILT
	TINTE
	TIPOGRAFÍA
	TIPOS
	TIRO - RETIRO
	TONO O VALOR TONAL
	TOP
	TRAMADO
	TRAVELLING
	TRIFOLIAR
	TROQUEL
	TWO-SHOT
	UNCOATED PANTONE
	VOZ EN OFF
	XILOGRAFÍA
	YUXTAPOSICIÓN
	ZOOM



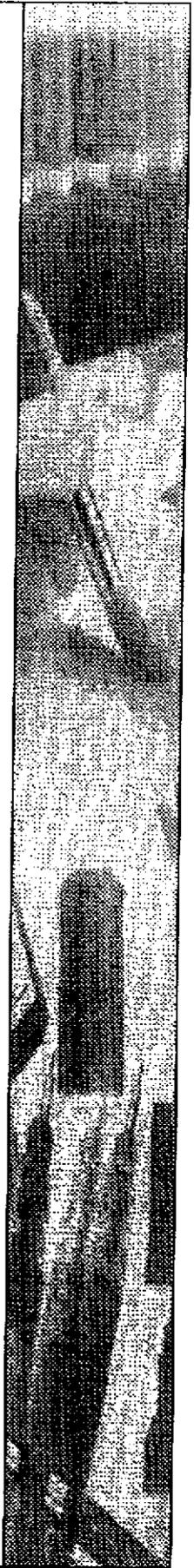
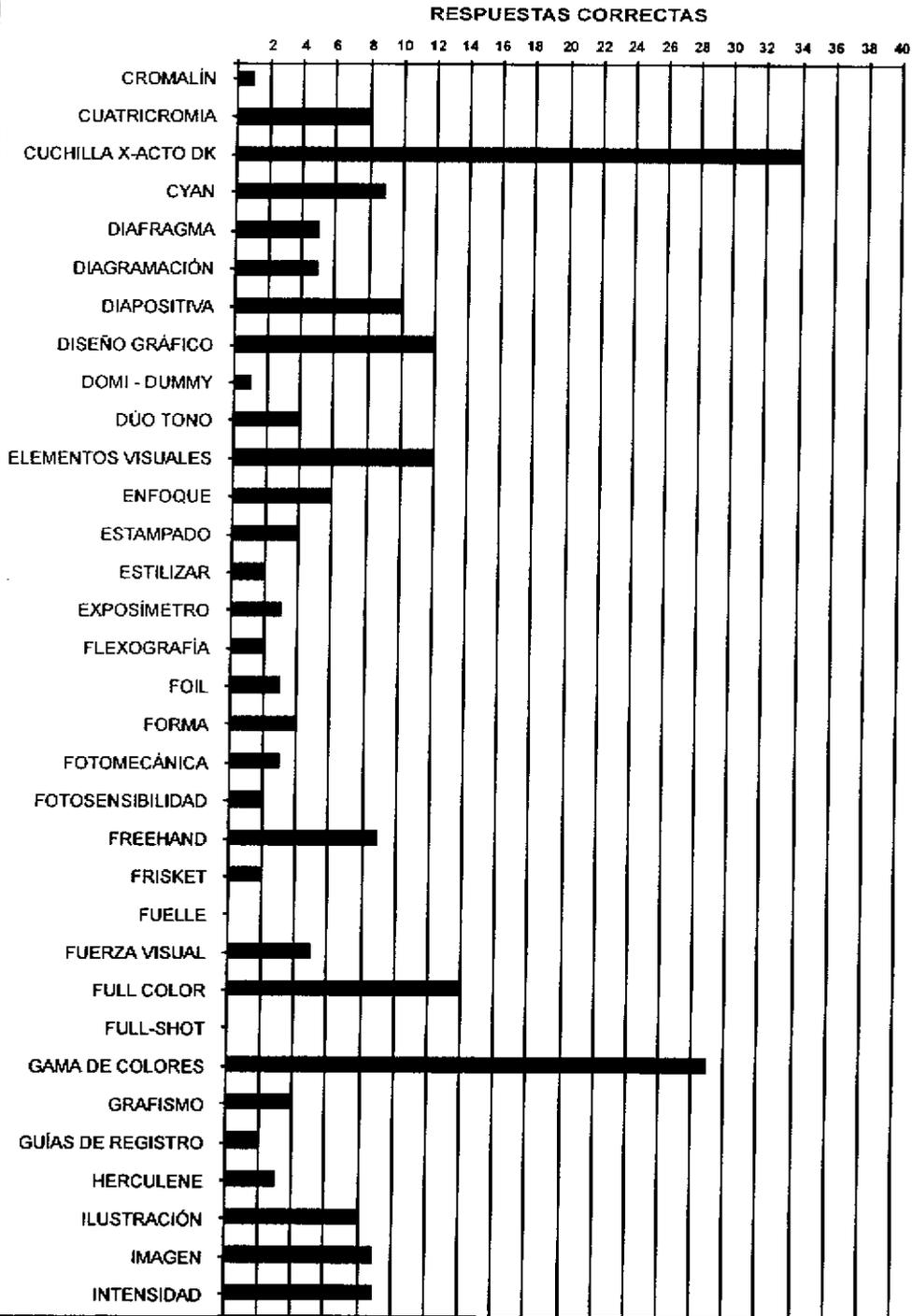
ANEXO 2
TABULACIÓN ENCUESTA No.1



**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: M-1**

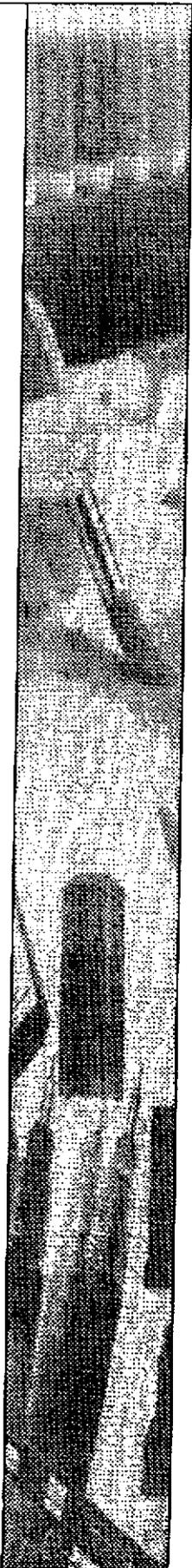
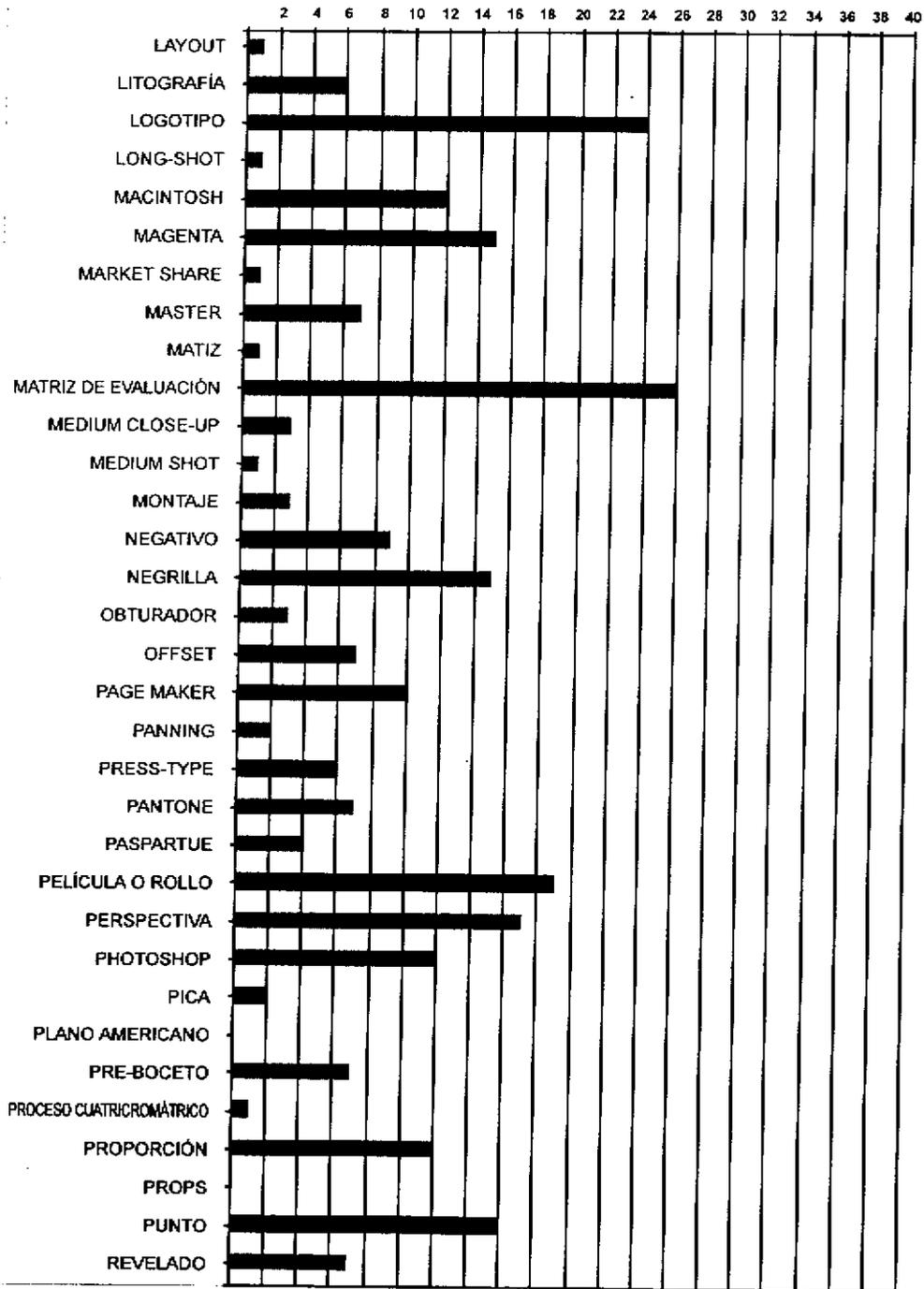


**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: M-1**

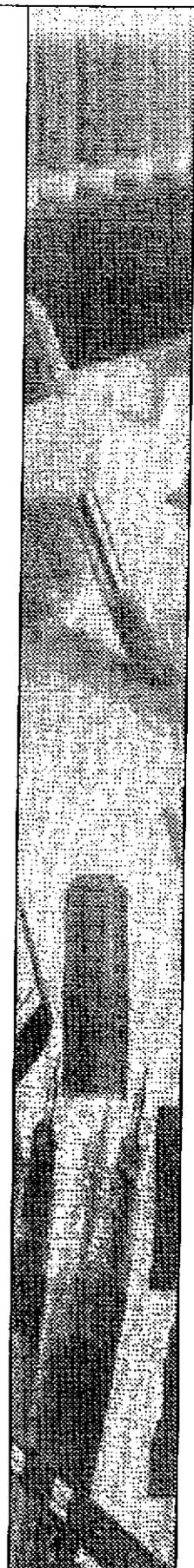
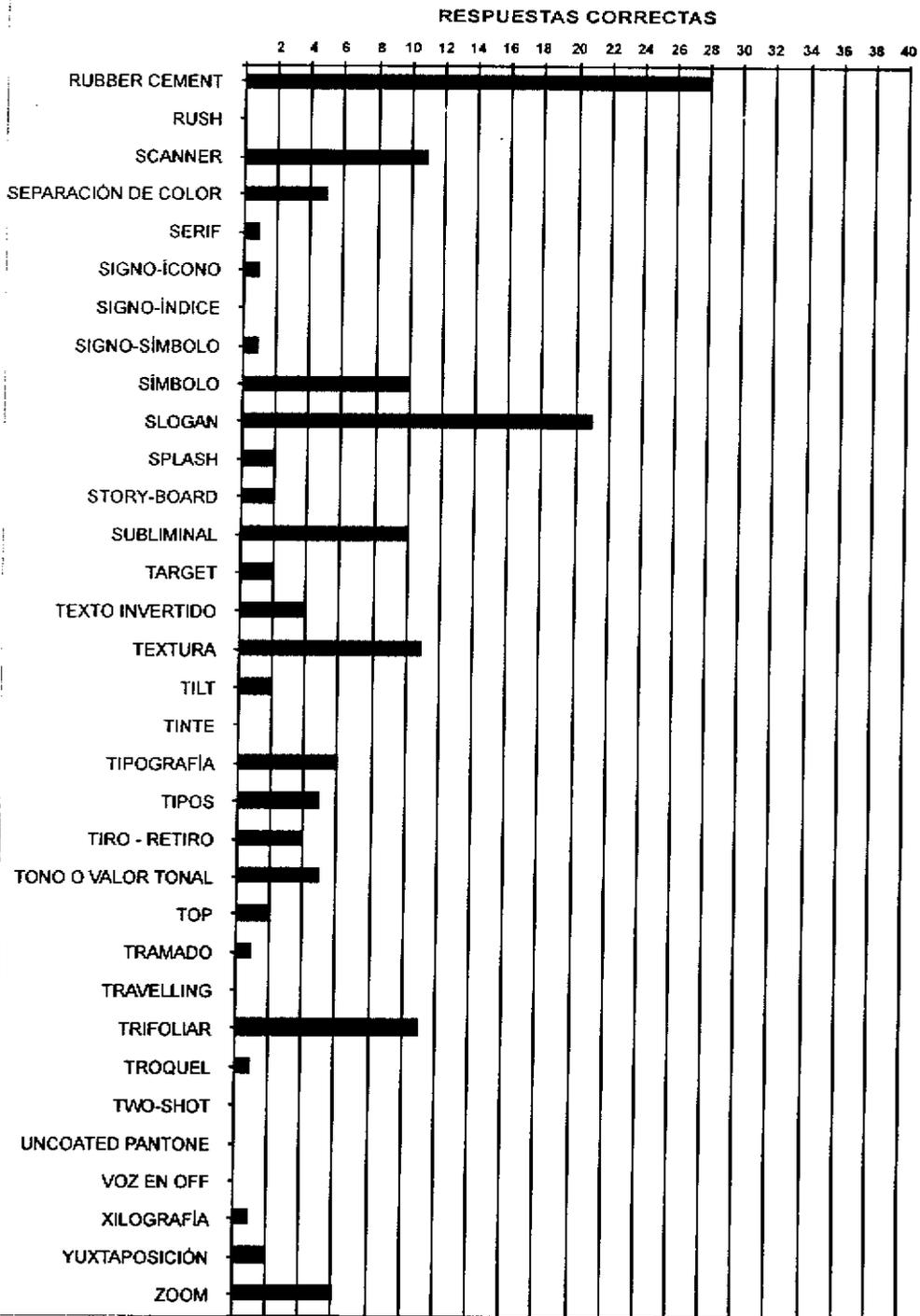


**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: M-1**

RESPUESTAS CORRECTAS

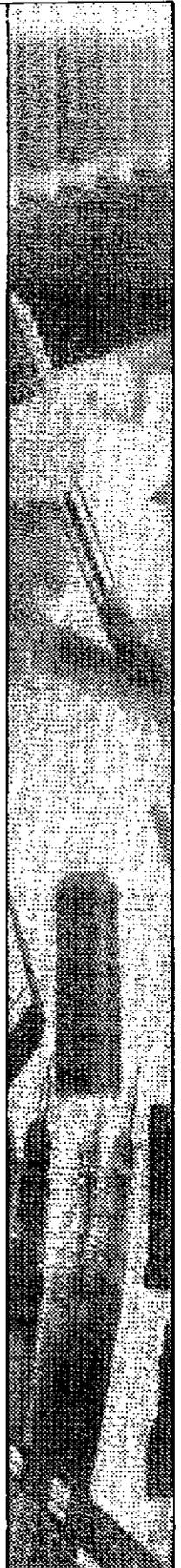
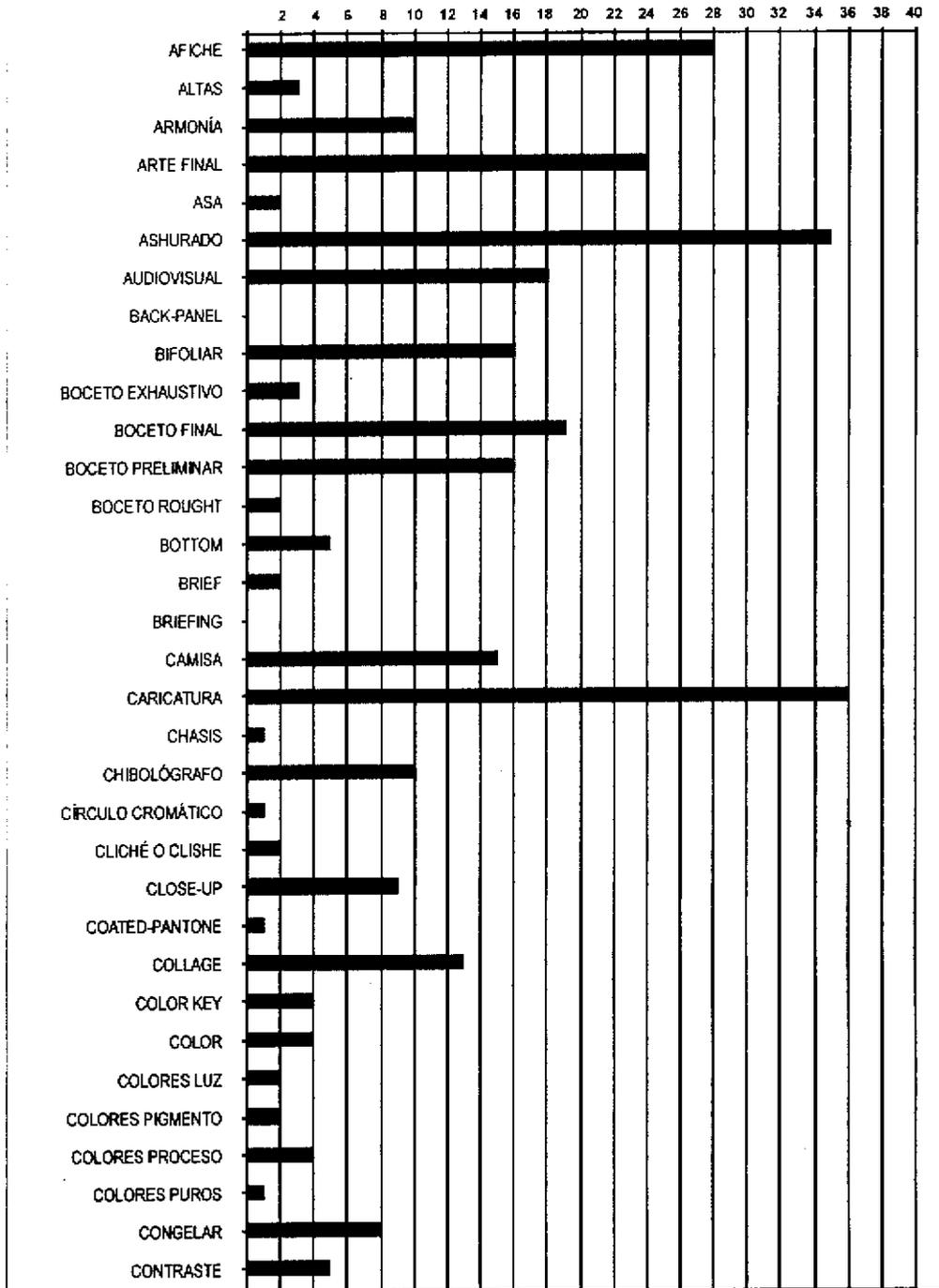


**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: M-1**

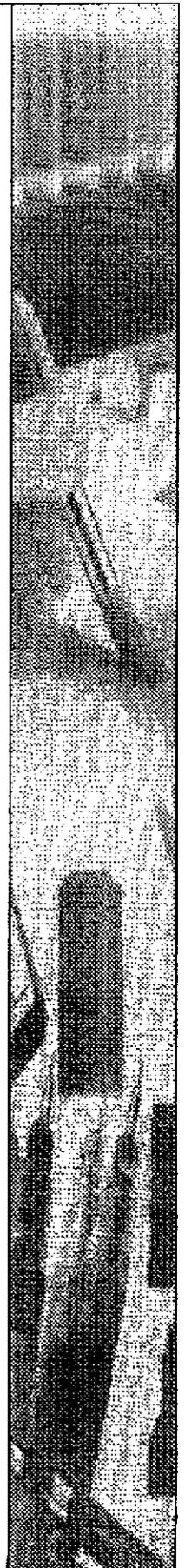
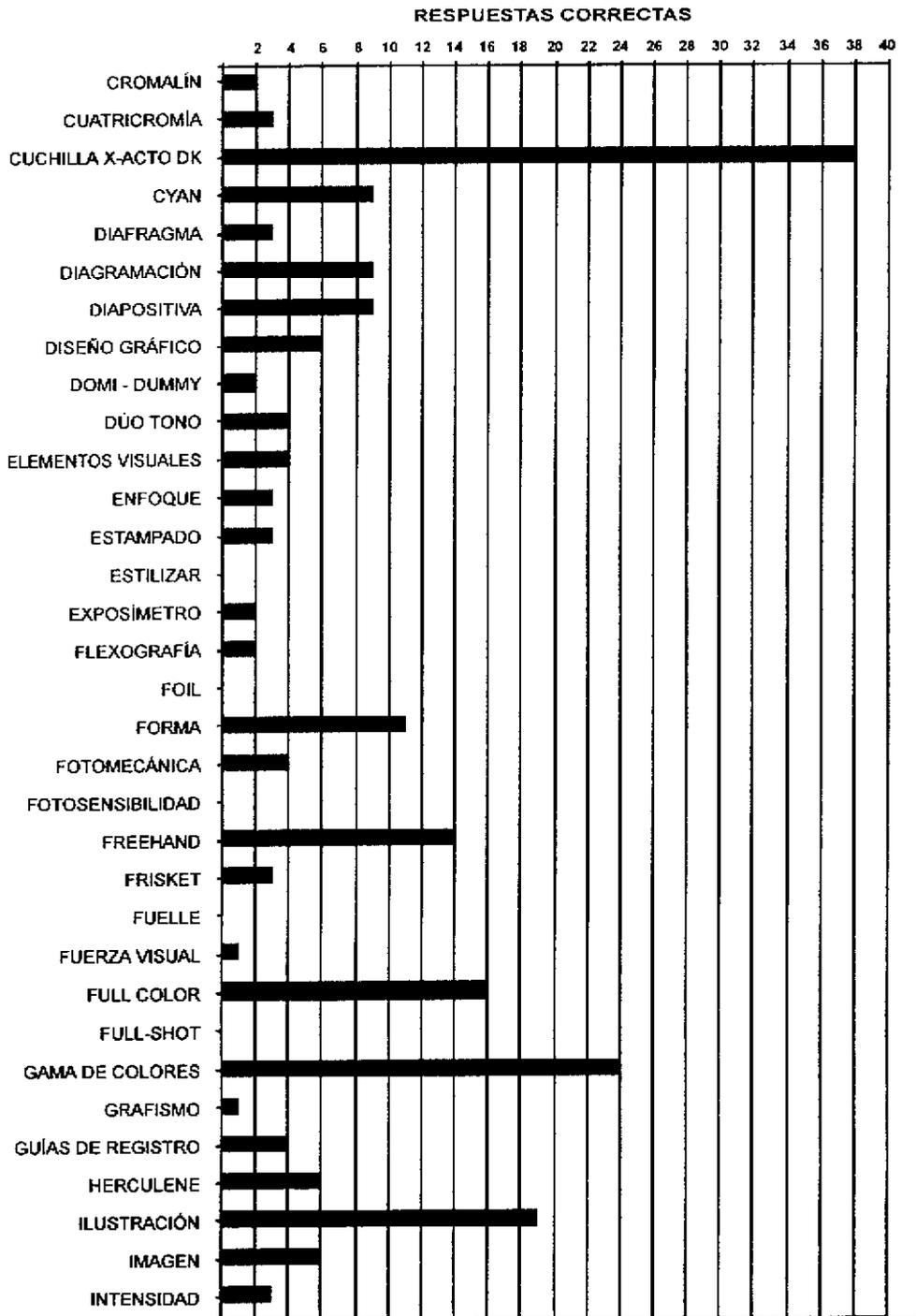


**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: N-2**

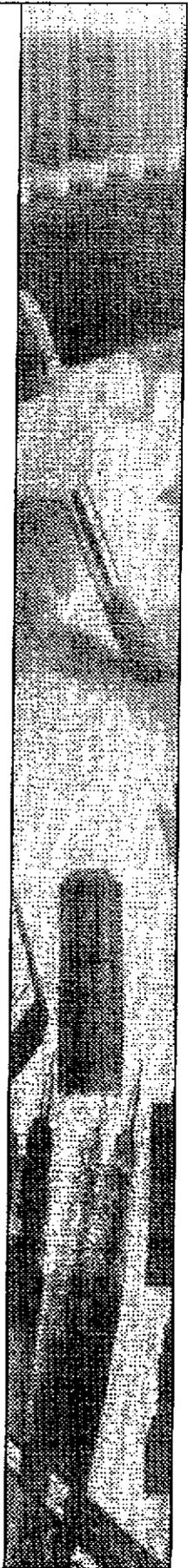
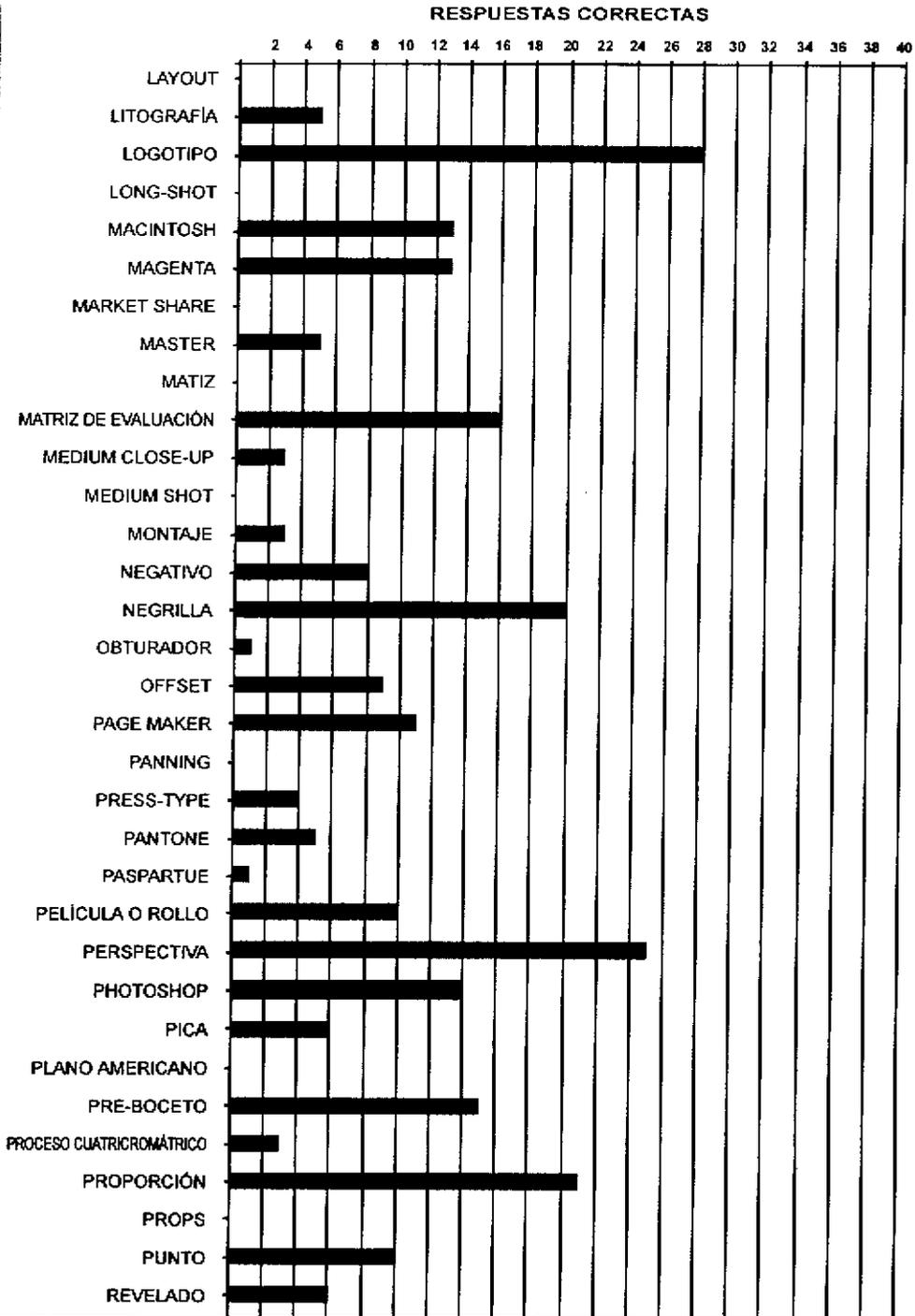
RESPUESTAS CORRECTAS



**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: N-2**

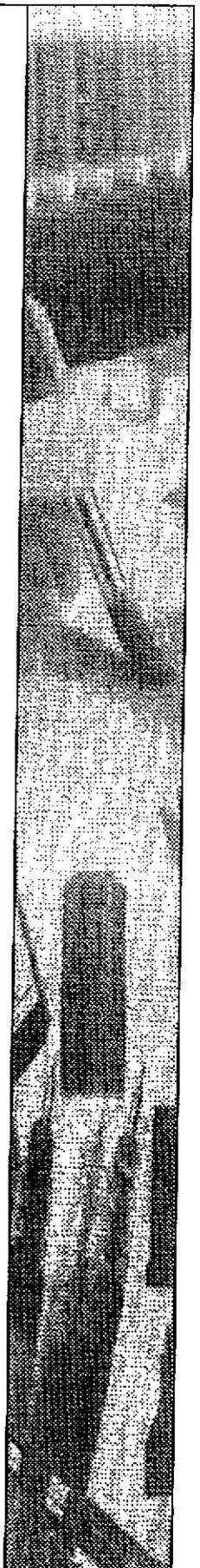
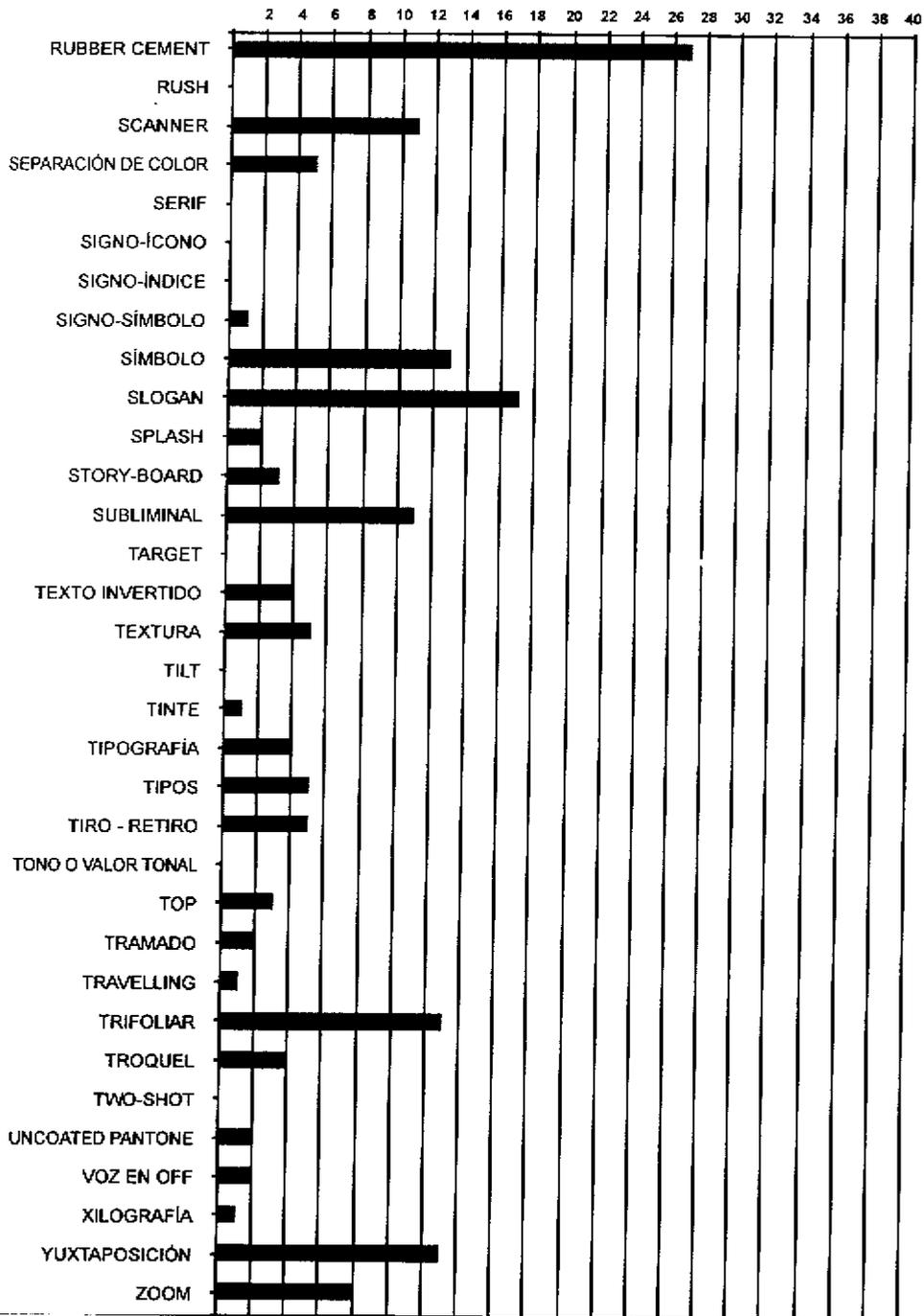


**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: N-2**



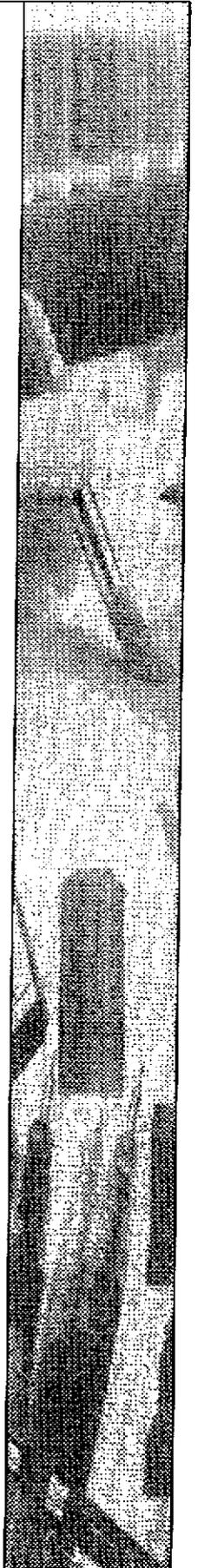
**DOMINIO DEL VOCABULARIO
ENCUESTA No.1
SECCIÓN: N-2**

RESPUESTAS CORRECTAS

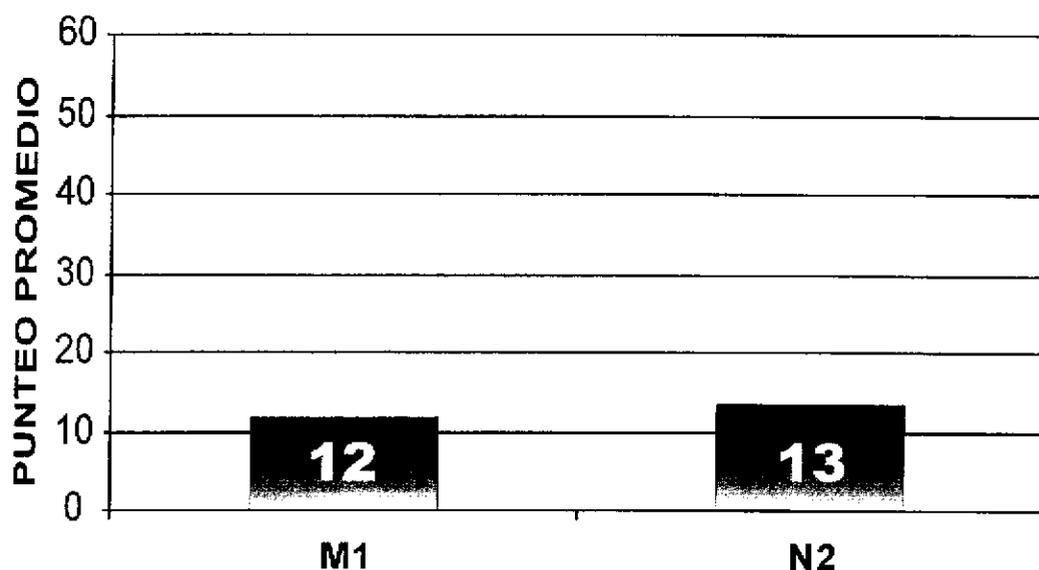


ANEXO 3

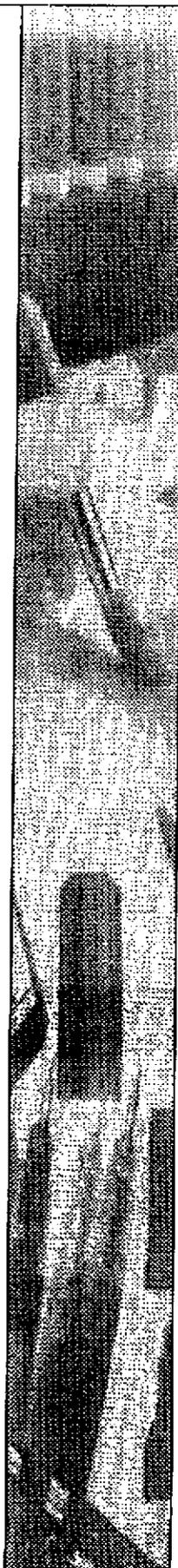
TABULACIÓN PUNTEO PROMEDIO ENCUESTA No.1



**PUNTEO PROMEDIO
ENCUESTA No.1**

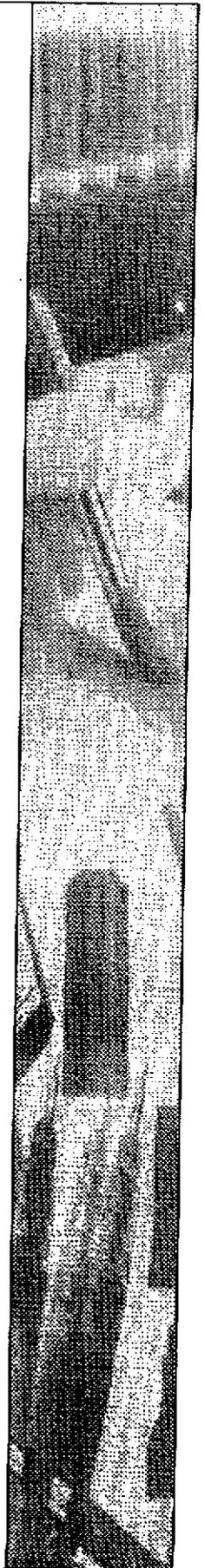


**50 ESTUDIANTES CON CARNET 1998
PUNTEO PROMEDIO 12 PUNTOS**



ANEXO 4

ENCUESTA



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

ENCUESTA

ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DEL AÑO 1988

PROYECTO: Manual de términos técnicos de Diseño Gráfico

CARNET	SECCIÓN	FECHA
--------	---------	-------

INSTRUCCIONES: Subraye la respuesta correcta en las siguientes preguntas sobre términos de Diseño Gráfico

1. Parte posterior de un empaque	a. Frisket b. Clishe c. Back-Panel
2. Márgenes internos de un área de trabajo	a. Layout b. Full-color c. Slogan
3. Término usado para los pequeños rasgos terminales de las letras	a. Diafragma b. Brief c. Serif
4. Como se le llama a la impresión de colores dorado, plateado y metálicos	a. Ashurado b. Foil c. Collage
5. Artículos complementarios de un escenario publicitario	a. Logotipo b. Pantone c. Props
6. Doble lateral de una bolsa o empaque	a. Fuelle b. Offset c. Splash

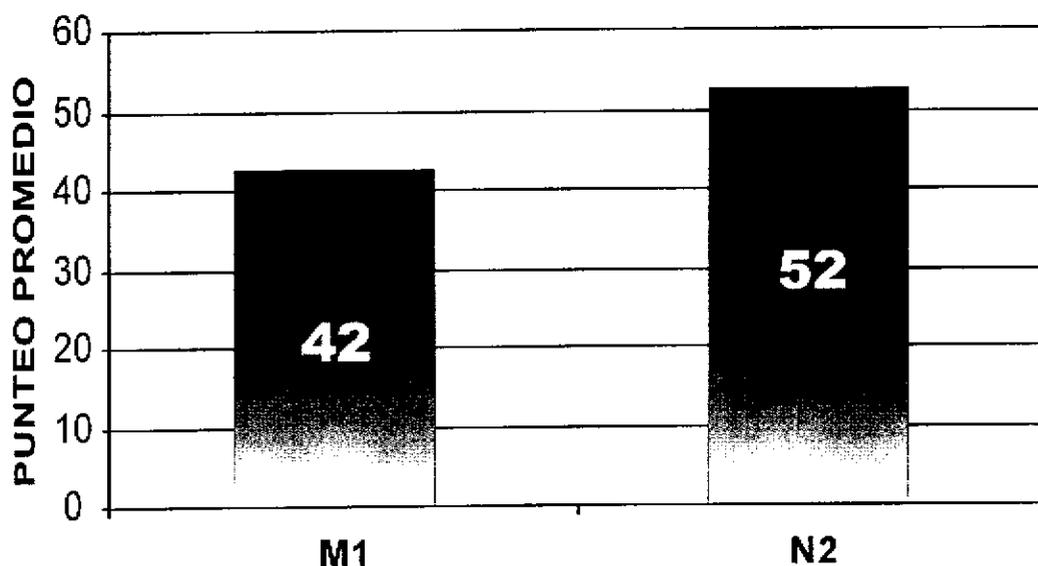
INSTRUCCIONES: Responda las siguientes preguntas sobre términos técnicos de Diseño Gráfico

7. Regla o plantilla de círculos de varios tamaños		
8. Cuantas picas tiene una pulgada		
9. Cual es la función de un DUMMY		
10. Regla o plantilla de círculos de varios tamaños		
Considera que este manual será útil en su formación como Diseñador Gráfico	SI	NO

ANEXO 5
TABULACIÓN PUNTEO PROMEDIO
ENCUESTA No.2



**PUNTEO PROMEDIO
ENCUESTA No.2**

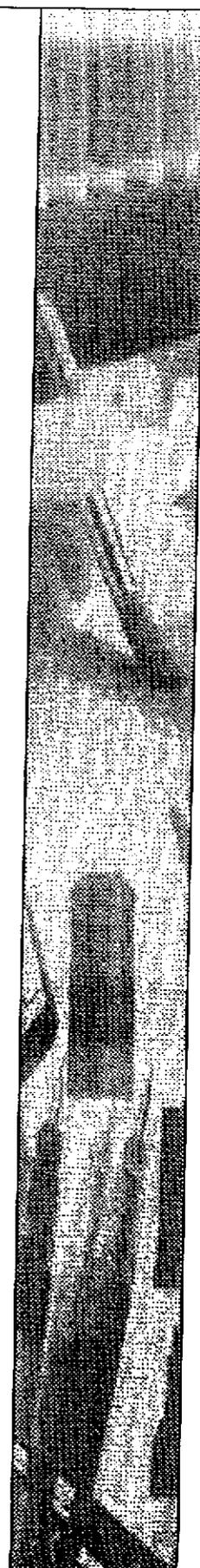


**92 ESTUDIANTES CON CARNET 1998
PUNTEO PROMEDIO 47 PUNTOS**



ANEXO 6

ENCUESTA



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

ENCUESTA

ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DEL AÑO 1998

PROYECTO: MANUAL DE TÉRMINOS TÉCNICOS PARA DISEÑO GRÁFICO

CARNET	SECCIÓN	FECHA
--------	---------	-------

INSTRUCCIONES: Conteste la siguientes preguntas marcando con una X, su opinión

Pregunta	Si	No
1. Considera que el tamaño y tipo de letra de este manual es legible		
2. Considera que el tamaño de este manual es práctico		
3. Considera que la diagramación de este manual es adecuada y atractiva		
4. Considera que los dibujos de este manual son apropiados para ilustrar los conceptos		
5. Considera que el color negro es el adecuado para este manual		
5.1. Si su respuesta es NO, por cual de estos colores optaría	a. Azul reflex b. Verde c. Café	

IMPRÍMASE


Arq. Rodolfo Portillo Arriola
DECANO




Lic. Américo Santizo
ASESOR


D.G. Marco A. Morales
ASESOR


Claudia Carolina López Agustín
SUSTENTANTE

