

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

**Diseño de material didáctico impreso para la  
fase Propuesta Gráfica Justificada,  
de la asignatura Seminario de Graduación**

Por: Mabeth Cristina Sánchez Bendfeldt  
Previo a optar al Título de  
Técnico en Diseño Gráfico

Guatemala, enero del 2,000



D2  
02  
+(945)

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

Decano: Arq. Rodolfo Portillo Arriola  
Vocal I: Arq. Edgar López Pazos  
Vocal II: ---  
Vocal III: Arq. Silvia Morales  
Vocal IV: Br. Edín González  
Vocal V: Br. Carlos Díaz  
Secretario: Arq. Julio Roberto Zuchini G.

## **TRIBUNAL EXAMINADOR**

D.G. Betzaida González  
D.G. Ilma Prado  
Arq. Omar Maldonado

## **ASESORES**

Asesor Gráfico: D.G. Isabel Meléndez Sandoval  
Asesor Metodológico: Lic. Otto Valle Bonilla

## **ACTO QUE DEDICO:**

### **A Dios:**

Pues de El emana toda sabiduría.

### **A mis padres:**

Otto Rene Sánchez H.

Alma Elizabeth B. de Sánchez

Por el apoyo, amor, paciencia y comprensión que me han brindado durante toda de mi vida y sin los cuales nunca hubiera alcanzado este éxito.

### **A mi hermana:**

Sonia Elizabeth Sánchez B.

Por su ayuda y amor incondicional.

### **A mis abuelos:**

Eduardo Bendfeldt, Julieta de Bendfeldt

Carlos E. Sánchez, Juana Higueros

Por sus sabios consejos.

### **A mi bisabuela:**

Hortensia Romero

Por ser mi mayor ejemplo de fé y perseverancia.

### **A mis tíos y primos:**

Por su apoyo.

### **A mi novio:**

Rodney Morales

Por estar a mi lado en todo momento, alentandome a seguir adelante con su amor y comprensión.



## ÍNDICE

Introducción .....	1	2.2 Población estudiantil de la facultad de Arquitectura y de el Programa de Diseño Gráfico .....	22
<b>Capítulo I</b> .....	2	3. Carreras .....	22
1.1 Planteamiento del problema .....	3	4. Características de la Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico y la Asignatura Seminario de Graduación .....	25
1.2 Justificación del problema.....	3	4.1 Características de la Facultad de Arquitectura .....	25
1.3 Delimitación.....	4	4.2 Programa de Diseño Gráfico .....	25
1.4 Objetivo.....	4	4.3 Seminario de Graduación .....	27
<b>Capítulo II</b> .....	5	5. Características sociales, económicas y culturales del grupo objetivo .....	28
1. Conceptos relacionados con el tema de la investigación.....	6	<b>Capítulo IV</b> .....	30
2. Conceptos relacionados con las piezas de diseño.....	10	Propuesta Gráfica Justificada	
3. Otros conceptos relacionados con la investigación.....	13	1. Proceso de tres etapas en el desarrollo del juego de transparencias .....	31
<b>Capítulo III</b> .....	15	1.1 Divergencia .....	31
1. Antecedentes históricos.....	16	1.2 Transformación .....	34
1.1 Creación de la Universidad de San Carlos de Guatemala.....	16	1.3 Convergencia .....	43
1.2 Facultad de Arquitectura .....	18	2. Proceso de tres etapas en el desarrollo del trifoliar de métodos de diseño ....	43
1.3 Creación del Programa de Diseño Gráfico .....	20		
2. Datos .....	21		
2.1 Población Estudiantil .....	21		



2.1 Divergencia .....	43	Conclusiones .....	70
2.2 Transformación .....	46	Recomendaciones .....	72
2.3 Convergencia .....	49	Bibliografía .....	73
3. Rediagramación de la guías para el desarrollo del proyecto de Seminario de Graduación .....	49	Anexos .....	75
4. Guía para el docente .....	54		
<b>Capítulo V</b> .....	<b>55</b>		
Presentación, análisis e interpretación de resultados			
1. Referencia del grupo objetivo.....	56		
2. Porcentaje de personas que serán sometidas a la prueba .....	56		
3. Perfil del informante .....	56		
4. Estrategia de investigación .....	56		
4.1 Definición de estrategia de investigación	56		
4.2 Descripción del instrumento de investigación .....	57		
4.3 Procedimiento de aplicación del instrumento de investigación .....	57		
4.4 Procesamiento, análisis e interpretación de la información .....	58		
5. Presentación, análisis e interpretación de resultados .....	58		
6. Comprobación de la eficacia de la pieza	68		



## INTRODUCCIÓN

La Propuesta Gráfica Justificada, es una fase importante dentro del desarrollo del proyecto de graduación, pues durante esta se ponen en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera de Técnico en Diseño Gráfico. Por esto se vio la necesidad de que los estudiantes comprenda el tema con claridad.

El presente proyecto nació de la necesidad de lograr la unificación de contenidos, situación de donde se derivó la formulación del problema, la justificación y los objetivos que se deseaban alcanzar.

Para el desarrollo de dicho proyecto se procedió a recabar información relacionada con la investigación, con los elementos que pueden constituir una propuesta gráfica y los métodos a utilizar para el desarrollo de los mismos. Toda la información obtenida, se ordenó y presentó en los marcos teórico y conceptual.

Para complementar la información, se investigó sobre el contexto donde se desarrolla el proyecto, presentando antecedentes históricos, datos, características, algunas especificaciones de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Facultad de Arquitectura y el Programa de Diseño Gráfico; así como datos sobre los estudiantes de sexto ciclo, que cursan la asignatura de Seminario de Graduación 1,999, grupo objetivo del proyecto. Esta información se presenta en el tercer capítulo denominado contexto .

Fundamentándose en la información recabada, se desarrollaron las piezas de diseño, constituidas por un juego de transparencias donde se explica

paso a paso la forma de elaboración de la Propuesta Gráfica Justificada y un trifoliar con los Métodos de Diseño que sirven de guía para llevar una secuencia lógica en el proceso de diseño. Estas piezas fueron descritas y justificadas en el desarrollo del capítulo cuatro. Al finalizar el capítulo se presenta además la nueva diagramación que se propuso para la presentación de las guías del curso y una guía de recomendaciones al docente para la utilización del material didáctico.

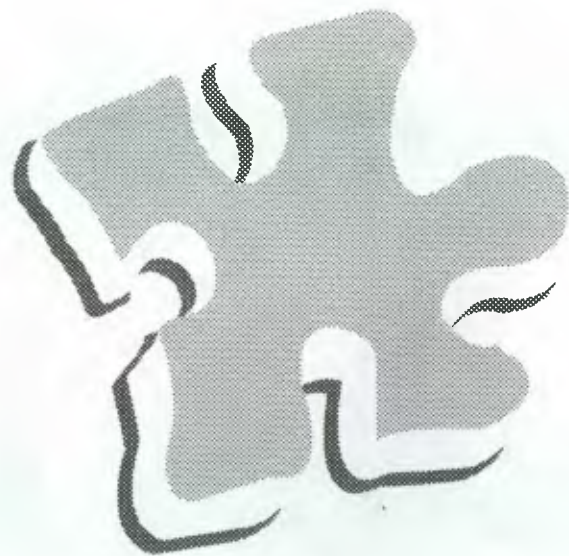
La eficacia del material realizado, fue establecida por medio de encuestas a los alumnos del sexto ciclo y los resultados obtenidos se presentan en el capítulo cinco, denominado presentación, análisis e interpretación de resultados. En el desarrollo de este capítulo se presentan además referencias del grupo objetivo, se describen y justifican las estrategias de investigación y se grafican los resultados obtenidos.

Al terminar los capítulos, se presentan las conclusiones y recomendaciones que nacieron del presente proyecto de investigación para luego proceder con la bibliografía, donde se citan los libros, enciclopedias y documentos empleados para fundamentar la investigación. En la parte de los anexos se incluyen los cuestionarios de encuestas utilizados en la validación del material.

Para que la realización de este trabajo fuera posible, se contó con la valiosa colaboración de los estudiantes de Seminario de Graduación 1,999 y de los docentes que imparten esta asignatura, pues en todo momento estuvieron de acuerdo en opinar sobre el material y orientar el desarrollo del mismo.

# CAPITULO I

---





## CAPÍTULO I

---

A continuación se explicará el problema que dió vida al presente Proyecto de Graduación, justificando el porque del interés de llevarlo a cabo, delimitando el grupo a estudiar y definiendo los objetivos fundamentales del proyecto.

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO IMPRESO PARA LA FASE PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA, DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE GRADUACIÓN**

La asignatura de Seminario de Graduación, de la carrera Técnico en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, no cuenta con el material didáctico impreso que apoye y garantice que el catedrático que imparta dicha asignatura desarrolle los mismos contenidos. Situación que evidencia una falta de uniformidad de criterios en el camino que deben llevar los estudiantes para desarrollar su proyecto de investigación y graduación, lo que provoca dificultades en varias etapas del proceso de investigación, dentro de las que se encuentra la etapa de propuesta gráfica justificada que en el proceso de investigación equivale a una hipótesis.

### **1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**


El uso de material didáctico al impartir cualquier tipo de conocimiento maestro-alumno, juega un papel determinante para la comprensión y asimilación de los contenidos que se imparten.

La asignatura Seminario de Graduación, constituye uno de los últimos peldaños para poder optar al título de Técnico en Diseño Gráfico y del buen rendimiento en esta asignatura, dependerá que se realice correctamente el Proyecto de Graduación.

Dicha asignatura no cuenta con el material didáctico que aclare y refuerce algunas de las etapas como la propuesta gráfica justificada (hipótesis), por lo que el alumno no puede encontrar con facilidad el camino correcto en la elaboración del mismo.

Se debe tomar en cuenta que la propuesta gráfica justificada es una de las etapas fundamentales, tanto de la asignatura como de la carrera, pues es donde se ponen en práctica los conocimientos adquiridos





---

en todas las demás asignaturas y se da la oportunidad al alumno de desarrollarse como comunicador social enviando mensajes por medio de códigos visuales, siendo esta la verdadera función del diseñador gráfico; dicho objetivo puede lograrse con mayor facilidad si se utiliza el material didáctico adecuado.

### **1.3 DELIMITACIÓN**

Por ser una problemática específica de los alumnos que cursan el Programa de Diseño Gráfico, del sexto semestre, de la asignatura Seminario de Graduación, este estudio se basará en la población constituida por los estudiantes de las dos secciones que cursan esta asignatura durante 1,999.

## **1.4 OBJETIVO**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Proporcionar al Programa de Diseño Gráfico un material didáctico impreso, de comprobada eficacia, que ayude a uniformar los contenidos y facilitar la comprensión de la asignatura de Seminario de Graduación.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Elaborar un foliar informativo sobre los métodos del diseño.
- Diseñar transparencias como apoyo para impartir la cátedra de Seminario de Graduación durante la etapa de Propuesta Gráfica Justificada (hipótesis).
- Colaborar al aprendizaje y comprensión de los estudiantes, mejorando la diagramación y diseño de los documentos de apoyo de esta etapa ya existentes.

# CAPITULO III

---





## CAPÍTULO II

---

En este capítulo se definen los conceptos relacionados con el proyecto de investigación y con la propuesta gráfica.

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **1 CONCEPTOS RELACIONADOS CON EL TEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **1.1 CONCEPTOS GENERALES**

###### **PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Pregunta o una proposición que expresa la carencia o insuficiencia de conocimientos acerca de algo.

(Valle, 1997: 4) Con base en este, se elabora la hipótesis la cuál se define de la siguiente manera:

###### **HIPÓTESIS**

Es una propuesta tentativa con la que puede llegar a ser resuelto un problema. Nace en base a la investigación en libros, folletos, revistas, documentos, etc. que traten el tema en forma general o bien específicamente. (Valle, 1997: 4) Dentro de la elaboración del proyecto de graduación del programa de Diseño Gráfico, la hipótesis equivale a la propuesta gráfica justificada, la cual puede definirse de la siguiente manera.

###### **HIPÓTESIS / PROPUESTA GRÁFICA**

Esta constituida por una o varias piezas de diseño con las que puedan llenarse necesidades sociales de comunicación visual, teniendo en cuenta que sean apropiadas para el grupo objetivo, pues esto garantizará su eficacia.

Se basa en los contenidos del marco teórico y el contexto.

###### **INVESTIGACIÓN**

Es un proceso mediante del cuál se obtiene conocimiento sobre los fenómenos que nos resultan interesantes.

Es "un proceso de búsqueda sistemática y creativa que se apoya en el método y las técnicas para acercarse a la realidad con objetividad". (Valle, 1997: 7)

###### **METODO**

Se deriva del griego meta que en español se interpreta como camino. Por medio de este se puede recorrer la distancia que media entre la falta de conocimiento y la obtención del mismo.

En síntesis método es "El conjunto de procedimientos y



medios sistemáticos, ordenados que orientan y guían la obtención de conocimientos". (Valle, 1997: 4)

Una vez recabados los conocimientos necesarios, es necesario llevar a cabo la comprobación que se define de la siguiente manera.

### **COMPROBACIÓN**

Elemento práctico de la investigación. Consiste en validar si la hipótesis es lo suficientemente correcta o por el contrario se hace necesaria su reformulación. Se hace por medio de la práctica y es el elemento culminante en la obtención del conocimiento ya que supone el nexo entre la teoría y la práctica. (Valle, 1997: 5)

### **1.2 PROPIUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA**

Como ya se dijo, este es un término utilizado en el programa de Diseño Gráfico y expresa los criterios técnicos y de comunicación que fundamentan la posible solución al problema.

Para su desarrollo, luego de haber investigado y analizado la información recabada, se necesita realizar bocetos, los que se definen como:

### **BOCETO:**

Bosquejo para mostrar una idea gráfica. Esbozo. Esquema. (Carro, 1994: 8) Trazos mediante los cuales pueden plasmarse las primeras ideas que darán vida a bocetos finales. Durante la realización de bocetos, debe ser definido también el formato a utilizar en la elaboración de las piezas de diseño.

### **FORMATO:**

Tamaño de un impreso. Forma. Estilo. Apariencia de una publicación. (Carro, 1994:30)

El formato es un espacio que posee una forma mediante la cuál se aporta la identificación adecuada para la percepción. (Del Rosario, 1997:29)

Los tamaños de formatos pueden variar mucho, encontrando entre los más comunes los de media carta 8.5 x 5.5 pulgadas y media oficio 8.5 x 6.5, muy utilizados en foliares y volantes; tamaño carta de 8.5 x 11 pulgadas y oficio de 8.5 x 13 pulgadas, con usos más comerciales; llegando hasta los de doble proporción utilizados en afiches, vallas publicitarias, etc.



### **AFICHE:**

Locución francesa utilizada en sustitución o como sinónimo de cartel. ( De la Mota, 1988: 29)

Por lo tanto debe decirse que el cartel no es más que un impreso, papel o manuscrito, que se coloca en un lugar público con objeto de anunciar alguna cosa. (Enciclopedia Océano; 1981)

Tanto en el afiche como en cualquier otro documento impreso, es de suma importancia ocuparse de la diagramación.

### **DIAGRAMACIÓN:**

Es muy utilizada en el periodismo y la publicidad. Para componer un diario o una revista se cuenta con diversas fotografías, artículos y noticias, que deben ser combinados de manera que formen un todo armónico. Para esto se recurre a la diagramación, gracias al cual se sabe el número de líneas y letras que pueden acomodarse en cada página y la dimensión que deben llevar las fotografías o grabados. (Enciclopedia Cumbre; 1958).

Uno de los elementos que complementan a la diagramación es la justificación tipográfica, la que se define de la siguiente manera:

### **JUSTIFICACIÓN TIPOGRÁFICA:**

Disposición que se da a un texto para que las líneas aparezcan uniformes. Esto se hace por estética, mero capricho del artista o de la mecanógrafa. (Carro, 1994: 39) Pero también obedece a criterios técnicos para facilitar la lectura o para diferenciar un texto de otro.

Las líneas que conforman un texto pueden ser alineadas hacia la derecha, a la izquierda, centrado, justificado y en algunos escritos según lo requiera, los bloques de texto pueden presentarse en forma de figuras curiosas como triangulos, círculos, etc.

Para que la justificación tipográfica sea adecuada, se debe tomar en cuenta la tipología.

### **TIPOLOGÍA:**

Es el estilo de letra utilizada para textos. El estilo de la letra es de suma importancia para tener una lectura fácil y agradable; su legibilidad depende no sólo del tamaño, sino también de las características de su trazado. Precisamente, los primitivos caracteres góticos de complicado dibujo, cayeron en desuso para simplificar



la lectura en todo lo posible, por medio de otros caracteres de trazado claro y en el que se omiten adornos.

Los tipos existentes de letras son varios y están agrupados por diferentes familias, lo que permite distinguirlos unos de otros.

Dentro de estas familias encontramos los tipos romanos (antiguos, transicionales, modernos); los egipcios, ambos tipos tienen serif. (Remate de la letra).

También existen otros tipos que no poseen serif llamados contemporáneos o san serif.

Se pueden observar además una serie de tipos como los caligráficos, usados en textos con mucha feminidad, elegancia, delicadeza y lujo; y los misceláneos, tipos un poco más libres que permiten la creatividad del diseñador. (Del Rosario, 1997: 34)

Además de determinar el tipo de letra a utilizar en la diagramación, se tomará en cuenta también las columnas.

### **COLUMNAS:**

Cada uno de los espacios verticales comprendidos entre dos corondeles, en que se divide una página, que oscilan en su número de acuerdo, principalmente con el formato

de aquella. En los medios impresos constituye la unidad de medida, en lo que a su anchura se refiere, para la valoración de un anuncio o composición de un original informativo. (De la Mota, 1988: 150)

### **CORONDEL:**

Raya que separa verticalmente las columnas de una página. Cuando es invisible se llama corondel ciego.

(De la Mota, 1988: 183)

Otro elemento importante de la diagramación son los:

### **TITULARES:**

Las líneas que encabezan una información o un original publicitario y que destacan del resto de la composición no sólo por su situación preferente en la parte superior, sino también por el mayor cuerpo de los tipos que los forman. Los titulares de una información, según su importancia y tamaño, los componen el antetítulo, el título, el subtítulo y los sumarios, generalmente dos, aunque no es preceptivo el uso de todos ellos. (De la Mota, 1988: 327)



Otro elemento gráfico utilizado en la diagramación es el cintillo.

### **CINTILLO:**

Titular de una sola línea, a todo lo ancho de la página, que se coloca sobre el título o cabecera del periódico. Esta modalidad, de carácter extraordinario, supone la máxima valoración que puede darse a una información.

(De la Mota, 1988: 136)

A demás de los cintillos, existen otros elementos que al ser utilizados pueden dar un aspecto dinámico a la diagramación como los filetes.

### **FILETES :**

Pieza de metal utilizada en la impresión tipográfica, cuya superficie termina en una o más rayas de diferentes gruesos, y que sirven para distinguir el texto de las notas y para otros usos. (De la Mota, 1988: 325) Existen una gran variedad de tipos de filetes, dentro de los que destacan los filetes de adorno que son los que forman dibujos variados.

Después de tomar en cuenta todos estos aspectos gráficos que componen la diagramación y cuando se tiene

terminado el original a reproducir, se recurre a las artes gráficas que se definen como:

### **ARTES GRÁFICAS:**

Conjunto de actividades que intervienen en el proceso de impresión en cualquiera de sus diferentes formatos: hoja suelta, pliego, libro, publicación, cartel, etc. Y que están integradas por diferentes procesos de fotomecánica, impresión y encuadernación. (De la Mota, 1988: 67)

Luego de la revisión de los anteriores conceptos que nos permiten una comprensión general del problema de investigación; pasaremos en el siguiente apartado a una revisión de los conceptos específicos de las piezas de diseño incluidas en este proyecto.

## **2. CONCEPTOS RELACIONADOS CON LA PIEZAS DE DISEÑO**

### **FOLLETO:**

Elemento utilizado frecuentemente como complemento de una acción o ventas o simplemente como elemento



de punto de venta. Puede ser de tipo volante, bifoliar, trifoliar, etc. Carta de presentación de un producto o servicio más detallada y esclarecedora que un anuncio. (Carro, 1994: 30) Otra pieza de diseño que se utilizará en el presente proyecto de investigación, son las transparencias, que pueden definirse como:

#### **TRANSPARENCIA:**

Llamada también diapositiva, hoja de cristal en la que se ha pintado una escena o paisaje y que se coloca frente a la cámara, a fin de que los personajes que se hallan en el fondo parezcan encontrarse dentro de la escena o paisaje pintados. También, sistema de proyección de forma invertida de fotografía, filmaciones, etc., sobre una pantalla, para usarlas como fondo de otra escena, secuencia o programa. ( De la Mota: 1988: 338)

Un elemento importante, a tomar en cuenta en la elaboración de cualquier pieza de diseño, es la utilización de color, por lo que antes de seleccionarlos se debe conocer el lenguaje de los colores.

#### **LENGUAJE DE LOS COLORES:**

Estudios recientes sobre la influencia de los colores han

demostrado que cada color provoca diferentes reacciones en los individuos. Pero también es cierto que el significado que para cada uno de nosotros tienen los colores, es algo muy subjetivo. (Carro, 1994: 41, 42) En general a cada color se le atribuyen ciertos significados como por ejemplo:

#### **COLOR AZUL:**

Quinto color del espectro solar que recibe diversos nombres según las diferentes tonalidades o gradaciones que pueda presentar. Sus efectos ponen de relieve la fidelidad y la perseverancia. Es símbolo de belleza y majestad. En sus tonos oscuros simboliza nobleza y lo sobrenatural. Es extraordinariamente sedante y sugiere inteligencia, descanso, confianza y libertad. (De la Mota, 1998: 147)

#### **COLOR ROSA:**

Color parecido al de la rosa. Sugiere inocencia y frivolidad. (De la Mota, 1998:147)





### **COLOR VERDE:**

Color binario formado por el amarillo y el azul. Sus efectos son optimistas, esperanzadores y sedantes.

Es símbolo de juventud, calma, deseo y esperanza. Sugiere amistad, realidad, equilibrio y celos. (De la Mota, 1998:147)

### **COLOR AMARILLO:**

Color básico considerado como cálido. Es símbolo de nobleza y riqueza. Actúa como estimulante mental y nervioso. Sugiere luz solar, alegría, acción y voluntad. (De la Mota, 1998:146)

### **COLOR ANARANJADO:**

El más cálido de todos los colores que, con poco rojo en su composición, produce efectos tranquilos, pero, con exceso, se torna agresivo. Despierta efectos de progreso, gloria y esplendor. (De la Mota, 1998:147)

### **COLOR VIOLETA:**

Color binario formado por el rojo y el azul, produce sensación de movimiento. Es color que, según su uso, puede significar gran poder o temor. Sus efectos son

calmantes y sugiere aflicción, tristeza, penitencia y misterio (De la Mota, 1998:148)

Además de la utilización del color, dentro de un elemento gráfico visual, se puede hacer uso de las tramas.

### **TRAMA:**

Retícula utilizada en artes gráficas para descomponer una imagen en puntos (en fotografía, el "grano") y posibilitar su reproducción. (Carro, 1994: 70)

Al tener todos los elementos necesarios seleccionados, se puede realizar un dummy que se define como:

### **DUMMY:**

Pieza que simula ser el original. Se utilizan los dummies frecuentemente en estudios y/o investigaciones de mercado. (Carro, 1994: 23) De la presentación de un dummy se deriva la realización de un arte.

### **ARTE:**

En Diseño Gráfico y Publicidad se da el nombre de Arte a todas las ilustraciones que aparecen en una publicación. Distribución estética, al servicio del mensaje, de las



ilustraciones y textos que integran un anuncio. (De la Mota, 1988: 67) El cual más adelante se convertirá en un arte final.

### **ARTE FINAL:**

Anuncio que previa aprobación del anunciante, la agencia o el diseñador gráfico, entrega al medio o a una imprenta para su publicación o impresión. En ocasiones sirve para que se produzca una separación de un anuncio a todo color. (De la Mota, 1988: 67)

### **3. OTROS CONCEPTOS RELACIONADOS CON LA INVESTIGACIÓN**

#### **PROCESO DE TRES ETAPAS:**

Es un proceso de codificación de la información externa (y quizá también interna) para que tenga sentido en relación con el problema que se trata. Se conforma de tres etapas: divergencia, transformación y convergencia. ( Ver capítulo IV) (Tórtola; 1995a)

Otro método también muy utilizado es el proceso de cuatro etapas.

#### **PROCESO DE CUATRO ETAPAS:**

Instrumento importante y fundamental dentro de todo trabajo creativo del Diseñador Gráfico.

El Diseño Gráfico no es un resultado libre y antojadizo nacido únicamente del criterio del diseñador como comúnmente se cree. El diseño es un proceso planificado que conlleva una serie de etapas que servirán para lograr un resultado altamente confiable y efectivo. Este proceso esta conformado por cuatro etapas que son:

**I. Racional:** Etapa que sirve de base para realizar un diseño. En esta se recopila toda la información específica y general del proyecto a realizar, para luego ordenar los datos obtenidos en listas de cotejo.

**II. Creativa:** Etapa en la que se interpretan los datos obtenidos, se preboceta y boceta para dar origen a un boceto final, el cual debe ser aprobado por el cliente.

**III. Constructiva:** Etapa en la que se elabora el arte final, se realizan la pruebas de imprenta y se entrega el producto final.

**IV. Evaluativa:** Etapa donde se evalúa al diseñador, al cliente y al público objetivo. (Tórtola; 1995a)



El diseñador para realizar su trabajo, puede auxiliarse también de un brief, el cual se define como:

**BRIEF:**

Abreviatura del inglés briefing, término que se utiliza para designar las reuniones preparatorias en las que se plantea la forma de llevar a cabo una acción mercadológica o publicitaria. Instrumento indispensable para comenzar a trabajar en una agencia de publicidad, cualquier campaña de comunicación, el cual debe ser elaborado por o con el cliente. (Carro, 1994: 9) En si este no es más que un listado de todas las características, sociales, culturales, económicas, etc. de la empresa o cliente ; así como del grupo objetivo. Esta información se complementa con los requerimientos que el cliente solicite, como dimensiones, materiales, elementos, piezas del diseño, etc.

**CAJA DE CRISTAL**

Es un método de pensamiento explicable donde la racionalidad antecede a la creatividad. Este se basa en

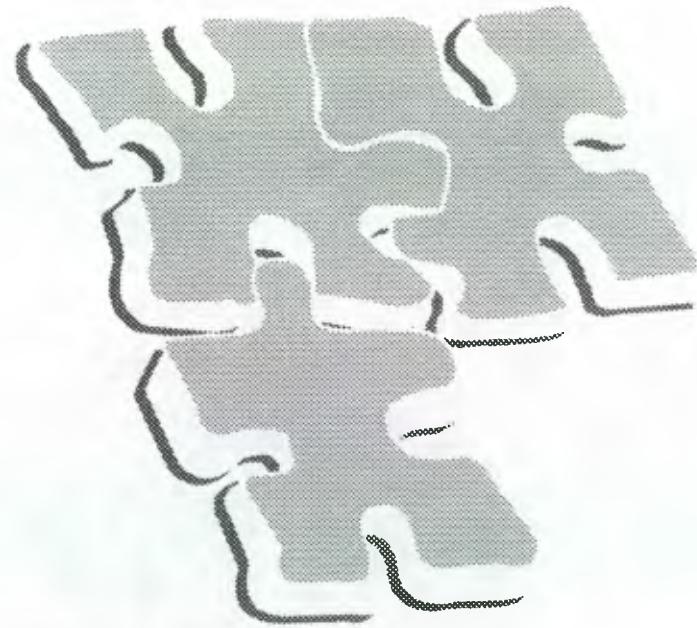
la investigación, por lo que el diseñador opera con pleno conocimiento del porque realiza un diseño.

Antes de buscar una solución se procura completar el análisis de toda la información obtenida. Para su desarrollo se deben establecer previamente los objetivos y estrategias a seguir. (Tórtola; 1995b)

Concluimos aquí la revisión conceptual que más adelante servirá de fundamento a la Propuesta Gráfica Justificada y las diferentes piezas que la componen.

# CAPITULO III

---





## CAPÍTULO III

En este capítulo se presentan datos sobre el contexto donde se desarrolla el presente proyecto, incluyendo datos sobre la creación de la Universidad de San Carlos, la Facultad de Arquitectura, el programa de Diseño Gráfico y una descripción del curso Seminario de Graduación.

### CONTEXTO

#### 1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

##### 1.1 CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

La Universidad de San Carlos de Guatemala, fue fundada el 31 de enero de 1,676 por la Real Cédula de Carlos II.

En Guatemala aparecen los estudios universitarios a mediados del siglo XVI, cuando el Licenciado Don Francisco Marroquín funda en 1,562, el colegio universitario Santo Tomás, donde se impartían las cátedras de filosofía, derecho y teología.

Desde principios del siglo XVI aparecieron otros colegios universitarios, el Colegio de Santo Domingo y el Colegio

de San Lucas, donde temporalmente se confirieron grados.

El 18 de junio de 1,687, la Universidad de San Carlos fue declarada Pontificia por la Bula del Papa Inocencio XI, lo que le confirió categoría internacional. Se impartieron cátedras de derecho civil y canónico, medicina, filosofía y teología así como incluyo la docencia de lenguas indígenas.

Las puertas de la Universidad siempre estuvieron abiertas para todos, criollos, españoles, indígenas. Los concursos de oposición datan también desde esa época y muchos de ellos triunfaron guatemaltecos como el Doctor Tomás Pech, de origen indígena y el Doctor Manuel Trinidad de Ávalos y Porres, hombre a quien se atribuye la fundación de la investigación científica en la Universidad de San Carlos.

Se le dio valor a la discusión académica, el comentario de textos, los cursos monográficos y la lección magistral. En sus estatutos se exige el conocimiento de



doctrinas filosóficas opuestas (dialécticas), se permite la libertad de criterio, con lo que se buscaba que las discusiones lograran resultados que beneficiaran a todos por sus aportes formativos.

Entre los primeros frutos que se recuerdan con gran orgullo, la universidad cuenta con el Doctor Felipe Flores, quien sobresalió con inventos originales y teorías que se anticiparon a muchas de ulterior triunfo en Europa, el doctor Esparragoza y Gallardo, extraordinario exponente de la cirugía científica y el Doctor José María Alvarez, del campo del derecho, quien fue autor de las "Instituciones de Derecho Real de Castilla y de Indias".

La Universidad siempre luchó por su autonomía, la cual había perdido a fines del siglo pasado, logrando recuperarla el 9 de noviembre de 1,944. La Constitución de Guatemala emitida en el año de 1,945, consagró como principio fundamental la autonomía universitaria, y el Congreso de la República contempló las disposiciones de la Carta Magna con la emisión de una Ley Orgánica de la Universidad, y una Ley de Colegiación obligatoria para todos los graduados que ejerzan su profesión en Guatemala.

A partir de septiembre de 1,945, la Universidad de San Carlos de Guatemala funciona como una entidad autónoma con autoridades elegidas por un cuerpo electoral, conforme lo establece la Ley Orgánica, y se ha venido normando por los siguientes principios:

- Libertad de elegir autoridades universitarias y personal docente, o de ser electo para dichos cuerpos sin injerencia alguna del Estado.
- Asignación de fondos que se manejan por el Consejo Superior Universitario con entera autonomía.
- Libertad administrativa y ejecutiva para que la Universidad trabaje de acuerdo con las disposiciones del Consejo Superior Universitario.
- Dotación de un patrimonio consistente en bienes registrados a nombre de la Universidad.
- Selección del personal docente por méritos en exámen de oposición.
- Participación estudiantil en las elecciones de autoridades universitarias.
- Participación de los profesionales catedráticos y no catedráticos en las elecciones de autoridades.



El fin fundamental de la Universidad de San Carlos de Guatemala, es elevar el nivel espiritual de los habitantes de la República, promoviendo, conservando, difundiendo y transmitiendo la cultura.

## **1.2 FACULTAD DE ARQUITECTURA**

La Facultad de Arquitectura se funda el 7 de junio de 1958, según consta en el Acta No. 675 de Honorable Consejo Superior Universitario.

El primer Decano Interino de esta facultad fue el Arquitecto Roberto Aycinena Echeverría, electo el 18 de julio de 1958. El 30 de agosto le fue concedido el puesto titularmente. A partir de esta fecha se da legitimidad a todas las actividades académicas de la facultad.

El acto inaugural se llevó a cabo el viernes 5 de septiembre de 1,958.

Para el año de 1,971, la Facultad de Arquitectura cuenta

ya con un edificio propio. Este edificio es el primero en su género, de tipo cuadrado, con patio al centro, auditorio, áreas de dibujo y salones abierto para talleres, este edificio sirvió de base para el desarrollo modular de toda la ciudad universitaria, y su diseño fue realizado por el Arquitecto Roberto Aycinena.

En 1,972 apareció un movimiento de transformación que paralizó la educación de la arquitectura durante 8 meses, tiempo durante el cual se logra una transformación en la enseñanza arquitectónica y da inicio al Congreso de Reestructuración de Arquitectura.

El 21 de abril de 1,972, la Junta Directiva de la Facultad, aprueba el plan de reestructura, el cual acuerda la transformación de la docencia directa en otras formas de docencia, permitiendo por lo tanto llevar a cabo el Congreso de Reestructuración de Arquitectura CRA, el que se inaugura el 10 de mayo de 1,972.

Este Congreso se diseño para obtener los criterios que habrían de permitir hacer la reforma en diversas etapas



del trabajo y se contó con la participación de estudiantes, catedráticos y profesionales de arquitectura y personas de otros sectores universitarios.

A consecuencia de este congreso, se conformaron varios grupos a nivel profesional y estudiantil, los cuales por no coincidir con los objetivos e intereses educacionales para la arquitectura, se separaron conformando tres nuevas escuelas, una en la Universidad Rafael Landívar en 1,973, otra en la Universidad Francisco Marroquín en 1,973 y finalmente en la Universidad Mariano Gálvez en 1,980.

Esta separación fue de mucha importancia, porque el producto final o el objeto arquitectónico creado en la década presente empieza siendo una respuesta de las diferentes orientaciones que tuvo cada facultad.

En el año de 1,980, a raíz de las experiencias del terremoto de 1,976, se realizó una nueva transformación curricular basadas en la falta de un curriculum adecuado al medio, al uso de materias trimestrales y a la falta de énfasis tecnológico.

En 1,994, la administración de la Facultad de Arquitectura propuso un nuevo estudio para readecuar la red curricular.

Su línea de trabajo giro alrededor de la reforma del pensum de las carreras que se imparten en esta facultad a nivel pregrado: Diseño Gráfico; grado Licenciatura en Arquitectura y post grado con las maestrías en Diseño y Planificación de los asentamientos humanos; en Restauración de Monumentos; en Diseño, Planificación y Manejo Ambiental, así como la Maestría en Diseño Arquitectónico.

El pensum 1,995 fue aprobado finalmente por el Consejo Superior Universitario en sesión del 25 de octubre de 1,994, en acta No. 31-94, inciso 5.2, subinciso 5.21.

Este nuevo pensum, propone una diferente organización en la estructura administrativa y en las estructura de la formación académica de la facultad. Su organización tiene dos componentes fundamentales; el académico y el administrativo.





Con el afán de mejorar la educación en enero de 1995, se inició la jornada matutina con un primer semestre común de arquitectura y diseño gráfico para racionalizar el uso del espacio físico y optimar la eficiencia de los docentes.

### **1.3 CREACIÓN DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO**

En el año de 1,972, diferentes comisiones y organismos de la Universidad de San Carlos de Guatemala y por la petición del Coordinador Académico de la Facultad de Arquitectura, se nombra una comisión encargada de investigar, buscar y aprobar bases mediante las cuales fuese posible la creación y desarrollo de la carrera de Diseño Gráfico.

Dicha comisión realizó el estudio a través de la recopilación y análisis del currículo vigente en distintas universidades y centros de Educación Superior, nacionales e internacionales, en las que se impartía la carrera de Diseño Gráfico, a la vez realizó entrevistas a diseñadores

que trabajarán en el medio y se dió a la tarea de estudiar extensa bibliografía sobre Diseño Gráfico.

Finalmente se presentó una propuesta adecuada a la realidad guatemalteca, donde se integraron las experiencias y conocimientos recopilados sobre Diseño Gráfico.

El Plan de Desarrollo Universitario recomienda en 1,975, que se permita la creación de carreras técnicas cortas, para que los estudiantes que por diversas razones no pueden terminar una carrera a nivel licenciatura, pudieran tener a su alcance la educación. Dicha propuesta, fue aprobada finalmente por los miembros del Consejo Superior Universitario, autorizando la creación de la carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico, el 26 de noviembre de 1,986, según consta en el punto décimo segundo, del acta No. 29-86.

En 1,987 se realizó una evaluación para actualizar la red curricular y mantener a los estudiantes de dicha carrera, al tanto de las innovaciones tecnológicas en el campo profesional.



En 1,995 se diseñó una nueva red curricular actualizada y estructurada con un nuevo pensum de treinta y nueve cursos los cuales fueron distribuidos en seis semestres académicos, más una práctica supervisada de diseño, la cual se realiza dentro del campo real de trabajo, agencias de diseño, agencias publicitarias y distintas empresas relacionadas con el Diseño Gráfico. Dicha práctica debe completarse con un total de 280 horas como mínimo, en un tiempo no mayor a 14 semanas.

Para optar al título se debe llevar a cabo un proyecto de graduación que sintetiza contenidos de comunicación visual y de investigación aplicada, cuya hipótesis es una propuesta gráfica justificada.

El nuevo pensum, sigue manteniendo su estructura con pre-requisitos que deben aprobarse para poder estudiar los cursos posteriores. El pensum de la Carrera Técnica de Diseño Gráfico se subdivide en dos grandes áreas: Comunicación e Historia - Tecnología y Diseño.

## **2 DATOS:**

### **2.1 POBLACIÓN ESTUDIANTIL:**

La Universidad de San Carlos, abre sus puertas anualmente a una gran cantidad de alumnos que se ha ido incrementando año con año como lo vemos en los datos\* siguientes:

<u>Año:</u>	<u>Población Estudiantil:</u>
1995	80,228
1996	82,384
1997	83,218
1998	88,237
1999	95,752

\* Fuente: Sección de Estadística,  
Departamento de Registro y  
Estadística USAC. 19/05/99

## 2.2. POBLACIÓN ESTUDIANTIL DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DE EL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

La población estudiantil hasta el 16 de abril de 1999, en la facultad de Arquitectura y el Programa de Diseño Gráfico se desglosan de la siguiente manera:

### Totalidad de Estudiantes

	Primer Ingreso	Total Inscritos	Sexo m.	Sexo f.
Facultad de Arquitectura	732	3,348	2,438	910
Programa de Diseño Gráfico	470	1,619	723	896
Total	1,202	4,967	3,161	1,806

### Estudiantes de Reingreso

	Reg.	Pen. E/G	Total Reingreso
Facultad de Arquitectura	2,372	244	2,616
Programa de Diseño Gráfico	1,111	38	1,149
Total	3,483	282	3,765

## 3 CARRERAS:

En la ciudad capital, dentro del campus de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se ofrecen las siguientes carreras profesionales

### ♦ Agronomía:

- Sistemas de Producción Agrícola
- Recursos Naturales Renovables

### ♦ Arquitectura:

- Técnico en Diseño Gráfico
- Arquitecto

### ♦ Ciencias Económicas:

- Contador Público y Auditor
- Economista
- Administrador de Empresas

### ♦ Ciencias Jurídicas y Sociales:

- Licenciado en Ciencia Jurídicas y Sociales, Abogado y Notario



♦ **Ciencias Médicas:**

- Médico y Cirujano

♦ **Ciencias Químicas y Farmacia:**

- Químico
- Químico Biólogo
- Químico Farmacéutico
- Biólogo
- Nutricionista

♦ **Humanidades:**

Profesor de Enseñanza Media en:

- Filosofía
- Pedagogía y Técnico en Investigación Educativa
- Pedagogía y Técnico en Administración

Educativa

- Idioma Inglés
- Lengua y Literatura
- Artes Plásticas e Historia del Arte
- Educación Musical

Técnico en:

- Restauración de Bienes Muebles
- Museografía

- Administración Educativa

Bibliotecario Auxiliar

Bibliotecario General

Licenciado en:

- Filosofía
- Arte
- Bibliotecología
- Pedagogía e Investigación Educativa
- Pedagogía y Administración Educativa
- Letras

♦ **Ingeniería:**

Ingeniero:

- Civil
- Químico
- Mecánica
- Industrial
- Electricista
- Mecánico Industrial
- Mecánico Electricista
- En Ciencias y Sistemas
- Electrónico



Licenciado en:

- Matemática Aplicada
- Física Aplicada

♦ **Odontología:**

- Cirujano Dentista

♦ **Medicina Veterinaria y Zootecnia:**

- Médico Veterinario
- Zootecnista

♦ **Ciencias Psicológicas:**

- Profesor de Enseñanza Media en Psicología
- Profesor de Educación Especial
- Orientador Vocacional y Laboral
- Terapista Ocupacional y Recreativo
- Terapista del Lenguaje
- Técnico en Deportes
- Psicólogo
- Licenciado en Educación Física, Deporte y Recreación.

♦ **Historia:**

- Profesor de Enseñanza Media en Historia y Ciencias Sociales
- Licenciado en:  
Historia  
Antropología  
Arqueología

♦ **Trabajo Social:**

- Licenciado en Trabajo Social

♦ **Ciencias de la Comunicación:**

- Periodista Profesional
- Locutor Profesional
- Publicista Profesional
- Licenciado en Ciencias de la Comunicación

♦ **Ciencia Política**

- Politicólogo
- Sociólogo
- Internacionalista



#### ♦ EFPEM:

- Profesor de Enseñanza Media en:
  - Lengua y Literatura
  - Ciencias Económico Contables
- Profesor de Enseñanza Media en Ciencias especializado en:
  - Matemática - Física
  - Química - Biología

## **4 CARACTERÍSTICAS DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA , PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO Y LA ASIGNATURA SEMINARIO DE GRADUACIÓN.**

### **4.1 CARACTERÍSTICAS DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA:**

El curriculum de esta carrera universitaria, tiene una duración mínima de cinco años. Los cursos impartidos se dividen en cursos fundamentales, electivos, optativos y seminarios; de los cuales los cursos fundamentales son exigibles y los demás quedan a selección propia. Para optar al título se exige un mínimos de 250 créditos

distribuidos de la siguiente manera: 181.5 créditos fundamentales, 28.5 créditos electivos (que se obtienen en cursos optativos y seminarios), 30.3 créditos de E.P.S. y 10.0 créditos por actividad extracurricular.

La red curricular de la licenciatura de Arquitectura según el plan 1,995, modificada en enero de 1,998, se divide en cuatro áreas, las cuales son: Diseño y Comunicación, Planificación, Administración y manejo ambiental, Tecnología, Idioma.

Los semestres se agrupan en varias areas o niveles de la siguiente manera: primer semestre: Área de Nivelación; segundo, tercero, cuarto y quinto semestre: Nivel de formación básica; sexto, séptimo y octavo semestre: Nivel de formación general; noveno y décimo: Nivel de formación profesional específica y onceavo y doceavo semestre: proceso de graduación.

### **4.2 PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO**

La carrera de Técnico en Diseño Gráfico, es un programa que forma parte de la facultad de Arquitectura.



Es una carrera con una duración mínima de 4 años.

La red curricular del programa de Diseño Gráfico está conformada por dos grandes áreas: Comunicación e Historia y Tecnología y Diseño .

La primera área, Comunicación e Historia, su objetivo es proporcionar al estudiante los conocimientos teóricos y metodológicos con los que pueda dar una solución eficaz a los problemas que se le planteen.

La segunda área, Tecnología y Diseño, se interesa en proporcionar al estudiante las habilidades necesarias para expresar sus ideas e interpretar los conocimientos teórico-prácticos y aplicarlos a problemas específicos de comunicación visual.

En la red curricular se definen los objetivos y contenidos de cada una de las asignaturas de la carrera.

Las diferentes asignaturas del Programa de Diseño Gráfico son impartidas de la siguiente forma:

#### **Primer semestre:**

- 1014 Fundamentos del diseño
- 1012 Medios de expresión
- 1013 Dibujo geométrico
- 1011 Teoría de la comunicación I
- 2012 Metodología de la Investigación
- 2011 Sociología y desarrollo
- 3011 Matemática Introdutoria  
(cursos en área común con arquitectura)

#### **Segundo Semestre**

- 121 Diseño Visual I
- 122 Expresión Gráfica I
- 123 Tipología
- 124 Cromatología
- 221 Teoría de la Comunicación II
- 222 Metodología proyectual
- 223 Historia del arte y del diseño visual I

#### **Tercer Semestre**

- 131 Diseño Visual II
- 132 Expresión Gráfica II
- 133 Procesos de Reproducción I

---

**Propuesta Gráfica Justificada**



- 231 Psicología de la Comunicación I
- 232 Teoría de la Imagen
- 233 Historia del Arte y del Diseño Visual II

#### **Cuarto Semestre**

- 141 Diseño Visual III
- 142 Expresión Gráfica III
- 143 Procesos de Reproducción II
- 144 Fotografía
- 241 Psicología de la Comunicación II
- 243 Historia del arte y del diseño visual III

#### **Quinto Semestre**

- 151 Diseño Visual IV
- 152 Ilustración
- 153 Técnicas digitales I
- 154 Fotografismo
- 251 Mercadotecnia

#### **Sexto Semestre**

- 161 Diseño Visual V
- 163 Técnicas Digitales II
- 164 Técnicas audiovisuales

- 261 Comunicación persuasiva
- 262 Organización Profesional
- 263 Seminario de Graduación**

#### **Séptimo Semestre**

- 171 Proyecto de Graduación
- 172 Práctica Supervisada

#### **4.3 SEMINARIO DE GRADUACIÓN**

Curso que tiene como requisito, haber aprobado el quinto ciclo.

El curso se ubica en el sexto semestre, pertenece al área teórico-práctica y es requisito para obtener el título de Diseñador Gráfico.

Su objetivo general es asesorar y orientar técnica y metodológicamente el componente gráfico del proyecto de graduación de los estudiantes del sexto semestre del programa de Diseño Gráfico.

**Propuesta Gráfica Justificada**





Al finalizar el seminario el estudiante estará capacitado para realizar trabajos técnicos de investigación aplicada.

Pondrá en práctica sus conocimientos en la elaboración y realización de un experimento de investigación aplicada, orientada a explicar, definir, conocer, etc. un fenómeno del contexto en que se desarrolla la dinámica del Diseño Gráfico en Guatemala.

El estudiante, obtendrá como resultado, el informe final de su investigación que le permitirá continuar el trámite administrativo para graduarse.

El estudiante que ingresa a este curso debe poseer hábitos de lectura, habilidades para abstraer y aplicar conocimientos, disciplina y responsabilidad y ser capaz de expresarse libremente. (Seminario de graduación; 1997)

## **5 CARACTERÍSTICAS SOCIALES, ECONÓMICAS Y CULTURALES DEL GRUPO OBJETIVO.**

Por medio de una encuesta realizada el sábado 28 de agosto de 1,999, se obtuvieron los siguientes datos del

grupo objetivo de la investigación constituido por sesenta alumnos que cursan la asignatura Seminario de Graduación 1,999.

- De los sesenta alumnos el 70% son mujeres; el 30% son hombres.
- El 74% de los alumnos están comprendidos dentro de los 20 – 25 años y el 26% están dentro de los 26-32 años.
- El 79% son católicos, el 13% son cristianos, y un 8% no creen en las religiones.
- La procedencia se evidencia así: El 66% son de la ciudad de Guatemala. El 24% de diferentes departamentos. El 4% son de Mazatenango y un 2% extranjeros (Costa Rica).
- En cuanto a la residencia, el 72% viven en diversas zonas de la capital, el 15% en la zona 12 y un 7% en la zona 7 .
- Los deportes predilectos son el basketbol un 38%, natación 26%, voleibol 19% y otros un 17%.
- Los principales valores son: La amistad con un 28%, la sinceridad con un 23% y los valores familiares con un 19%.



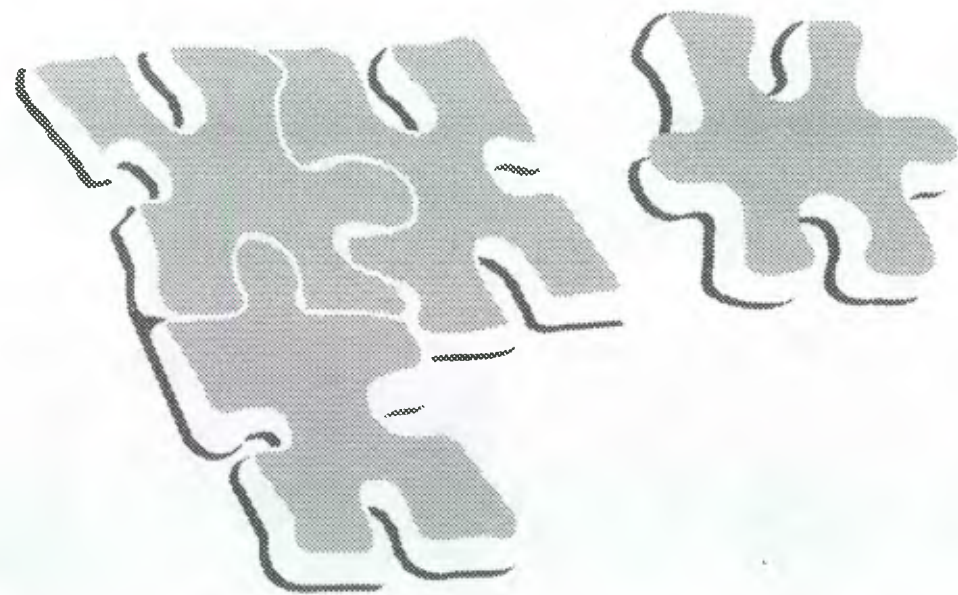
- Los ingresos familiares mensuales:

Q.900.00 - Q. 2,500.00	12%
Q.3,000.00 - 5,999.00	37%
Q.6,000.00 - 8,999.00	24%
Q.9,000.00 - más	27%
- Del grupo total de estudiantes un 64% trabajan y un 26% no.

**Nota:** Para facilitar el procesamiento de los datos se utilizaron porcentajes aún cuando el total de encuestados es menor de 100.

# CAPITULO IV

---





## CAPÍTULO IV

En el presente capítulo se describe cada uno de los pasos del proceso de tres etapas, método de diseño empleado para la realización de las transparencias y el foliar informativo, por medio del cual se justifica y explica cada elemento gráfico utilizado.

### **PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA**

#### **1. PROCESO DE TRES ETAPAS EN EL DESARROLLO DEL JUEGO DE TRANSPARENCIAS.**

##### **1.1 DIVERGENCIA**

Etapas donde se obtiene toda la información posible respecto al tema, ordenándola mediante listas de cotejo, borradores y anotaciones. Esta es la etapa que sirvió de base y fundamento para el desarrollo del trabajo gráfico.

Se desarrolló en dos partes. Primero se recopiló toda la información posible sobre la investigación, conceptos generales que se presentan en una propuesta gráfica justificada, métodos del diseño, antecedentes históricos de la Universidad de San Carlos, la Facultad de

Arquitectura y Programa de Diseño Gráfico; así como algunas características de cada una. Esta información se obtuvo de diversas fuentes, como libros, folletos, entrevistas y observaciones.

En la segunda parte se reunió toda la información obtenida y se seleccionó la que realmente fuera de utilidad para la temática de investigación, partiendo de lo general a lo específico para poder fundamentar cada uno de los elementos que conforman las piezas de diseño.

##### **1.1.1. JUSTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE DISEÑO UTILIZADOS EN LAS TRANSPARENCIAS**

###### **TRANSPARENCIA DE PRESENTACIÓN**

Esta es utilizada como una introducción al tema por lo que se presenta el titular de todo el trabajo, Propuesta Gráfica Justificada, en tipos grandes y claros. Las letras de color verde son de tipo Informal 011 BT en 70 puntos y el resto del texto es tipo Impress BT a 56 puntos. Se utilizan además varias piezas de rompecabezas. Estos elementos gráficos representan las piezas de diseño que se realizarán durante el desarrollo del proyecto de



investigación que es el objetivo final de la realización del seminario de graduación.

Al pie se coloca una identificación del Programa de Diseño Gráfico, el curso y la universidad.

### **DIAGRAMACIÓN**

La diagramación del juego de transparencias, se presenta en formato tamaño carta vertical, a una sola columna, con los textos justificados. Los bloques de información se integran a las ilustraciones alineándose a la derecha o a la izquierda, para dar lugar a las mismas y mantener el equilibrio de la página.

En cuanto a la utilización de tipos de letra, para titulares y cuerpo del texto fue empleada la letra Impress BT, tipo de letra que facilita la lectura por ser claro y sencillo además de no poseer serif. En los títulos y subtítulos los tipos se presentan solo en letras altas, para hacerlos destacar del resto de la información. Los bloques de texto, están escritos en tipos de letra alta y baja. Y las letras capitulares empleadas tienen 35 puntos. Tanto los títulos, titulares y cuerpo de texto tienen 21 puntos y se

diferencian por presentarse unos en tipo normal y otros en negritas según se consideró necesario.

En la parte superior de todas las transparencias, aparece un cintillo de identificación del material, que dice Propuesta Gráfica Justificada, elemento gráfico usado para mantener la uniformidad en la diagramación.

El tipo de letra usado para las letras altas es el Informal 011 BT de 43 puntos, tipo de letra grueso y claro que rompe con la monotonía de la utilización de tipos. El resto de letras bajas es de tipo Impress BT en 35 puntos. Esta palabra está subrayada por una línea discontinua, que como elemento gráfico es considerado como un filete decorativo y que además sirve para separar el cintillo del resto de la información de la página.

Existen dentro de las páginas, elementos gráficos con forma de medio círculo delineado con una línea punteada que además de ser elementos decorativos, cumplen dos funciones: dentro de los cuerpos del texto, sirven para enmarcar las capitulares e indicar el principio de la información presentada en la transparencia; en la parte



inferior, sirven de casilla para identificar el número de cada transparencia y guardar el orden de la presentación. En la parte inferior izquierda, en todas las transparencias aparece un cintillo informativo que identifica la propiedad del material. Este cintillo identifica el Programa de Diseño Gráfico, el curso que es: Seminario de Graduación y la universidad: USAC. Este cintillo está escrito en tipo de letra Impress BT, normal, en 12 puntos.

En las transparencias que según la información presentada era necesario diferenciar varias etapas o divisiones, se utilizó puntos, con los que se numeraban, identificaban y ordenaba cada explicación.

Los cuadros presentados, se realizaron con líneas discontinuas para mantener la unidad con los cintillos y elementos decorativos.

### **ILUSTRACIONES**

Las ilustraciones utilizadas son simples y la mayoría sólo a línea, por ser elementos integrados únicamente con la idea de realizar esquemas gráficos de fácil lectura visual

por medio de los cuales la interpretación y asimilación de la información sea más sencilla. Estas ilustraciones serán observadas por breves períodos de tiempo durante el cual deben llegar a la mente de los observadores y reforzar los contenidos presentados.

Se seleccionó piezas de rompecabezas por ser un elemento gráfico bastante representativo, pues todos los diseños finales se conforman por un número muy grande de piezas que el diseñador selecciona y de él depende el saberlas integrar para que todas estas logren acoplarse y ensamblarse adecuadamente, dando por lo tanto resultados favorables de los que nazcan piezas de diseño eficaces, por medio de las que pueda transmitirse una comunicación efectiva que llegue al grupo objetivo y satisfaga la hipótesis planteada.

### **USO DE COLOR**

El uso del color dentro de las transparencias se justifica desde dos puntos de vista.

El primero tiene que ver con la diversidad de significación de cada color, pues esto refuerza la idea de diversidad



que se desea llevar a los estudiantes al presentarles que al realizar cualquier tipo de diseño, van a encontrarse al principio con muchas piezas diferentes, que pueden ser o no utilizadas para el desarrollo de su proyecto, decisión que queda en manos del diseñador. Así encontramos que algunos de los simbolismos de los colores utilizados son: El azul simboliza inteligencia y libertad, el rosa inocencia, el verde equilibrio, amistad; el amarillo acción, voluntad; el naranja progreso y el violeta misterio.

También para la selección de estos colores, se tomó en cuenta el factor visual de proyección, ya que durante la etapa del prebocetaje se realizó una prueba de color, imprimiendo en un acetato una variedad grande de piezas de colores, las que fueron proyectadas con el retroproyector y se seleccionaron solo aquellos colores que fueran vistosos y legibles.

### **EFFECTOS DEL MATERIAL GRÁFICO**

Con el uso de este juego de transparencias, como material didáctico, se pretende ayudar a que los estudiantes comprendan con facilidad el tema. Esto permitirá que el desarrollo de su proyecto pueda ser bien encaminado y

dirigido a buscar soluciones adecuadas al problema planteado, por medio de las cuales pondrán en práctica sus conocimientos como diseñadores y concretarán la hipótesis, que en este tipo de investigación es lo que se denomina Propuesta Gráfica Justificada.

### **1.2 TRANSFORMACIÓN:**

En esta etapa se ordena la información obtenida mediante un "breaaf" o borrador. Se pre-boceta y boceta para dar la solución correcta al planteamiento de diseño requerido.

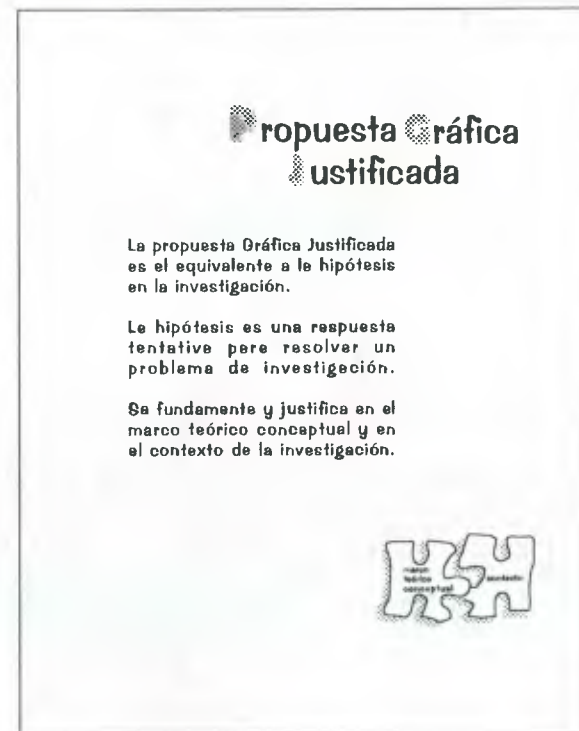
Para realizar el juego de transparencias primero se escribió la información que se incluiría en el mismo, se revisó varias veces para evitar los posibles errores y se sintetizó.

En las páginas siguientes se presenta el proceso de bocetaje que se llevó a cabo para determinar la opción final, cada uno con su debida explicación.



Realización de la diagramación de las mismas, la primera opción fue utilizar titulares que abarcaban todo lo ancho de la hoja, grandes ilustraciones y un filete decorativo grueso en trama conformado por piezas de rompecabezas, pero esta diagramación se consideró muy recargada.

En la siguiente opción el filete fue eliminado, el título cambió la proporción para no ocupar tanto espacio en el material. Las ilustraciones se mejoraron y se presentaron más pequeñas.

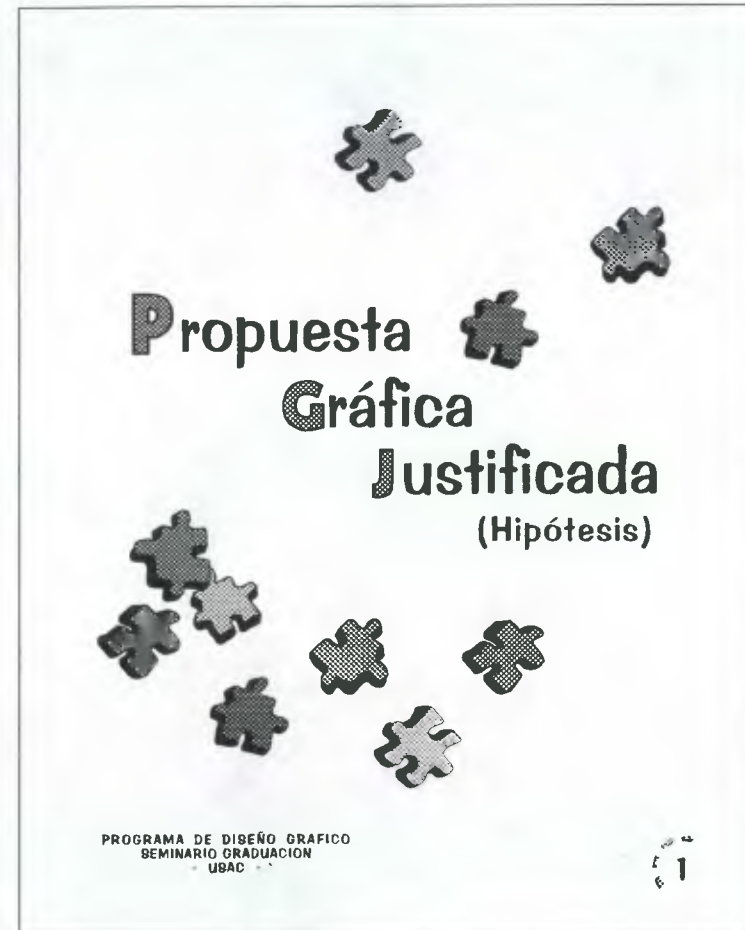






En la opción final se agrego el cintillo de identificación. Se complemento la diagramación con algunos elementos gráficos con los que se ordenaba la información, se incluyeron capitulares en los bloques de texto y se integraron las ilustraciones en los textos para guardar un equilibrio.

A continuación se presentan las transparencias tal y como quedaron al final:





## Propuesta Gráfica Justificada

Recordemos que ésta depende siempre del método científico conformado por tres elementos básicos que son:



**PROBLEMA:** pregunta que expresa la carencia de conocimientos acerca de algo.

**HIPOTESIS:** Respuesta tentativa con la que puede llegar a ser resuelto un problema.



**COMPROBACION:** Elemento práctico, consiste en validar si nuestra hipótesis es correcta o si es necesario volver a formularla.

## Propuesta Gráfica Justificada

La propuesta Gráfica Justificada es el equivalente a la hipótesis en la investigación.

La hipótesis es una respuesta tentativa para resolver un problema de investigación.

Se fundamenta y justifica en el marco teórico conceptual y en el contexto de la investigación.

marco  
teórico  
conceptual

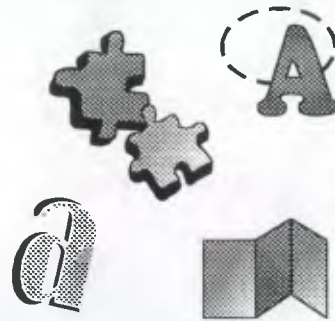


contexto



## Propuesta Gráfica Justificada

En esta parte de la investigación, nos ocuparemos de seleccionar las figuras, colores, palabras, tipos de letras, piezas de diseño, etc. para poder transmitir un mensaje eficaz al grupo objetivo.



PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO  
SEMINARIO GRADUACION  
- USAC -

4

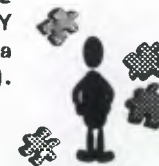
## Propuesta Gráfica Justificada

Para su construcción o planteamiento nos basaremos en dos tipos de conocimientos:



**REVISION DE FUENTES DE CONOCIMIENTO.** pueden ser generales como específicas, lo que nos debe llevar a consultar bibliografía, documentos, investigaciones anteriores y especialistas.

**CONOCIMIENTO DEL AMBIENTE SOCIAL, ECONOMICO, POLITICO Y CULTURAL:** sobre los datos de la población a estudiar (grupo objetivo).



PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO  
SEMINARIO GRADUACION  
- USAC -

5



## Propuesta Gráfica Justificada

Para que el desarrollo de la misma debemos seleccionar un método de diseño adecuado, según los requerimientos del trabajo y adaptabilidad del diseñador. Entre estos métodos encontramos:

 Proceso de Cuatro Etapas

Proceso de Tres Etapas 

 Caja de Cristal

## Propuesta Gráfica Justificada

### PROCESO DE CUATRO ETAPAS



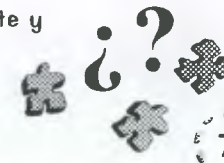
- Etapa racional:  
Recopilación de información  
Investigaciones  
Listas de cotejo

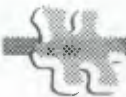
- Etapa creativa:  
Interpretación de datos obtenidos  
Prebocetar y bocetar  
Boceto final  
Aprobación final por el cliente



- Etapa constructiva:  
Elaboración del arte final  
Producción técnica del producto  
Pruebas de imprenta  
Entrega del producto final

- Etapa Evaluativa:  
Evaluación del diseñador, cliente y público objetivo.





## Propuesta Gráfica Justificada

### PROCESO DE TRES ETAPAS

- **Divergencia:**  
Obtención de información ordenandola a través de: listas de cotejo, borradores y anotaciones.
- **Transformación:**  
Interpretación de los datos obtenidos.  
Realización de un "breat".  
Realización de bocetos.
- **Convergencia:**  
Presentación del arte final.  
Respuesta al problema de diseño planteado.



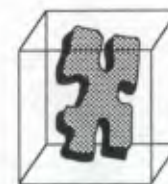
PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO  
SEMINARIO GRADUACION  
- USAC -

8

## Propuesta Gráfica Justificada

### CAJA DE CRISTAL

Es un proceso racional y sistemático.  
Método de pensamientos explicable.  
La racionalidad antecede a la creatividad.  
Se establecen objetivos y estrategias a seguir.  
Se basa en la investigación.  
Procura completar o por lo menos intentar completar el análisis de la información obtenida antes de buscar una correcta solución.  
La evaluación es lingüística y lógica en lugar de experimental.



PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO  
SEMINARIO GRADUACION  
- USAC -

9



## Propuesta Gráfica Justificada

Como paso siguiente procederemos a la comprobación que en si es:

- Un elemento práctico de la investigación.
- Es el nexa entre la teoría y la práctica.
- Es el elemento culminante en la obtención del conocimiento.




La comprobación nos sirve para crear mensajes eficaces.



COMPROBACION

## Propuesta Gráfica Justificada

Las principales técnicas para recoger información son:

TECNICA	INSTRUMENTO (S)
 OBSERVACIÓN	Guías, Listas de Cotejo
 ENTREVISTA	Guías
 ENCUESTA	Boleta o Cuestionario

## Propuesta Gráfica Justificada

### La encuesta:

Técnica muy utilizada.  
Obtención de información variada a través de reportes verbales o escritos.  
Se utiliza con informantes muy numerosos.

El instrumento de la encuesta es la boleta o cuestionario, y para elaborarla se deben contemplar dos aspectos.

#### FORMAL

Organización de la información.

Legibilidad y redacción.

#### CONTENIDO

Las preguntas: los tipos

la organización

utilización del preguntas de control

## Propuesta Gráfica Justificada



ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO IMPRESO PARA LA FASE PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA, DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE GRADUACIÓN

El presente juego de transparencias, se realiza para lograr una comunicación visual con la que se facilite la comprensión y asimilación de conocimientos durante el desarrollo de la Propuesta Gráfica Justificada.

INSTRUCCIONES: Después de observar el juego de transparencias que se le presentará marque con una X sobre la línea, la alternativa que a usted le parezca correcta.

- ¿Conoce usted los contenidos presentados en las transparencias?  
Mucho  Poco  Nada
- ¿El material le hizo comprender con mayor facilidad el tema?  
Sí  No
- ¿Cree usted que es importante la utilización de este material didáctico?  
Mucho  Poco  Nada
- ¿Los contenidos presentados son claros?  
Mucho  Poco  Nada
- ¿Cree que es demasiado extenso el material presentado?  
De acuerdo  Medianamente de acuerdo   
Medianamente desacuerdo  Desacuerdo
- ¿Los textos son suficientemente legibles?  
Totalmente sí/no  Poco  Nada   
Cuerpo del texto Mucho  Poco  Nada
- ¿Son las ilustraciones lo suficientemente claras y representativas?  
De acuerdo  Medianamente de acuerdo   
Medianamente desacuerdo  Desacuerdo
- ¿Los colores de las piezas son lo suficientemente vistosos?  
De acuerdo  Medianamente de acuerdo   
Medianamente desacuerdo  Desacuerdo
- ¿La diagramación de las transparencias es efectiva?  
De acuerdo  Medianamente de acuerdo   
Medianamente desacuerdo  Desacuerdo
- Comentarios o sugerencias

Fecha  Lugar  Hora



### **1.3 CONVERGENCIA:**

En la presente etapa, se dio por terminados los artes finales, que serán entregados; una copia a coordinación de Diseño Gráfico para ser guardada para su posterior reproducción y otra al docente encargado de la cátedra para su utilización como material didáctico al desarrollar los contenidos referidos a la Propuesta Gráfica Justificada. El contenido de estas transparencias, será entregado además en diskettes, para asegurarse que el presente material pueda ser actualizado y utilizado posteriormente según los contenidos programáticos lo requieran. Se adjunta al material una guía escrita de recomendaciones al docente, para el uso de dicho material.

## **2. PROCESO DE TRES ETAPAS EN EL DESARROLLO DEL TRIFOLIAR DE MÉTODOS DE DISEÑO.**

### **2.1 DIVERGENCIA**

Para la realización del foliar de los Métodos de Diseño, se utilizó la misma información que fundamentó el juego de transparencias.

### **2.1.1 JUSTIFICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DE DISEÑO UTILIZADOS EN EL TRIFOLIAR**

#### **LA PORTADA**

Se presenta al frente un titular, Métodos de Diseño, escrito con tipo de letra a 60 puntos para identificar claramente el material. Se utilizó en este, una mezcla de tipos para hacer atractiva su presentación. Las letras mayúsculas son de tipo HorndonD, tipo bastante legible, que posee una doble línea en su trazo, elemento que lo hace atractivo. Las letras minúsculas, son de tipo Seagull Hv BT, tipo de letra legible cuyos serif son similares a los de las letras mayúsculas por lo que se logra una integración visual. Como nexos entre ambas palabras, sílaba de, fue empleado el tipo Brush Script BT, tipo de que rompe con la verticalidad y logra ser un nexo no muy recargado, entre ambas palabras.

Para los subtítulos de los métodos y la identificación del material fue empleada la letra Technical, a 35 puntos, este tipo de letra simbólicamente es comúnmente relacionado al dibujo y al diseño. Además se utilizó este





tipo para guardar relación con el interior del foliar, pues los textos interiores fueron escritos con el mismo.

Dentro de la portada se presentan además como elemento ilustrativo, piezas de rompecabezas que son los elementos representativos de cada uno de los métodos que se desarrollan en el foliar. Además con estos se pretende guardar una relación entre las transparencias y el foliar. En la parte inferior de la portada, con tipo de letra Technical, a 10 puntos se presenta la identificación del material, presentando datos del programa, el curso y la universidad; así como se indica a 8 puntos, la fuente de donde se extrajo la información presentada.

Otros elementos gráficos que se utilizaron son: Los puntos, elementos usados como viñetas que enumeran y guardan el orden de presentación de los temas y la línea discontinua, que es un elemento que sirve de separación visual, de la parte de presentación del material y la parte de identificación.

#### **DIAGRAMACIÓN:**

El foliar se presenta en tres cuerpos lo que da un total de seis folios organizados de la siguiente manera: Folio

número uno portada de identificación del material. Folio dos y tres desarrollo del tema Proceso de Tres Etapas. Folio cuatro, Caja de Cristal y folio cinco y seis Proceso de Tres etapas.

En los folios a partir del dos al seis se organizan de la siguiente manera: Títulos de identificación con tipo de letra Seagull Hv BT en 22 puntos, subrayados con una línea discontinua similar a la presentada en las transparencias, esto se realizó para diferenciarlo del resto del texto y facilitar al lector la identificación del método que se está desarrollando en dichos folios. Los subtítulos tienen el mismo tipo de letra, en 14 puntos, pues es un tipo de letra legible y con el se guarda un orden de identificación visual para que el lector lleve una correcta secuencia de los pasos a seguir. El cuerpo en si de l texto tiene tipo de letra Technical a 11 puntos. Los números que se incluyen, son también del tipo de letra Seagull Hv BT, para mantener la unidad entre textos y titulares. Los números son de 20 puntos lo que permite identificarlos con facilidad. Ambos tipos de letra utilizados fueron considerados totalmente legible por los estudiantes,



situación que garantiza que la información presentada llegará sin dificultad a sus receptores.

En cada foliar también se presenta al pie, un filete delgado, elemento gráfico utilizado para guardar la unidad de todos los folios, así como sirve de base y soporte al foliar. Al final de cada filete se encuentra el número que corresponde a cada folio, para guardar el orden de lectura de los mismos.

### **PRESENTACIÓN DE LOS FOLIOS**

Para la presentación de los folios del trifoliar, se decidió que no se doblarían como comúnmente se hace, doblando el folio derecho sobre el del centro y tapando después este con el folio izquierdo; pues este tipo de doblez no permitía que la información se presentara en orden.

Para la correcta distribución y separación de cada tema, el trifoliar se dobla en forma de acordeón. Esto permite que al seleccionar cualquiera de los métodos para trabajar la Propuesta Gráfica Justificada, el estudiante pueda desdoblar el foliar de manera de tener a la vista la información completa de un solo método a la vez, sin

necesidad de observar los demás evitando por lo tanto confundir al lector. Al ser validado este material, los alumnos manifestaron que la forma de este tipo de dobles si facilitaba su lectura, pero hicieron la observación que el material para su correcta utilización debía ser explicado con anterioridad, por lo que se tomó la decisión de agregar una pequeña nota al respecto dentro de la guía del docente.

### **UTILIZACIÓN DEL COLOR**

Por ser este foliar un material a utilizarse por estudiantes que cursen Seminario de Graduación, se tomó la decisión de hacerlo en blanco y negro y con altos contrastes. Esto facilita su reproducción por medio de fotocopias, que es el medio de reproducción que está más al acceso de todos los estudiantes, además de ser de un costo bastante económico.

### **ILUSTRACIONES**

Se utilizaron las mismas ilustraciones de las transparencias para guardar la unidad con dicho material y evitar confu-



siones en la asimilación de conocimientos, con lo que se logra que este foliar sea además un elemento de refuerzo a las transparencias.

### **2.1.2 EFECTOS DEL MATERIAL GRÁFICO**

Con este foliar se pretende dar a los estudiantes un material guía, por medio del cual puedan seleccionar el método de diseño que mejor se acople a su proyecto. Este foliar pretende además permitir a los estudiantes desarrollar con coherencia sus proyectos de diseño y que puedan fundamentarlos para lograr alcanzar los objetivos planteados y por lo tanto validar sus hipótesis.

### **2.2 TRANSFORMACIÓN**

En el desarrollo de esta etapa, se llevaron a cabo los bocetos que dieron vida a trifoliar final. A continuación se presentan cada uno de los pasos seguidos en el desarrollo de esta pieza gráfica.

Como primer paso, se redactó la información que se presentaría en el foliar, utilizando como base la

información de las transparencias; ésta fue complementada con otra información que se tenía del tema, para que fuera claro para los estudiantes.

El primer boceto fue un foliar doblado en forma tradicional, que no permitió distribuir adecuadamente la información. Los tipos de letra eran gruesos y cerrados, por lo que al ser fotocopiado, afectaba la legibilidad. Se utilizó un filete inferior en alto contraste formado por piezas de rompecabezas, pero su tamaño de presentación robaba mucho la atención del resto de información.

Las ilustraciones se presentan al final de los textos, y no se guardaba en los bloques de texto, un orden tradicional de arriba abajo y de izquierda a derecha. Situación que evidenció problema para su correcta lectura.

En la página siguiente se muestran los ejemplos del primer boceto (tiro y retiro del trifoliar).



**Proceso de cuatro etapas**

**1 Etapa racional:**  
En esta etapa se encuentran varios aspectos que sirven de base para realizar un diseño. Primero se debe recopilar información de lo que el cliente desea, sobre el tema, sobre lo que se quiere hacer, a que grupo objetivo debe llegar el mensaje y como se debe emitir la información. Y luego se investiga sobre la población lo que dará una idea de las limitantes en cuanto a utilización de ciertos técnicas o estrategias así como las limitantes económicas. Todo la información obtenida debe ser ordenada a través de listas de coleccion o borradores.

**2 Etapa creativa:**  
Se interpretan los datos obtenidos convirtiéndose por lo tanto en una caja de cristal. Luego se procede a imaginar las posibles soluciones, lo que nos lleve a probar sobre cualquier papel, graficando todas las ideas que se crean adecuadas. De todas las bocetos se seleccionan las mejores opciones y se realizan bocetos a color y con más detalle. Finalmente se realiza un boceto final a través del cual el cliente podrá realizar sus últimas correcciones y dar la aprobación final.

**3 Etapa constructiva:**  
Se elabora el arte final y se procede a la producción técnica del producto, se realizan las pruebas de impresión, las impresiones seriales y finalmente se entrega el producto final. Todo esto siempre bajo la supervisión del diseñador encargado.

**4 Etapa Evaluativa:**  
Aquí se comprueba si se ha logrado lo planteado al inicio. Esta evaluación se debe realizar objetivamente, describiendo las ventajas y desventajas del proceso de Diseño tomando en cuenta al diseñador, al cliente y al público objetivo.

**Métodos de Diseño**

**Caja de Cristal**

**Proceso de tres etapas**

**Proceso de cuatro etapas**

PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO  
SEMINARIO DRAGUACION  
USAC

Boceto No. 1a

Tiro del foliar de Métodos de Diseño.

**Caja de Cristal**

Es un proceso racional y sistemático.

Es un método de pensamiento aplicable donde la racionalidad antecede a la creatividad. Para su desarrollo se deben establecer previamente los objetivos y estrategias a seguir.

Es un método que se basa en la investigación, por lo que el diseñador opera con pleno conocimiento del porque realiza un diseño.

Antes de buscar una correcta solución se procura completar o por lo menos intentar completar el análisis de toda la información obtenida.

La evaluación es lingüística (a través de los mensajes que transmiten) y lógica (a través de su coherencia) en lugar de experimental.

**Proceso de tres etapas**

**1 Divergencia:**  
Para comenzar todo proyecto de diseño se debe conocer primero el mundo real pues este es el que impone las limitaciones que al proyecto tendrá. Por eso en esta etapa se debe obtener toda la información posible respecto al tema, ordenandola mediante listas de coleccion, borradores y anotaciones.

**2 Transformación:**  
Es un proceso mental del diseñador, donde se interpretan los datos e información obtenida, ordenandola mediante un "brazo" o borradores. Esta información ordenada dará origen a los bocetos y bocetos con los que se busca dar la solución correcta al planteamiento de diseño requerido.

**3 Convergencia:**  
Presentación del arte final para su aprobación con lo que se transforma la información obtenida en un lenguaje de fácil comunicación que presenta una respuesta al problema de diseño planteado. De este arte final se elaborarán las reproducciones que sean requeridas por el cliente.

Boceto No. 1b

Retiro del foliar de Métodos de Diseño.



Después de las respectivas correcciones el foliar final se presentó de la siguiente manera: Los tipos de letra fueron cambiados para garantizar su legibilidad, el filete inferior fue reducido de tamaño y tramado para no robar toda la atención. En cuanto a la forma de doblar de trifoliar, cambio a tipo acordeón, de esta forma si se logró separar los temas en orden correcto. Las ilustraciones se introdujeron dentro de los bloques de texto, para mantener una unidad. Cada folio fue numerado para guardar una secuencia y orden en su lectura.

## Artes Finales

### Tiro y retiro del foliar de Métodos de Diseño.

# Métodos de Diseño

- \* Proceso de tres etapas
- \* Caja de Cristal
- \* Proceso de cuatro etapas

### Proceso de tres etapas

**1 Divergencia:**  
Para comenzar todo proyecto de diseño se debe conocer primero el mundo real y, a raíz de lo que impone las limitaciones que el proyecto tendrá. El caso en esta etapa se debe obtener cada el máximo de posible aspectos al tema, resolviendo la duda de si se debe borrar o no y si se debe agregar.

**2 Transformación:**  
Es un proceso mental del diseñador, donde se interconectan los datos e información obtenida obteniéndola mediante un "brainstorming" horizontal. Toda información derivada de manera de los pre-bocetos y bocetos con los que se buscará la solución adecuada al presentamiento de diseño requerido.

**3 Convergencia:**  
Presentando del arte final para su presentación, con lo que se transforma la información obtenida en un lenguaje más fácil de comunicar que permita una respuesta al problema de diseño planteado. Desde arte final se elaboraron en reproducción que sean reproducidas por el cliente.

## Caja de Cristal

### Proceso de cuatro etapas

Es un proceso creativo y lógico.  
Es el método de procedimientos explicados y con la racionalidad adecuada a la realidad. Por lo que se debe tener presente los procedimientos de observación y negociación a seguir.  
Es un método que es basado en la creatividad, con lo que el diseñador opera con pleno conocimiento del porqué realiza un diseño.  
Antes de buscar una solución se debe primero procurar solucionar el problema antes de intentar completar el diseño de toda la información disponible.

El diseñador es responsable de la creación de los mensajes en un lenguaje más lógico y claro de su comunicación en favor de su cliente.

**1 Etapa racional:**  
En esta etapa se debe centrar todos los aspectos que se van a desarrollar para realizar el diseño.  
El reto se debe resolver la información de lo que el cliente desea, con el fin de saber lo que se quiere decir, qué tipo de objetivo debe tener el mensaje y como se debe utilizar de información. Luego se investiga sobre la población o usuarios para una idea de los requisitos en cuanto a utilización de ciertos términos o estructuras, así como las limitaciones económicas. Toda información obtenida debe ser organizada y tratada de manera de poder ser resuelta.

**2 Etapa creativa:**  
Se debe pensar los usos y aplicaciones que se van a utilizar por lo tanto en una caja de cristal. Luego se debe imaginar las posibilidades de usos, lo que nos lleva a predecir sobre cualquier tipo de usuarios todos los usos que se van a utilizar.  
De todas las posibilidades se debe seleccionar un tipo de opciones y se van a mostrar a los usuarios con más detalle, seleccionando un objeto final a través del cual el cliente podrá realizar sus intenciones respecto y de la aplicación final.

**3 Etapa constructiva:**  
Se elabora el arte final y se procede a la producción técnica del producto, se realiza los procesos de impresión, se envían a los clientes y se entrega el producto final. Todo esto siempre bajo el control del diseñador.

**4 Etapa Evaluativa:**  
Aquí se cumple con el objetivo planteado al inicio. Esta evaluación se debe realizar objetivamente, describiendo los resultados y se debe evaluar el proceso de Diseño.  
Tomando en cuenta al diseñador al cliente y al público objetivo.



## **2. 3 CONVERGENCIA:**

Se realizó el boceto final, el cual fue fotocopiado y presentado al grupo objetivo para que lo leyeran y observaran. Después de un tiempo se les pasó una encuesta para que opinaran sobre el material, los resultados de las mismas se presentan en el siguiente capítulo. Los artes finales del trifoliar serán entregados junto con los de las transparencias al docente encargado del curso y una copia en diskette a coordinación para su posterior utilización. Además se incluye un diskette con el trifoliar realizado en FeeHand 7.0, para que pueda ser actualizado y mejorado, según lo requieran los contenidos programáticos de la asignatura.

## **3 REDIAGRAMACIÓN DE LAS GUIAS PARA DESARROLLO DEL PROYECTO DE SEMINARIO DE GRADUACIÓN**

Dentro de los objetivos planteados para la presente investigación, se encuentra el colaborar al aprendizaje y comprensión de los estudiantes, mejorando la diagramación y diseño de los documentos de apoyo.

Para esto se contó con la asesoría directa del docente

encargado de la asignatura, Lic. Otto Valle.

Las guías fueron examinadas y corregidas, haciendo anotaciones de los posibles cambios con los que la presentación de las mismas mejoraría.

Sobre la base de estas anotaciones se realizaron los siguientes cambios: Toda la información se diagramó a dos columnas para evitar el cansancio visual, producido por la lectura de líneas de texto muy largas. Se hizo una diferencia clara entre titulares y subtulares con la utilización de dos tipos de letra, esto ayudó al orden de presentación de los temas. Se colocaron además cintillos informativos para que los estudiantes lleven la secuencia y orden de las mismas, pues cada guía es entregada individualmente por el docente, según el desarrollo de los contenidos de la asignatura.

Este material no requirió ser validado, pues quedó a criterio del docente la efectividad y correcciones del mismo.

A continuación se presenta la forma final en que se presentaron dichas guías:

**GUIA NO. 1**

**ELABORACIÓN DE UN MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL**

El marco teórico de la investigación debe comprender como el *Punto de referencia que recoge la experiencia de la humanidad en general o de una sociedad en particular sobre el tema determinado\**

➔ Sobre la importancia de la teoría para fundamentar la investigación, Daniel Acosta (1991:103) indica:  
La teoría es el punto de referencia en todo el desarrollo de la investigación, ya que dependiendo del tipo de explicación dado al problema, tendremos algún tipo de hipótesis que refleja tal relación. Los enfoques científicos le dan a la teoría un papel predominante en la investigación.

Una definición de marco teórico es la siguiente: *Conjunto de categorías, concepto y argumentaciones que fundamentan (explican) el problema objeto de estudio.*

**RECOMENDACIONES PARA LA ELABORACION DEL MARCO TEORICO**

En la elaboración del marco teórico es aconsejable utilizar una lógica deductiva que conduzca la exposición de los temas desde lo general a lo particular.



Todos los contenidos del marco teórico deben girar en torno al problema y la hipótesis. Lo mismo puede recomendarse al hacer una relación de los conceptos relacionados con la investigación. Con esto queremos decir que el mejor criterio sobre el grado de profundidad y extensión del marco teórico es el criterio de suficiencia.



Detengamos un momento sobre este asunto haciendo referencia a las dudas más frecuentes que enfrenta el investigador que empiece a incursionar en este campo.  
La experiencia del autor de la enseñanza de la investigación le ha permitido observar que, *los estudiantes - investigadores*, cuando llega el momento de construir el marco teórico y conceptual, presentan inquietudes respecto de: *¿Qué contenidos deben incluirse? ¿Con qué profundidad deberán tratarse los contenidos? ¿Cuál es el orden de presentación más apropiado?.. Y la pregunta más usual ¿Cuántas páginas debe tener el marco teórico?*

La aplicación de un criterio de suficiencia disipa esas dudas. Es decir la elaboración del marco teórico pretende fundamentar, en el conocimiento ya existente, las aseveraciones de la investigación que se está desarrollando. Por lo tanto la extensión y profundidad con que se aborden los temas deberá determinarse con base en el criterio de suficiencia. Utilizando otras preguntas el investigador deberá cuestionarse: *¿Son suficientes los argumentos expresados en el marco teórico para comprender el problema y está en capacidad de formular una hipótesis que responda tentativamente el problema? ¿Han quedado suficientemente explicados los significados de los términos que están incluidos en el problema de investigación? ¿Se explican con propiedad las relaciones entre los términos?*

El estudiante - investigador deberá asegurarse que el marco teórico incluye los fundamentos teóricos de los términos materiales gráficos, eficacia entre otros. Así mismo, serán necesarias las referencias a como se relacionan los términos en la investigación que se está realizando, y la importancia de esas relaciones en la comprensión del problema, previo a la formulación de la hipótesis.

**• GUIAS**

Lic. Otto Valle

**SEMINARIO DE GRADUACION**

Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC 1

**CRITERIOS PARA EVALUAR EL MARCO TEORICO CONCEPTUAL**

Instrucciones: En la casilla a la derecha de cada afirmación anote una puntuación de uno (1) si el resultado de su trabajo en la elaboración del marco teórico es congruente con lo que se afirma. Si no existe congruencia anote un cero (0). Suma al total de puntuaciones asignadas y compárelo con la siguiente tabla de apreciación.

0 a 3	Ineficaz
4 a 6	Mediamente eficaz
7 a 8	Eficaz

**AFIRMACION**

1. Se hace una pequeña introducción para explicar que a continuación serán desarrollados los argumentos y conceptos relacionados con el problema de investigación.
2. Aparecan desarrollados todos los conceptos necesarios para fundamentar el problema (este es el criterio de suficiencia. Para establecerlo conviene revisar la formulación y justificación del problema).
3. Los conceptos están desarrollados tratando de relacionarlos con el problema de investigación.
4. La exposición de argumentos y conceptos tiene un orden que va de lo general a lo particular (esto es: lógica deductiva).
5. Se citan correctamente las fuentes de donde se extrajo la información utilizando el sistema de citas convenido por el programa de diseño gráfico (sobre el sistema de citas consultar el documento "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final, previo a optar el título de técnico universitario en Diseño Gráfico").
6. Al final del capítulo se presenta la bibliografía y otras fuentes consultadas. Se incluyen: apellidos y nombre del autor, nombre de la obra; Editorial: año y lugar (sobre la bibliografía consultar el documento "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final, previo a optar al título de técnico universitario en Diseño Gráfico").
7. La redacción es coherente, correcta y permite formarse una idea clara respecto de la fundamentación teórica-conceptual. (Sobre la redacción consultar "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final" previo a optar al título de técnico universitario en Diseño Gráfico").
8. La ortografía y puntuación son correctas.

Total

**Bibliografía:**

Acosta Denial:  
1991 Teoría, metodología y técnicas de la investigación científica. Documento reproducido por INAP como material de apoyo a la formación. se\* 1991

\*Significa sin editorial. ☞ utiliza cuando el documento consultado no presenta esta dato

**SEMINARIO DE GRADUACION**

2 Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

**• GUIAS**

Lic. Otto Valle

**GUIA NO. 2**

**ELABORACIÓN DE UN MARCO CONTEXTUAL**

El marco contextual es el soporte de la investigación que se construye a partir de los datos disponibles sobre las variables geográficas, demográficas y sociales que deben tomarse en cuenta para el desarrollo del proyecto. El término contexto hace referencia al entorno o ambiente económico, social y cultural dentro del cual se inscribe el problema de investigación / comunicación que se está estudiando y tratando de resolver.



Con esto queremos decir que en tanto la actividad de investigación / comunicación que se está desarrollando dará lugar a la creación de mensajes (en este caso mensajes visuales), es muy importante conocer la localidad en donde se desarrolla el problema y las características del grupo objetivo. El grupo objetivo puede estar ubicado dentro del contexto donde se realiza la investigación / comunicación (por ejemplo cuando se trata de vecinos de la localidad). También pueden ubicarse fuera (Por ejemplo cuando los mensajes se dirigen a posible compradores, turistas nacionales o extranjeros).

Lo que resulta cierto es que, independientemente de la ubicación de los receptores de los mensajes, la eficacia de los mensajes depende del conocimiento del contexto y el grupo objetivo.

**RECOMENDACIONES PARA LA ELABORACIÓN DEL MARCO CONTEXTUAL**

Empecemos con una pregunta: ¿Qué información incluir en el marco contextual?

Al igual que para la elaboración del marco teórico, es aconsejable utilizar una lógica deductiva que conduzca la exposición de los datos generales a los que se refieren de manera particular a la localidad.



En el marco contextual pueden incluirse datos relacionados con la realidad nacional y con la localidad, en todo caso el mejor criterio sobre el grado de profundidad y extensión de la información es el criterio de suficiencia.

• **GUIAS**

Lic. Otto Valle

**SEMINARIO DE GRADUACION**

Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC 3

**CRITERIOS PARA EVALUAR EL MARCO CONTEXTUAL**

**Instrucciones:** En la línea puntuada a la derecha de cada afirmación anote una puntuación de uno (1) si el resultado de su trabajo en la elaboración del marco contextual es congruente con lo que se afirma. Si no existe congruencia anote un cero (0). Suma el total de puntuaciones asignadas y compárelas con la siguiente tabla de apreciación:

0 a 3	Ineficaz
4 a 6	Medianamente eficaz
7 a 8	Eficaz

**AFIRMACION**

1. Se hace una pequeña introducción para explicar que a continuación serán presentados los datos estadísticos y descripciones relacionadas con el contexto de la investigación / comunicación.
2. Se incluyen suficientes datos para tener una apreciación de las variables geográficas, sociales, económicas, etc. de la localidad y del grupo objetivo (este es el criterio de suficiencia).
3. Los datos están relacionados con el problema de investigación / comunicación. No se han incluido datos demasiado generales o poco vinculados con el problema.
4. La presentación de datos y apreciaciones va de lo general a lo particular (esto es "lógica deductiva").
5. Se utilizan los criterios sobre la escritura de cantidades numéricas establecidos por el programa de Diseño Gráfico. (Consultar el documento "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final" previo a optar al título de técnico universitario de Diseño Gráfico).
6. Se citan correctamente las fuentes de donde se extrajo la información utilizando el sistema de citas convenido por el programa de diseño gráfico (sobre el sistema de citas consultar el documento "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final" previo a optar al título universitario en Diseño Gráfico).
7. La redacción es coherente, correcta y permite formarse una idea clara respecto del entorno y grupo objetivo de la investigación (Consultar "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final" previo a optar al título de técnico universitario en Diseño Gráfico).
8. La ortografía y puntuación son correctas.

Total

**SEMINARIO DE GRADUACION**

4 Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

• **GUIAS**

Lic. Otto Valle





**GUIA NO. 3**

**ELABORACIÓN DE UNA PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA**

El marco teórico – conceptual y contextual deben servir de base para la justificación de nuestra propuesta gráfica. Para comprender el sentido de una propuesta gráfica justificada es necesario recordar que el método científico consta de tres elementos básicos: • Problema, • Hipótesis y • Comprobación.

Como se ha explicado en clase, los tres elementos están íntimamente vinculados y el éxito de la investigación depende de como se resuelva la relación entre ellos articulándolos de manera coherente. ¿En qué consiste cada uno de estos elementos básicos? Recordemos...

**• EL PROBLEMA:**



Constituye una pregunta o una proposición que expresa la carencia o insuficiencia de conocimientos acerca de algo. Por ejemplo la presencia o no de un fenómeno, las condiciones bajo las cuales se produce, su interrelación con otros fenómenos, sus causas, sus efectos, las leyes o regularidades a las que obedece, su desarrollo y comportamiento posteriores.

**• HIPÓTESIS:**

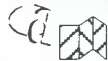


Constituye una proposición que responde el problema. En otras palabras "una respuesta tentativa al problema de investigación". Su construcción o planteamiento se basa en la revisión de fuentes de conocimientos tanto generales como aquellas que tratan específicamente del problema que investigamos. De tal manera que previo al planteamiento de hipótesis conviene consultar bibliografía, documentos, investigaciones anteriores y especialistas, con el objeto de lograr una percepción clara de las regularidades (leyes y principios) que teóricamente explican el comportamiento de éstos o los fenómenos que estudiamos y así estar en capacidad de prever cual será su comportamiento en el caso real y

concreto que nosotros estamos investigando. (Marco Teórico)

La hipótesis también se fundamenta en nuestro conocimiento del ambiente social, económico, político y cultural en el cual se ubica el problema y sobre todo la población estudiada. (Marco Contextual)

En nuestro caso por tratarse de investigación / comunicación (aplicada al diseño gráfico) la hipótesis se expresa en una propuesta gráfica justificada. Es decir en la descripción y presentación preliminar de la o las piezas de diseño que a criterio del investigador / comunicador, serán eficaces. En otros términos, la hoja ilustrada expresa de manera tentativa que las figuras, colores, palabras, tipos de letras, soportes y la composición a través de la cual hemos resuelto el diseño son apropiados para el público receptor del mensaje y, por lo tanto, en este momento, consideramos que el mensaje visual será eficaz.



**• COMPROBACIÓN:**

Es el elemento práctico de la Investigación. Consiste en validar si nuestra hipótesis (respuesta tentativa al problema) es lo suficientemente correcta o por el contrario se hace necesaria su reformulación. Dicha validación es hecha a través de la práctica, de allí que pueda decirse que la comprobación es el elemento culminante en la obtención del conocimiento ya que supone el nexo entre teoría y práctica.

Más adelante, en el desarrollo del seminario, trataremos con detenimiento sobre la comprobación y el diseño de prueba para establecer la eficacia de la propuesta gráfica, por ahora dejaremos hasta aquí, cerrando la exposición con los criterios a tomar en cuenta para elaborar la propuesta gráfica.

**• GUIAS**

Lic. Otto Valle

**SEMINARIO DE GRADUACION**

Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC. 5

**CRITERIOS PARA EVALUAR LA PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA**

instrucciones: En la línea punteada a la derecha de cada afirmación anote una puntuación de uno (1) si el resultado de su trabajo en la elaboración de la propuesta gráfica justificada es congruente con lo que se afirma. Si no existe congruencia anote un cero (0). Suma el total de puntuaciones asignadas y compárelo con la siguiente tabla de apreciación.

0 a 3 = Ineficaz  
4 a 5 = Medianamente eficaz  
6 a 7 = Eficaz

**AFFIRMACION**

- 1 Se hace una pequeña introducción para explicar que a continuación serán expuestas las principales características de la(s) pieza(s) de diseño seleccionada por el investigador / comunicador.
- 2 Se presenta la secuencia de creación de la(s) pieza(s). Desde los bocetos, bocetos y boceto final.
- 3 Se hace una justificación de los elementos de diseño empleados en la(s) pieza(s). Es decir del formato, diagramación, tipología, ilustraciones, colores, etc.
- 4 Se hace una justificación del diseño en cuanto a su composición y mensaje.
- 5 Se enuncian los resultados o efectos de comunicación que tendrán los mensajes sobre el público receptor (grupo objetivo).
- 6 La redacción es coherente, correcta y permite formarse una idea clara respecto de la justificación de la propuesta gráfica. (Sobre la redacción consultar "Lineamientos para la elaboración y presentación del Informe final, previo a optar al título de técnico universitario en Diseño Gráfico").
- 7 La ortografía y puntuación son correctas.

Total

**SEMINARIO DE GRADUACION**

6 Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

**• GUIAS**

Lic. Otto Valle



#### GUIA NO. 4

### ELABORACIÓN DEL COMPONENTE POBLACION OBJETO DE ESTUDIO Y MUESTRA

#### DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Como ya se indicó, Problema, Hipótesis y Comprobación son tres elementos del método, los cuales al resolverse de manera acertada determinan el éxito de la investigación. En el Seminario de Graduación, las actividades realizadas se hacen en un marco que hemos denominado investigación / comunicación. Es decir, se investiga para fundamentar la creación de mensajes eficaces. El esquema siguiente muestra una analogía entre los elementos del método y su correspondiente etapa en el proceso de comunicación.

INVESTIGACIÓN	COMUNICACIÓN
---------------	--------------

• **Problema:**  
Carencia o insuficiencia de conocimientos acerca de algo.



• **Problema de comunicación:**  
Carencia de mensajes (en este caso gráficos) que garanticen la comunicación entre distintas personas.

• **Hipótesis:**  
Respuesta tentativa al problema de investigación (basada en el marco teórico y el contexto).



• **Propuesta Gráfica Justificada** (basada en el marco teórico y el contexto).

• **Comprobación:**  
validación de la hipótesis para establecer si es suficientemente correcta o, por lo contrario se hace necesaria su reformulación.



• **Evaluación de la eficacia de la propuesta gráfica** (pieza de diseño o conjunto de piezas).

Para garantizar que la comprobación se realice con objetividad, el investigador / comunicador debe hacer un "diseño de prueba". Es decir, debe definir, con claridad, el procedimiento a seguir. Procedimiento en el cual se incluyen los siguiente elementos:

- Población objeto de estudio (Universo y muestra)
- Métodos y Técnicas de diseño utilizados
- Procedimientos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.
- Procedimientos y técnicas para el procesamiento, análisis e interpretación de la información.
- Presupuesto (en este caso se reduce a un cálculo del costo de reproducción de la(s) pieza(s) de diseño propuestas).
- Cronograma de actividades.

A cada uno de estos elementos haremos referencia en el desarrollo del seminario y, al mismo tiempo, presentaremos la guía para su elaboración, empezando por los criterios para autoevaluar la muestra de la población objeto de estudio



#### • GUIAS

Lic. Otto Valle

#### SEMINARIO DE GRADUACION

Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

7

#### CRITERIO PARA EVALUAR LA ELABORACION DEL COMPONENTE POBLACION OBJETO DE ESTUDIO Y MUESTRA

**Instrucciones:** En la línea puntuada a la derecha de cada afirmación anote una puntuación de un (1) si el resultado de su trabajo en la elaboración del componente población objeto de estudio y muestra es congruente con lo que se afirma. Si no existe congruencia anote un cero (0). Sume el total de puntuaciones asignadas y compárelo con la siguiente tabla de apreciación.

0 a 3	= Ineficaz
4	= Medianamente eficaz
5	= Eficaz

#### AFIRMACION

1. Se hace una pequeña introducción para explicar que a continuación serán expuestas las principales características de la muestra seleccionada para desarrollar la investigación.
2. Se describe el procedimiento seguido para la obtención de la muestra y se indica el porcentaje o parte que represente, respecto del total de la población.
3. Se listan las características del perfil de informante a incluir en la muestra que garanticen la representatividad de los informante respecto del total de la población.
4. La redacción es coherente, correcta y permite formarse una idea clara respecto del universo de estudio y la muestra. (sobre la redacción consultar "Lineamientos para la elaboración y presentación del informe final, previo a optar al título de técnico universitario en Diseño Gráfico").
5. La ortografía y puntuación son correctas.

Total

#### SEMINARIO DE GRADUACION

8 Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

#### • GUIAS

Lic. Otto Valle



## 4. GUIA PARA EL DOCENTE

A continuación se presenta la guía para el docente, donde se explican algunos aspectos importantes para la utilización del juego de transparencias y del foliar.

### GUIA PARA EL DOCENTE

Esta es una guía que pretende garantizar que cualquier docente que utilice los presentes materiales, imparta y desarrolle los mismos contenidos, situación con la que se logrará una unificación y se facilitará el desarrollo de los proyectos de los estudiantes.

A continuación se presentan algunas recomendaciones a tomar en cuenta antes de proyectar el juego de transparencias.

Lea con sumo cuidado la presente guía y ponga especial atención en los contenidos complementarios que se le presentan.

Revisar con atención que las transparencias estén ordenadas todas hacia el mismo sentido para evitar confusiones a la hora de proyectarlas.

Con anterioridad a la clase proyectar un par de transparencias y asegurarse que el lugar sobre el que se proyectarán, es el adecuado para que todos los estudiantes puedan verlos con claridad.

Cuidar que el tiempo de proyección de cada transparencia sea suficiente, no haciéndolo muy de prisa para permitir a los alumnos tomar algunas anotaciones, ni dejarlo demasiado tiempo con lo que se pueda perder la atención de los observadores.

Dejar al final de la proyección un tiempo para dudas y si es necesario volver a proyectar algunas transparencias que sean requeridas por los estudiantes, esto garantizará que la información llegará completamente y facilitará la asimilación de contenidos.

#### CONTENIDOS COMPLEMENTARIOS DE LAS TRANSPARENCIAS:

A continuación se amplia la información de algunas de las transparencias, para que el docente complemente su información sobre los algunos temas tratados y pueda explicar con amplitud estos.

#### TRANSPARENCIA NO. 1

Esto es la transparencia de presentación del tema y depende de esta lograr que los estudiantes comprendan la relación entre los elementos gráficos y la información presentada, por lo que se sugiere que el docente haga ver con claridad lo siguiente:

Al momento de llegar al punto de desarrollo de la Propuesta Gráfica Justificada, todo estudiante se encontrará con un número grande de piezas con las que deberá conformar su diseño final. Estas piezas son diferentes unas de otras y están conformadas por la información obtenida hasta el momento, por los requerimientos del cliente, del grupo objetivo, los recursos con los que se cuenta, etc.

#### SEMINARIO DE GRADUACION

Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

El diseñador será el encargado de seleccionar dentro de todas aquellas, las que se acoplan correctamente y logran, al ser ensambladas, dar como resultado un diseño efectivo capaz de transmitir el mensaje o información requerida. Cada uno de estos aspectos esta ejemplificado con las piezas de rompecabezas, de muchos colores para diferenciarlas claramente unas de otras y hacer notar que el mundo de elementos de posible utilización es grande y diverso.

#### TRANSPARENCIA NO. 2

La propuesta Gráfica Justificada, considerada como la riqueza de la investigación, como todo elemento de investigación, dependerá siempre del método científico, el cual está conformado por tres elementos fundamentales, que son:

**Problema:** Esta constituido por una pregunta o una proposición que expresa la carencia o insuficiencia de conocimientos acerca de algo. Por ejemplo la presencia o no de un fenómeno, las condiciones bajo las cuales se produce, su interrelación con otros fenómenos, sus causas, sus efectos, las leyes o regularidades a las que obedece, su desarrollo y comportamiento posteriores.

**Hipótesis:** Que es una proposición que responde el problema. Para su construcción o planteamiento se basa en la revisión de fuentes de conocimiento tanto generales como específicas al problema tema de la investigación. La hipótesis es también la respuesta más inteligente que el investigador puede dar al problema basándose en su creatividad y rigurosidad para utilizar las experiencias de conocimiento previas. La hipótesis también puede fundamentarse en los conocimientos sobre el ambiente social, económico, político y cultural en el cual se ubica el problema y sobre todo la población estudiada.

**Comprobación:** Es el elemento práctico de la investigación. Este consiste en validar si la hipótesis es lo suficientemente correcta o por el contrario se hace necesaria su reformulación. Esta validación se hace a través de la práctica, de allí que pueda decirse que la comprobación es el elemento culminante en la obtención del conocimiento ya que supone el nexo entre la teoría y la práctica. (Fuente de Información: Investigación aplicada al diseño gráfico, Lic. Otto Valle, 2/97)

Las transparencias de la No. 3 a la 6, no necesitan complemento de información, por presentar contenidos simples y concretos.

#### TRANSPARENCIA NO. 7

El proceso de cuatro etapas es un instrumento importante y fundamental dentro de todo trabajo creativo del Diseñador Gráfico.

El Diseño Gráfico no es un resultado libre y antojado nacido únicamente del criterio del diseñador como comúnmente se cree. El diseño es un proceso planificado que conlleva una serie de etapas que servirán para lograr un resultado altamente confiable y efectivo. Este proceso esta conformado por cuatro etapas que son:

**Etapas Racionales:** Es donde se consideran todos aquellos aspectos que sirven de base para elaborar un Diseño. Dentro de estos aspectos se encuentra la recopilación de información variada que tenga que ver ya sea directa o indirectamente con el tema para saber claramente que se quiere decir, a que grupo objetivo se desea llegar y como se quiere emitir. La información obtenida debe ser ordenada por medio de listas de cotejo para su posterior interpretación.

**Etapas creativas:** Es la etapa donde se lleva a cabo la interpretación de la información obtenida y de donde se deriva las alternativas que podrán dar como resultado la respuesta al problema. En esta etapa se desarrollan los bocetos de los cuales nacen los bocetos finales, los que se someten a la aprobación de los clientes.

**Etapas constructivas:** Se elabora el arte final y se procede a la producción técnica del producto, se realizan las pruebas de imprenta, las impresiones serriadas y finalmente se entrega el producto final.

**Etapas Evaluativas:** Esta se realiza para saber si se ha logrado lo planteado al comenzar la investigación. Esta evaluación debe realizarse con objetividad, evaluando al Diseñador Gráfico, al cliente que desea transmitir un mensaje y al grupo objetivo. En esta etapa se indica el grado de efectividad del diseño.

#### TRANSPARENCIA NO. 8

Proceso de tres etapas: Es un proceso de codificación de la información externa e interna en algunas ocasiones; con la que se busca dar sentido a la pieza de diseño relacionándola con el problema que se trata. Esta conformado por tres etapas las cuales son: Divergencia: Para comenzar todo proyecto de diseño se debe conocer primero el mundo real pues este es el que impone las limitaciones que el proyecto tendrá. Por eso en esta etapa se debe obtener toda la información posible respecto al tema, ordenándola mediante listas de cotejo, borradores y anotaciones.

**Transformación:** Es un proceso mental del diseñador, donde se interpretan los datos e información obtenida, ordenándola mediante un "boceto" o borradores. Esta información ordenada dará origen a los bocetos y bocazos con los que se busca dar la solución correcta al planteamiento de diseño requerido.

#### \* GUIAS

Lic. Otto Valle

**Convergencia:** Presentación del arte final para su aprobación con lo que se transforma la información obtenida en un lenguaje de fácil comunicación que presenta una respuesta al problema de diseño planteado. De este arte final se elaborarán las reproducciones que sean requeridas por el cliente.

Las transparencias de la No. 9 a la 12, no necesitan complemento de información, por presentar contenidos simples y concretos.

#### TRANSPARENCIA NO. 11

En esta transparencia, se presenta el ejemplo de la encuesta utilizada para validar el material. Esta fue incluida para que el docente explique las partes que conforman una boleta o cuestionario de encuesta, las cuales son: **Encabezado:** en este se incluye un código y número de la boleta, identificación de la investigación, el nombre de la entidad responsable de la investigación, objetivo general del estudio y las instrucciones sobre la forma de completar o responder las preguntas de la boleta.

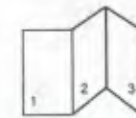
**Cuerpo:** Es el conjunto de cuestionamientos o requerimientos de información que deberá responder el informante.

**Datos complementarios:** como las observaciones del encuestador, el nombre o código del encuestador, fecha y cualquier otro dato de control unido en la investigación.

#### OBSERVACIONES EN EL USO DEL TRIFOLIAR DE METODOS DE DISEÑO:

Antes de hacer llegar el original para que los estudiantes reproduzcan el material, es importante que se les haga ver el trifoliar debe doblarse en forma de acordeón para que al seleccionar ellos, el método de diseño a utilizar, puedan desdoblarse el trifoliar y tener a la vista la información completa del mismo sin que interviergan los demás folios.

El trifoliar debe doblarse de la siguiente manera:



#### SEMINARIO DE GRADUACION

Programa de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC

Retiro de la Guía para el docente.

Retiro de la Guía para el docente.

Propuesta Gráfica Justificada

# CAPITULO V

---



PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE GUATEMALA  
BIBLIOTECA CENTRAL



### **DISEÑO DE PRUEBA**

Ya realizado el material gráfico que se utilizará como material didáctico en la etapa Propuesta Gráfica Justificada, es necesario validar el material mediante una investigación de campo; por lo que en el presente capítulo se hace referencia de la población sometida a prueba, el porcentaje de la misma, sus características esenciales así como los resultados obtenidos durante la prueba.

#### **1 REFERENCIA DEL GRUPO OBJETIVO**

El grupo objetivo de la presente investigación está constituido por 60 estudiantes del Programa de Diseño Gráfico, del sexto ciclo, que cursan en 1,999 la asignatura Seminario de Graduación, tanto de la sección "A" como de la "B".

#### **2 PORCENTAJE DE PERSONAS QUE SERÁN SOMETIDAS A LA PRUEBA**

Para validar los materiales presentados, se consideró necesario la presencia de por lo menos del 55% de los estudiantes que conforman las dos secciones de Seminario de Graduación 1,999.

#### **3 PERFIL DEL INFORMANTE:**

Las personas sometidas a las pruebas correspondientes tendrían que llenar las siguientes características:

- Estar inscritos en la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la Facultad de Arquitectura en el Programa de Diseño Gráfico.
- Estar cursando el sexto ciclo de la carrera de Diseño Gráfico.
- Estar asignado al curso de Seminario de Graduación.

#### **4 ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN**

La investigación es un elemento muy importante que ayuda a darle validez a un trabajo, por lo que a continuación se describirá la estrategia que se utilizó, justificando y explicando la forma en que se aplicó la misma.

##### **4.1 DEFINICIÓN DE ESTRATEGIA DE INVESTIGACIÓN**

Para la validación del juego de transparencias y del foliar se llevó a cabo un muestreo de 50 personas para las transparencias y 35 para los foliares, personas que llenaron las características requeridas.



Por ser un número relativamente grande, y ser una investigación de campo, se tomó la decisión de utilizar como técnica, la encuesta: El instrumento utilizado fue un cuestionario, de 10 preguntas para las transparencias y 9 para el foliar, la información recabada sirvió para saber si la propuesta gráfica (hipótesis) era válida.

#### **4.2 DESCRIPCIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN:**

Para llevar a cabo la validación de ambos materiales, se utilizaron dos cuestionarios de encuesta organizados con preguntas semi cerradas, las cuales se ordenaron según la temática a investigar.

El cuestionario de validación de las transparencias, se conforma por diez preguntas ordenadas de la siguiente manera: de la pregunta uno a la cinco se investigan datos sobre los contenidos de las mismas, de la pregunta seis a la nueve, trata sobre los elementos gráficos, los textos, utilización de ilustraciones, utilización del color y diagramación. La pregunta diez se dejó abierta para los comentarios y sugerencias de los estudiantes.

En cuanto al cuestionario utilizado para validar el foliar, esta conformado por nueve preguntas. La uno y dos, evalúa los contenidos presentados. De la tres a la ocho se evalúan los textos, tipo de letra utilizado, las ilustraciones, la diagramación, elementos gráficos utilizados y el orden de presentación de los folios. La pregunta nueve, es una pregunta abierta, para comentarios o sugerencias mediante los cuales se pueda mejorar el material. (Copias de los instrumentos de investigación se presentan en los anexos).

#### **4.3 PROCEDIMIENTO DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

Las encuestas fueron realizadas durante los períodos de clase. La validación de las transparencias se realizó el día sábado 25 de septiembre dentro del período de las 9:00 a las 10:40 a.m., con una asistencia de 50 alumnos. Se presentó primero las transparencias por medio del retroproyector dando una breve información de cada una de ellas y luego entregó los cuestionarios para ser completados.



El trifoliar fue validado el día sábado 16 de octubre, durante el mismo período de tiempo con una asistencia de 35 alumnos a los cuales se les presentó el trifoliar, se les dio un tiempo para que lo observaran y leyeran. Luego se procedió a pasar la encuesta.

#### **4.4 PROCESAMIENTO, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.**

Una vez realizado el proceso de validación, fue necesario que toda la información recabada, fuese ordenada y procesada para su posterior análisis e interpretación. Estos resultados evidenciaron si la propuesta gráfica era válida o no. A continuación será expuesto cada uno de los pasos que se llevaron a cabo para el procesamiento de la información:

##### **4.4.1 ORDENAMIENTO Y CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN**

Los instrumentos de investigación fueron cuestionarios, uno de 10 preguntas y otro de 9 preguntas, como se indicó anteriormente.

Las encuestas fueron ordenadas por secciones con número

correlativo y se analizó cada grupo, marcando en un cuestionario en limpio la frecuencia que cada respuesta fue seleccionada.

Estos resultados se sumaron para obtener la información en su totalidad, y se procedió a sacar los porcentajes aún cuando el total de encuestados fue menor de cien para facilitar su interpretación y graficación.

#### **5 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:**

A continuación se presentan los resultados obtenidos de las encuestas realizadas para validar el juego de transparencias y el foliar de métodos de diseño.

Cada cuadro presenta el número de respuestas correspondientes a cada opción de respuesta, tanto en número real como en porcentajes. El análisis e interpretación de cada resultado, se encuentra descrito al pie de cada cuadro.



## JUEGO DE TRANSPARENCIAS PROPUESTA GRÁFICA JUSTIFICADA

**CUADRO NO. 1  
CONOCIMIENTO SOBRE EL TEMA**

Respuestas	Frecuencia	%
Conoce mucho	37	74%
Conoce poco	11	22%
No conoce nada	2	04%
TOTAL	50	100%

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

De los 50 estudiantes encuestados la mayoría de ellos un 74% manifestó conocer mucho del tema, el 22% dijo conocerlo poco y solamente el 4% dijo no conocerlo.

**CUADRO NO. 2  
COMPRESIÓN DEL TEMA**

Respuestas	Frecuencia	%
Si comprenden	47	94%
No comprenden	3	6%
TOTAL	50	100%

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

La presentación de estas transparencias logró que un 94% de los alumnos comprendieran con mayor facilidad el tema y solamente el 6% manifestó que el material no facilitó su comprensión sobre el tema.

Esto pone en evidencia que el material es efectivo para el apoyo didáctico y puede ser constituida como una ayuda al docente para explicar dicho tema.





**CUADRO NO. 3**  
**CLARIDAD DE CONTENIDOS**

Respuestas	Frecuencia	%
Muy claros	46	92%
Poco claros	4	8%
Nada claros	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

El 92% de los encuestados manifestó que los contenidos presentados en las transparencias eran muy claros, solamente un 8% los consideró poco claros y nadie expresó que fueran nada claros.

Por lo que se considera que la información transmitida llegó correctamente a su grupo objetivo.

**CUADRO NO. 4**  
**EXTENSIÓN DEL MATERIAL**

Respuestas	Frecuencia	%
De acuerdo	13	26%
Medianamente de acuerdo	25	50%
Medianamente desacuerdo	5	10%
Desacuerdo	7	14%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Un 26% de los estudiantes consideró que la extensión del material presentado estaba de acuerdo a los requerimientos deseados, un 50% estuvo medianamente de acuerdo; un 10% se manifestó medianamente en desacuerdo y solamente un 14% estuvo en desacuerdo. Por lo que los parámetros presentados manifiestan que el material puede mejorarse sintetizando aún más la información.



**CUADRO NO. 5**  
**LEGIBILIDAD DE LOS TEXTOS**  
**TITULARES**

Respuestas	Frecuencia	%
Muy legibles	40	80%
Poco legibles	10	20%
Nada legibles	0	0%
TOTAL	50	100%

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Los titulares utilizados en las transparencias fueron considerados muy legibles por la mayoría de los alumnos, exactamente por un 80%, solamente un 20% manifestó que eran poco legibles y ninguno dijo que fueran nada legibles. Respecto del 20% que manifestó poca legibilidad conviene indicar que un factor influyente pudo ser su lugar de ubicación en el momento de la proyección.

**CUADRO NO. 6**  
**LEGIBILIDAD DE LOS TEXTOS**  
**CUERPO DEL TEXTO**

Respuestas	Frecuencia	%
Muy legibles	41	82%
Poco legibles	8	16%
Nada legibles	0	0%
TOTAL	50	100%

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

El cuerpo del texto presentado en las transparencias fue muy legible para un 82% de los estudiantes, solamente un 16% dijo que era poco legible y ninguno de ellos consideró que los textos fueran nada legibles. Por lo que la información fue recibida de manera eficaz por los alumnos.



**CUADRO NO. 7**  
**CLARIDAD Y REPRESENTATIVIDAD**  
**DE LAS ILUSTRACIONES**

Respuestas	Frecuencia	%
De acuerdo	24	48%
Medianamente de acuerdo	22	44%
Medianamente desacuerdo	4	8%
Desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Las ilustraciones utilizadas en las transparencias como elementos gráficos de apoyo, fueron consideradas de la siguiente manera: Un 48% de los estudiantes opinó que eran muy claros y representativos, un 44% estuvo medianamente de acuerdo y solamente un 8% las consideró medianamente en desacuerdo, por lo que se considera que son elementos eficaces para la transmisión del mensaje.

**CUADRO NO. 8**  
**UTILIZACIÓN DEL COLOR**

Respuestas	Frecuencia	%
De acuerdo	37	74%
Medianamente de acuerdo	11	22%
Medianamente desacuerdo	0	0%
Desacuerdo	2	4%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

La utilización del color en materiales didácticos es muy útil para llamar la atención de los estudiantes, por lo que en las transparencias se utilizaron diversos colores. De los 50 estudiantes encuestados un 74% estuvo de acuerdo en la utilización de los mismos, un 22% estuvo medianamente de acuerdo, ninguno dijo estar medianamente en desacuerdo y solamente un 4% estuvo en desacuerdo.



**CUADRO NO. 9  
EFECTIVIDAD EN DIAGRAMACIÓN**

Respuestas	Frecuencia	%
De acuerdo	35	70%
Medianamente de acuerdo	15	30%
Medianamente desacuerdo	0	0%
Desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

El orden de presentación de los elementos de las transparencias (diagramación), fue aceptada por la mayoría de los alumnos pues un 70% dijo estar de acuerdo con la misma, un 30% estuvo medianamente de acuerdo y ninguno estuvo ni medianamente en desacuerdo ni desacuerdo, por lo que se establece que la diagramación es efectiva para el tema que se está tratando.

## **TRIFOLIAR MÉTODOS DEL DISEÑO**

Habiendo presentado los resultados de las encuestas referidas a las transparencias; se presenta a continuación los resultados obtenidos después de que los alumnos de seminario de graduación 1,999, leyeron y observaron el trifoliar, métodos de diseño.

**CUADRO NO. 1  
COMPRENSIÓN DEL TEMA**

Respuestas	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	24	69%
Medianamente de acuerdo	10	29%
Medianamente en desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Un 69% de los los 35 alumnos encuestados, dijo que el trifoliar les hizo comprender con facilidad los diferentes temas referidos, un 29% dijo estar medianamente de acuerdo en cuanto a la comprensión de los mismos y solamente un 2% estuvo medianamente en desacuerdo. Por no encontrar a nadie en total desacuerdo se concluye que el material está cumpliendo su objetivo de comunicación.

**CUADRO NO. 2  
CLARIDAD DE CONTENIDOS**

Respuestas	Frecuencia	%
Muy claros	30	86%
Poco claros	5	14%
Nada claros	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

En cuanto a la claridad de presentación de los contenidos un 86% de los alumnos dijo que eran muy claros y solamente un 14% dijo que eran poco claros; ninguno de los estudiantes evidenció que los contenidos fueran nada claros.

**CUADRO NO. 3.1  
LEGIBILIDAD DE LOS TEXTOS  
TITULARES**

Respuestas	Frecuencia	%
Si son legibles	35	100%
No son legibles	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Los titulares presentados en el trifoliar son totalmente legibles, ya que el 100 % de los alumnos estuvo de acuerdo con esto. Por lo que este elemento se considera eficaz.



**CUADRO NO. 3.2  
LEGIBILIDAD DE LOS TEXTOS  
CUERPO DEL TEXTO**

Respuestas	Frecuencia	%
Si son legibles	35	100%
No son legibles	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

El texto presentado en el cuerpo del trifoliar, es totalmente legible ya que el 100 % de los alumnos estuvo de acuerdo con esto. Por lo que este elemento se considera eficaz.

**CUADRO NO. 4  
TEXTO APROPIADO PARA EL TEMA**

Respuestas	Frecuencia	%
Si es apropiado	30	86%
No es apropiado	5	14%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Los tipos de letra utilizados en el trifoliar fueron la Impress BT y Technical, estas fueron aceptadas por los estudiantes ya que el 86% de ellos dijo que sí resultaban apropiadas para el tema presentado y solamente un 5% dijo no estar de acuerdo pues determinaron que eran tipos de letra poco formales.



**CUADRO NO. 5**  
**FACILIDAD DE COMPRESIÓN DEL TEMA**  
**MEDIANTE LAS ILUSTRACIONES**

Respuestas	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	12	34%
Medianamente de acuerdo	21	60%
Medianamente en desacuerdo	0	0%
Totalmente en desacuerdo	2	6%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Para el 34% de los estudiantes, las ilustraciones facilitan la comprensión del tema, un 60% están medianamente de acuerdo con esto y solamente un 6% se encuentran en total desacuerdo.

**CUADRO NO. 6**  
**FACILIDAD DE LECTURA**  
**DEPENDIENDO DE LA DIAGRAMACIÓN**

Respuestas	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	24	69%
Medianamente de acuerdo	10	29%
Medianamente en desacuerdo	1	2%
Totalmente en desacuerdo	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100%</b>

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

La diagramación de los folios del trifoliar facilitan la lectura del mismo, según los manifestó el 69% de los estudiantes, un 29% estuvo medianamente de acuerdo con esto y solamente un 2% manifestó estar medianamente en desacuerdo.



**CUADRO NO. 7**  
**COMPLEMENTO DEL TEMA MEDIANTE**  
**LAS FIGURAS Y OTROS ELEMENTOS GRAFICOS**

Respuestas	Frecuencia	%
Si complementan	31	89%
No complementan	4	11%
TOTAL	35	100%

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

De los 35 estudiantes encuestados, un 89% estuvo de acuerdo con la utilización de los números, cintillos, títulos y subrayados, como un complemento equilibrado para el tema del trifoliar. Solo un 11% dijo que dichos elementos no complementaban el tema.

**CUADRO NO. 8**  
**FACILIDAD DE LECTURA POR EL ORDEN**  
**DE LOS FOLIOS**

Respuestas	Frecuencia	%
Si facilita	32	91%
No facilita	3	9%
TOTAL	35	100%

\* Fuente: elaboración propia con base en resultados de encuesta.

Los folios del trifoliar presentado, no fueron doblados en la forma tradicional, como ya se explicó durante el capítulo de propuesta gráfica justificada, ya que con esta forma diferente se permite la división completa por temas. Respecto de la forma final con la que se presentó el trifoliar, los estudiantes opinaron lo siguiente: el 91% de los estudiantes indicó que facilitaba la lectura. Solamente un 9% dijo que no facilitaba su lectura pues hicieron la observación que el material debe ser explicado con anterioridad para su correcta utilización. Debido a estas observaciones se decidió incluir en la guía para el docente, una indicación al respecto.





## 6. COMPROBACION DE LA EFICACIA DE LA PIEZA

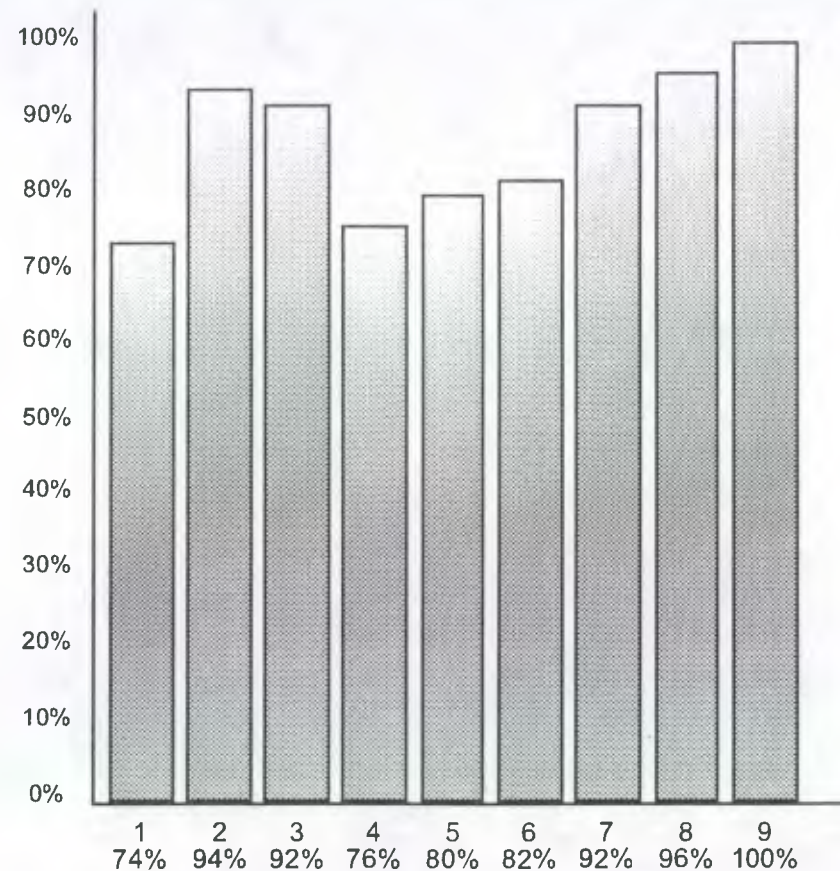
Las piezas de diseño (juego de transparencias y foliar) se consideran eficaces como se evidencia en las gráfica siguiente, pues todos los porcentajes afirmativos, obtenidos de las respuestas a los cuestionarios de encuesta fueron superiores al 70%.

1. Conocimiento del tema
2. Comprensión del tema
3. Claridad de contenidos
4. Extensión del material
5. Legibilidad titulares
6. Legibilidad cuerpo del texto
7. Ilustraciones
8. Color
9. Diagramación

\* Nota: La gráfica integran los porcentajes para las respuestas afirmativas. (si, mucho, totalmente de acuerdo y medianamente de acuerdo).

Gráfica No. 1\*

Nivel de eficacia de los elementos de diseño utilizados en el Juego de Transparencias

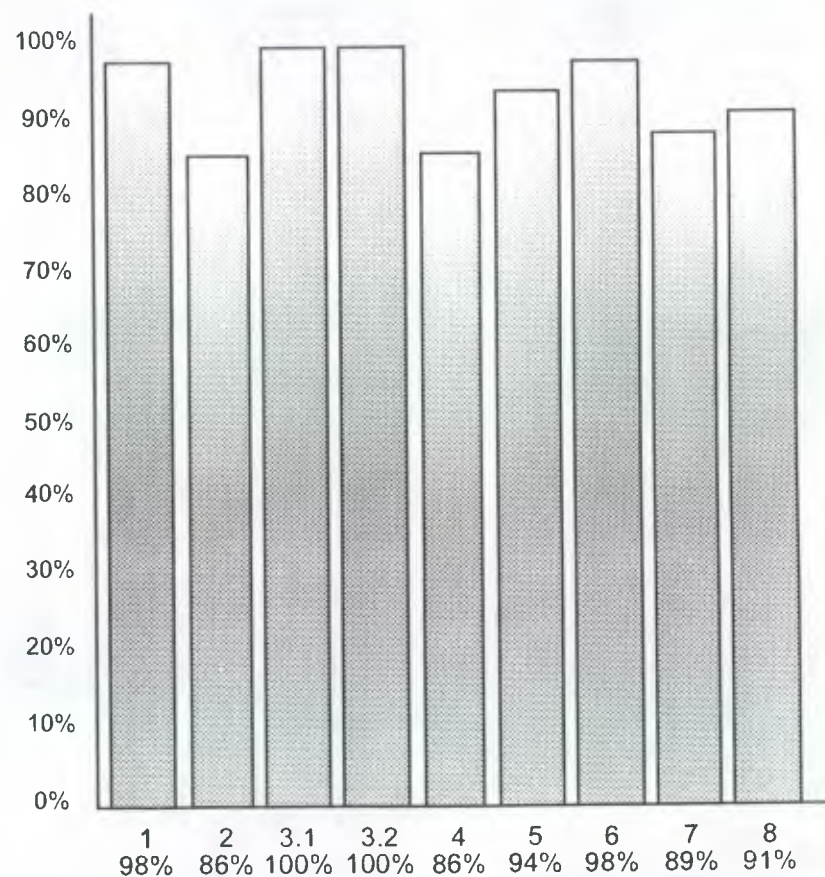




1. Compresión del tema
2. Claridad de contenidos
- 3.1 Legibilidad titulares
- 3.2 Legibilidad cuerpo del texto
4. Tipos de letra
5. Ilustraciones
6. Diagramación
7. Elementos gráficos
8. Orden de folios

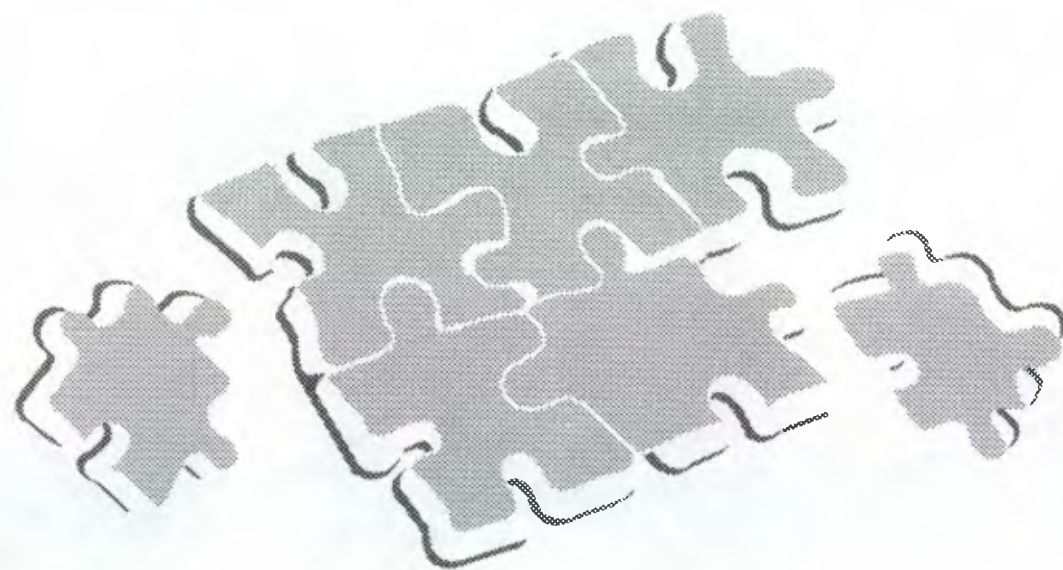
\* Nota: La gráfica integran los porcentajes para las respuestas afirmativas. (si, mucho, totalmente de acuerdo y medianamente de acuerdo).

Gráfica No. 2\*  
Nivel de eficacia de los elementos de diseño utilizados  
en el Trifoliar, Métodos de Diseño



# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

---





## CONCLUSIONES

- Los contenidos desarrollados sobre la Propuesta Gráfica Justificada, se presentan a los estudiantes con mayor claridad a través de la proyección de transparencias, como se evidenció en los resultados de las encuestas.
- Las ilustraciones como elementos gráficos, complementan los contenidos transmitidos y facilitan la comprensión de los mismos.
- La utilización del color es un elemento que debe tomarse en cuenta al elaborar toda pieza de diseño; pues cada color tiene un significado diferente que influye en la percepción del observador. En base al análisis de los resultados obtenidos con los estudiantes en la proyección de las transparencias, se tomó la decisión de readecuar los colores, para lograr una mayor aceptación de los mismos.
- Es necesario la presentación en síntesis de los contenidos que se le dan a los estudiantes. Esto puede

hacerse por medio de folletos y foliares. En este proyecto se presentó un trifoliar de Métodos de Diseño y los estudiantes manifestaron que es una pieza de diseño clara y bastante sintetizada, que sirve de apoyo para desarrollo de la Propuesta Gráfica Justificada.

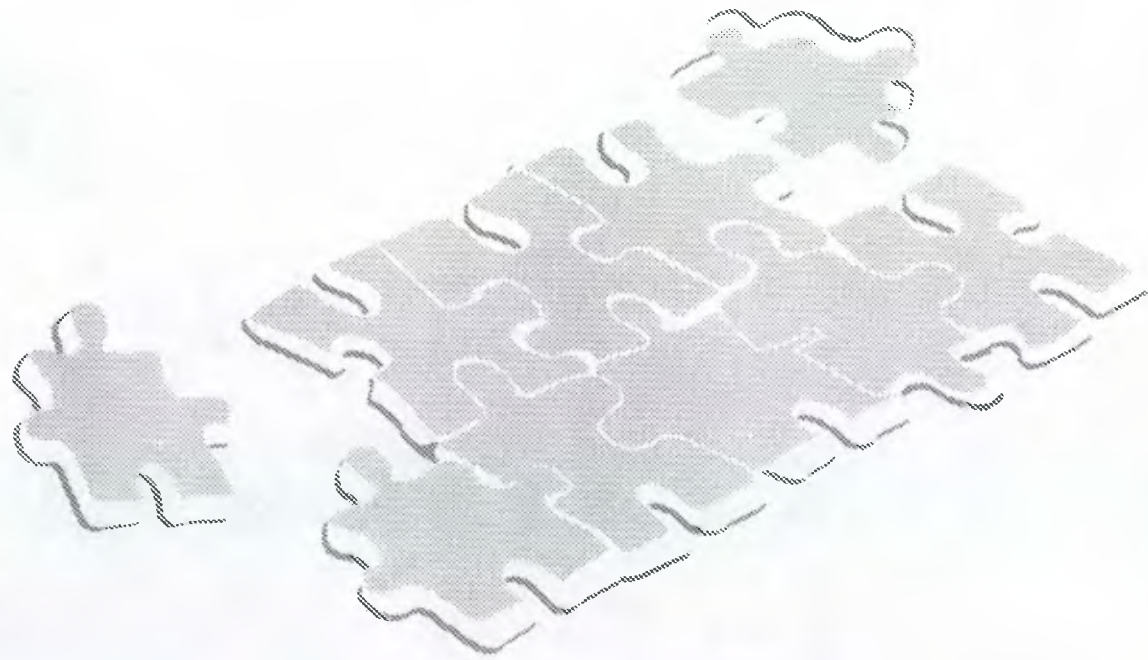


## RECOMENDACIONES

- Utilizar material didáctico para el desarrollo de los contenidos de la fase Propuesta Gráfica Justificada como: Juegos de transparencias, trifoliales, etc., para que puedan ser asimilados con mayor facilidad por los estudiantes.
- Cuando se utilicen transparencias como material didáctico en la fase Propuesta Gráfica Justificada, los contenidos presentados no debe ser demasiado extensos.
- Tomando en cuenta que el campo visual de las transparencias no es muy amplio, estas deberán proyectarse a grupos pequeños de estudiantes. En caso de secciones muy numerosas se pueden formar grupos para una correcta presentación.
- Las innovaciones de diagramación y presentaciones de material que rompan con los parámetros normalmente utilizados, como en el caso del foliar "Métodos de Diseño", deben ser explicadas claramente para evitar confusiones y mal empleo del material.
- Para la reproducción de los trifoliales, se recomienda utilizar el medio de la fotocopia, por estar al alcance de todo estudiante, además de ser un medio de reproducción de bajo costo.

# BIBLIOGRAFIA

---



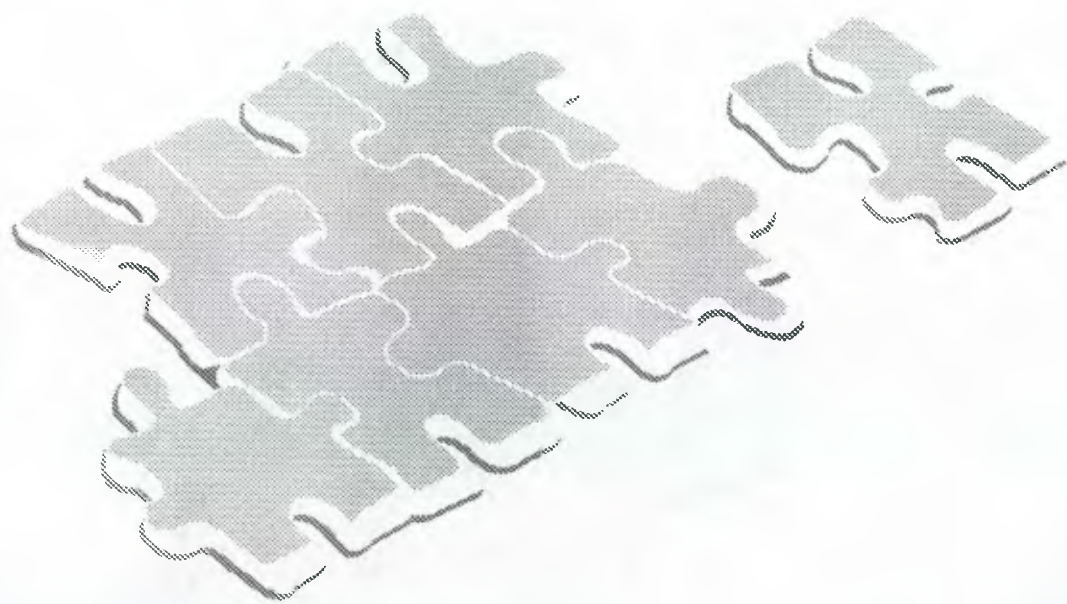


## BIBLIOGRAFÍA

- Carro Jorge  
1,994 Vocabulario de Términos Publicitarios  
Universidad Rafael Landívar  
Primera Edición.
- Catálogo de Estudios  
1,996 Departamento de Registro y Estadística  
Dirección General de Administración.
- De la Mota Ignacio  
1,988 Diccionario de la Comunicación  
Televisión, Publicidad, Prensa, Radio  
Madrid, Editorial Paraninfo S.A.  
Tomos 1 y 2
- Del Rosario María  
1,997 Tesis: Diseño de Material Didáctico en  
transparencias para la unidad de  
introducción a la Semiología  
Programa de Diseño Gráfico - USAC
- Enciclopedia Ilustrada Cumbre  
1,971 México. Editorial Gráfica Impresora  
Mexicana, S.A.
- Enciclopedia Océano  
1,981 Barcelona, España. Ediciones Océano, S.A.
- Tórtola, Julio Roberto  
1,995a Folleto fotocopiado, Método de Diseño  
Asignatura: Metodología Proyectual
- 1,995b Anotaciones de Clase Magistral  
Tema: Caja de Cristal
- Valle Otto  
1,997 Investigación Aplicada al Diseño Gráfico  
Metodología de la Investigación  
Programa de Diseño Gráfico  
Facultad de Arquitectura - USAC
- 1,997 Guias para el desarrollo del proyecto de  
investigación. Seminario de Graduación.
- Zetina Silvia  
1,997 Tesis: Folleto Informativo respecto de la  
red curricular del programa de Diseño  
Gráfico. Programa de Diseño Gráfico  
Facultad de Arquitectura - USAC

**ANEXOS**



---







## Boleta de Encuesta No. 1 Juego de Transparencias



**DISEÑO GRÁFICO**  
 No. 001

**DISEÑO DE MATERIAL DIDACTICO IMPRESO PARA LA FASE PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA, DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE GRADUACION**



El presente juego de transparencias, se realiza para lograr una comunicación-visual con la que se facilite la comprensión y asimilación de conocimientos durante el desarrollo de la Propuesta Gráfica Justificada.

**INSTRUCCIONES:** Después de observar el juego de transparencias que se le presentó, marque con una X sobre la línea, la alternativa que a usted le parezca correcta

- ¿Conocía usted los contenidos presentados en las transparencias?  
Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_
- ¿El material le hizo comprender con mayor facilidad el tema?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_
- ¿Cree usted que es importante la utilización de este material didáctico?  
Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_
- ¿Los contenidos presentados son claros?  
Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_
- ¿Cree que es demasiado extenso el material presentado?  
De acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente desacuerdo \_\_\_\_\_ Desacuerdo \_\_\_\_\_
- ¿Los textos son suficientemente legibles?  
Titulares Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_  
Cuerpo del texto Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_
- ¿Son las ilustraciones lo suficientemente claras y representativas?  
De acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente desacuerdo \_\_\_\_\_ Desacuerdo \_\_\_\_\_
- ¿Los colores de las piezas son lo suficientemente vistosos?  
De acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente desacuerdo \_\_\_\_\_ Desacuerdo \_\_\_\_\_
- ¿La diagramación de las transparencias es efectiva?  
De acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente desacuerdo \_\_\_\_\_ Desacuerdo \_\_\_\_\_
- Comentarios o sugerencias  
\_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_ Lugar: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

## Boleta de Encuesta No. 2 Trifoliar, Métodos de Diseño



**DISEÑO GRÁFICO**  
 No. 001

**DISEÑO DE MATERIAL DIDACTICO IMPRESO PARA LA FASE PROPUESTA GRAFICA JUSTIFICADA, DE LA ASIGNATURA SEMINARIO DE GRADUACION**

El presente trifoliar se realiza para proporcionar a los estudiantes del curso de Seminario de Graduación, una guía sobre los métodos de diseño que puedan ser utilizados para el desarrollo de la Propuesta Gráfica Justificada.

**INSTRUCCIONES:** Después de leer el foliar que se le presentó, escriba una X sobre la línea de la alternativa que a usted le parezca correcta

- ¿El material le hizo comprender con facilidad los temas?  
Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente en desacuerdo \_\_\_\_\_ Totalmente en desacuerdo \_\_\_\_\_
- ¿Los contenidos se presentan con claridad?  
Mucho \_\_\_\_\_ Poco \_\_\_\_\_ Nada \_\_\_\_\_
- ¿Los textos son suficientemente legibles?  
3.1 Titulares Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Porque? \_\_\_\_\_  
3.2 Cuerpo del texto Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Porque? \_\_\_\_\_
- ¿El tipo de letra utilizado es apropiado el tema del trifoliar?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Porque? \_\_\_\_\_
- ¿Las ilustraciones ayudan a comprender con mayor facilidad los temas?  
Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente en desacuerdo \_\_\_\_\_ Totalmente en desacuerdo \_\_\_\_\_
- ¿La diagramación del trifoliar facilita la lectura?  
Totalmente de acuerdo \_\_\_\_\_ Medianamente de acuerdo \_\_\_\_\_  
Medianamente en desacuerdo \_\_\_\_\_ Totalmente en desacuerdo \_\_\_\_\_
- ¿Las figuras y otros elementos gráficos (números, cintillos, títulos, subrayados) complementan de manera equilibrada el tema del trifoliar?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Porque? \_\_\_\_\_
- ¿El orden de presentación de los contenidos por folios, facilita la lectura?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Porque? \_\_\_\_\_
- Comentarios o sugerencias  
\_\_\_\_\_

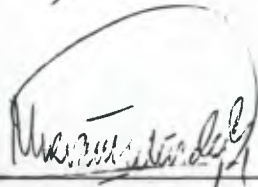
Fecha: \_\_\_\_\_ Lugar: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_

**IMPRIMASE**



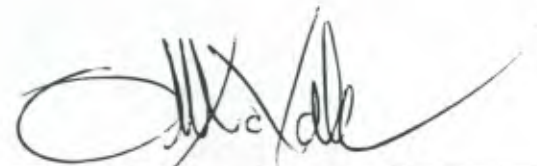
---

Arq. Rodolfo Portillo Arriola  
**Decano**



---

D.G. Isabel Meléndez Sandoval  
**Asesor Gráfico**



---

Lic. Otto Valle Bonilla  
**Asesor Metodológico**



---

Mabeth Cristina Sánchez Bendfeldt  
**Sustentante**