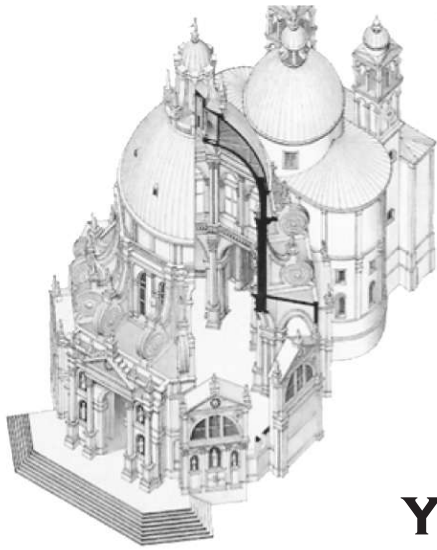


UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

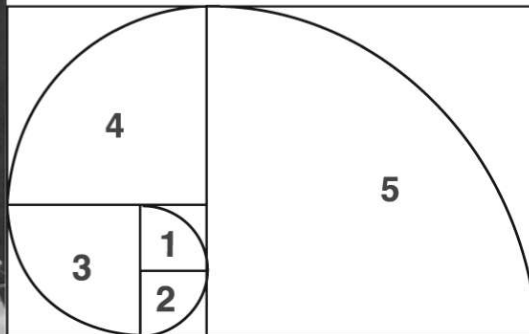


PROYECTO DE GRADUACIÓN

## MATERIAL DE APOYO PARA LA ASIGNATURA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO VISUAL II



# ARTES PURAS Y DISEÑO ARQUITECTÓNICO DEL RENACIMIENTO AL REALISMO



POR ERICK GALINDO

GUATEMALA, NOVIEMBRE 2008

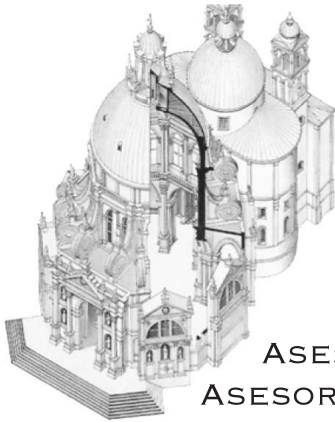
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



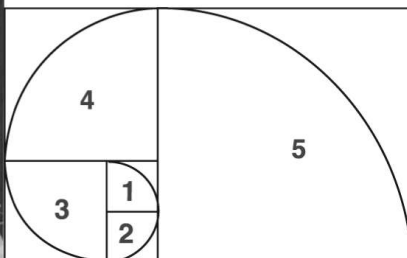
PROYECTO DE GRADUACIÓN  
MATERIAL DE APOYO PARA LA ASIGNATURA  
HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO VISUAL II

# ARTES PURAS Y DISEÑO ARQUITECTÓNICO DEL RENACIMIENTO AL REALISMO

POR ERICK GALINDO



ASESORA GRÁFICA: LICENCIADA D.G. JULIETA MOLINA  
ASESORA METODOLÓGICA: ARQUITECTA BRENDA PENADOS



GUATEMALA, NOVIEMBRE 2008

## Junta Directiva **Facultad de Arquitectura**

Decano	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I	Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz
Vocal II	Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes
Vocal III	Arq. Carlos Enrique Martini Herrera
Vocal IV	Br. Javier Alberto Girón Díaz
Vocal V	Br. Omar Alexander Serrano de la Vega
Secretario	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

## Terna de **Examinadores**

Arquitecta	Brenda Penados
Arquitecto	Salvador Gálvez
Licenciada	Miriam Isabel Meléndez

## **Asesoras**

Arquitecta	Brenda Penados
Licenciada	Julieta Molina



*Al Corazón del Cielo y de la Tierra...*

*A mi jardín...*



*Gracias...*

Ana,  
Brenda,  
Conchita,  
Elda,  
Elvira,  
Erick Alejandro,  
Erick,  
Fernando,  
Gabriel,  
Gaby,  
Juana,  
Judith,  
Julieta,  
Maco...

# *Prefacio*

Para poder sobrevivir a la realidad del mundo y su ambiente, todo ser humano tiene que aprender a conocer y a manejar los diferentes entornos de esa realidad que lo rodea. Debe comunicarse a través del lenguaje verbal y no verbal, que será el medio necesario para conocer y manejar esa realidad.

La historia de su supervivencia es la historia del conocimiento y el arte es parte de su historia y su conocimiento.

Dicen los libros que la historia del arte es la relación cronológica del desenvolvimiento artístico del hombre a través de la historia. Es por eso que, para poder conocer y analizar el avance de la cultura y de las manifestaciones artísticas de los pueblos, se hace necesaria la comunicación a través del lenguaje verbal y no verbal; texto e imagen, para decirlo en términos del diseño gráfico.



# *Introducción*

El presente proyecto de investigación-comunicación, busca a través del diseño de material didáctico gráfico y digital, satisfacer la necesidad de transmitir conocimiento a los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico, que cursan la asignatura de Historia del Arte y del diseño Visual II, con conceptos fundamentales de la expresión artística que va desde del Renacimiento al Realismo.

Partiendo de los antecedentes, se define el problema. Y determinada la necesidad, se presentan los objetivos del proyecto.

Se han recopilado conceptos sobre la Historia, el arte, la estética, didáctica de la enseñanza y se han teorizado conceptos que intervienen en el diseño visual, para dar paso a la conceptualización del diseño.

En el diseño editorial, existe una frase que dice: “En el juego de la composición intervienen el texto y la imagen”, y es lo que se ha puesto en práctica en el diseño de las piezas de la propuesta.



# Índice

<b>CAPÍTULO 1 Metodología del diseño</b>	<b>5</b>
1.1 ANTECEDENTES	6
1.2 PROBLEMA	6
1.3 JUSTIFICACIÓN	7
1.3.1 Magnitud	7
1.3.2 Trascendencia	7
1.3.3 Vulnerabilidad	7
1.3.4 Factibilidad	7
1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO	7
1.4.1 Objetivo general	7
1.4.2 Objetivos específicos	7
<b>CAPÍTULO 2 Perfil del cliente y grupo objetivo</b>	<b>8</b>
2.1 PERFIL DEL CLIENTE	9
2.1.1 Facultad de Arquitectura	9
2.1.1.1 Misión	9
2.1.1.2 Visión	9
2.1.1.3 Objetivos	10
2.1.2 Escuela de Diseño Gráfico	10
2.1.2.1 Misión	10
2.1.2.2 Visión	10
2.1.2.4 Estructura de la Escuela de Diseño Gráfico	11
2.1.3 Historia del Arte y del Diseño Visual II	13
2.1.3.1 Descripción del curso	13
2.1.3.2 Objetivos del curso	13
2.2 GRUPO OBJETIVO	13
2.2.1 Aspectos demográficos	14
2.2.2 Aspectos geográficos	14
2.2.3 Aspectos psicográficos	14
2.2.4 Aspecto conductual	14
2.2.4.1 Ocasión o frecuencia	14
2.2.4.2 Beneficios buscados	14
2.2.4.3 Actitud hacia el curso	14
<b>CAPÍTULO 3 Conceptos fundamentales y de diseño</b>	<b>15</b>
3.1 CONCEPOS FUNDAMENTALES	16
3.1.1 Arte	16
3.1.1.1 Obra de Arte	16
3.1.1.2 Bellas Artes	16
3.1.1.3 Estética	16
3.1.2 Historia y educación	17
3.1.2.1 Didáctica de la Historia	17
3.1.2.2 Fines educativos de la Historia	17
3.1.2.3 Los objetivos didácticos de la Historia.	19
3.1.3 Historia del arte	19
3.1.3.1 La labor del especialista	20
3.1.3.2 Relaciones de la historia del arte con la estética	21
3.1.3.3 Didáctica de la Historia del Arte	21
3.1.4 Teorías de aprendizaje	21
3.1.4.1 Enfoque conductista	22
3.1.4.2 Enfoque cognitivista	22
3.1.5 La computadora en la educación	22
3.1.5.1 Tres enfoques diferentes para el diseño de material hipermedia	23



# Índice

3.1.6	Material de apoyo	24
3.1.6.1	Material didáctico	24
3.1.7	Interactividad	25
3.1.7.1	Sistemas interactivos	25
3.1.7.2	Espacios de información navegables	26
3.2	CONCEPTOS DE DISEÑO	27
3.2.1	Diseño editorial	27
3.2.1.1	Retículas	27
3.2.1.2	Columnas	27
3.2.1.3	El color	27
3.2.1.4	Signos visuales	28
3.2.1.5	Texto	29
3.2.1.7	Tipografía	29
3.2.2	Composición de página	29
3.2.2.1	El formato	30
3.2.2.2	La proporción	30
3.2.2.3	La diagramación	30
3.2.3	Uso del formato multimedia	31
3.2.3.1	Tipos de información multimedia	31
3.2.3.2	Pasos del trabajo multimedia	32
3.2.3.3	Libro electrónico	32
<b>CAPÍTULO 4 Concepto creativo y bocetaje</b>		<b>33</b>
4.1	CONCEPTO CREATIVO	34
4.2	CODIGOS DE DISEÑO	35
4.2.1	Código lingüístico	35
4.2.2	Código icónico	35
4.2.3	Código tipográfico	35
4.2.4	Código cromático	35
4.2.5	Código formato	36
4.2.6	Piezas de diseño	36
4.2.6.1	Guía didáctica (folleto)	36
4.2.5.2	Libro electrónico (CD)	36
4.3	PROCESO DE BOCETAJE. Guía didáctica	37
4.3.1	Páginas interiores	37
4.2.1.1	Conceptualización	37
4.2.1.2	Bocetos	38
4.2.1.3	Propuesta a evaluar de páginas internas	38
4.2.2	Portada y contraportada	39
4.2.2.1	Conceptualización	39
4.2.2.2	Bocetos	39
4.2.2.3	Propuesta a evaluar de portada y contraportada	39
4.2.3	Página libro electrónico o CD	40
4.2.3.1	Conceptualización	40
4.2.3.2	Bocetos	40
4.2.3.3	Propuesta a validar	40
4.2.4	Portada, contraportada y carátula de CD	41
4.2.4.1	Conceptualización	41
4.2.4.2	Bocetos	41
4.2.4.3	Propuesta a validar	41



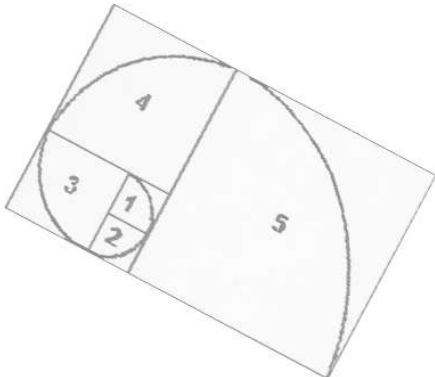
# Índice

<b>CAPÍTULO 5 Comprobación de eficacia y propuesta gráfica final</b>	<b>42</b>
5.1 COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS	43
5.1.1 Técnica de validación	43
5.1.2 Instrumentos	43
5.1.3 Técnica de recolección de datos	43
5.1.4 Perfil del informante	43
5.1.5 Resultado de la encuesta	44
5.1.6 Análisis de los resultados	45
5.2 FUNDAMENTACIÓN	46
5.2.1 Tipografía	46
5.2.2 Formato	46
5.2.3 Color	46
5.2.4 Imágenes	46
5.2.5 PIEZAS FINALES	46
5.2.5.1 Guía didáctica	46
5.2.5.2 CD interactivo	47
5.2.5.3 Carátula del disco	48
5.2.5.4 Sobre para CD.	48
5.2.5.5 Instrucciones de uso del libro interactivo	49
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>50</b>
<b>LINEAMIENTOS</b>	<b>51</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>52</b>
<b>GLOSARIO</b>	<b>53</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>54</b>



# Capítulo 1

## Metodología del diseño



## 1.1 ANTECEDENTES

La Universidad de San Carlos de Guatemala es una institución descentralizada del gobierno, dedicada a la enseñanza superior, que forma profesionales en distintas áreas académicas, para que integren la fuerza laboral del país.

Está conformada por facultades, centros regionales, escuelas y centros de investigación.

La facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos es la unidad académica encargada de producir y difundir conocimiento, a través de la investigación, docencia y extensión, formando profesionales en el campo de la arquitectura y de la comunicación visual.

La Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, es la unidad encargada de formar profesionales en el campo de diseño y la comunicación visual, de acuerdo con las características y condiciones del país.

La red curricular del pensum de estudio de la carrera de Diseño Gráfico, esta dividida así:

Nivel de pregrado ( técnico)

Nivel de grado ( licenciatura).

En el nivel de pregrado se encuentra el área de contexto general, humanístico, histórico y físico. Se ubica en esta área, la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual II, que comprende los conceptos fundamentales de la expresión artística que comprenden del Realismo y el Arte de la Colonia a la República en América Latina.

El contenido de la asignatura es extenso, y la bibliografía, aunque reducida, es casi imposible que sea adquirida por la mayoría de estudiantes, debido a su precaria situación económica.

Esto dificulta el aprendizaje del estudiante, pues no tiene acceso a ningún tipo de documento impreso o digital, para consultas posteriores, que contenga la totalidad de los temas del curso.

## 1.2 PROBLEMA

La asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual II tiene dentro de su contenido temas de arquitectura, escultura, pintura y diseño, que abarcan el período que va desde el Renacimiento al Realismo así como el Arte de la Colonia a la República en América Latina, con énfasis en Guatemala.

Ha sido una constante preocupación de las catedráticas de de Historia del Arte y del Diseño Visual II, el transmitir de mejor manera, teórica y visualmente, los temas del curso. El problema radica en que no hay en el mercado ningún documento con el contenido de la asignatura.

Sería conveniente, para el estudiante, poseer una biblioteca con, por lo menos, los libros recomendados para el curso, y aunque en el mercado existe una gran cantidad de títulos relacionados con los temas de la asignatura, muchos estudiantes no poseen los medios económicos para adquirirlos. Debido a esto, el proyecto





de investigación-comunicación "Material de apoyo para la asignatura de Historia del arte y del Diseño Visual II" que se realizará en Guatemala, de abril a noviembre del año 2006, pretende coadyubar a solventar esta situación.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

#### 1.3.1 Magnitud

El material gráfico servirá para que los estudiante del curso de Historia del Arte y del Diseño Visual II, lo utilicen como apoyo a esta asignatura, aunque puede ser utilizado por cualquier persona que tenga interés en los diferentes temas de su contenido.

#### 1.3.2 Trascendencia

En la actualidad no existe ningún material impreso ni digital que haya sido diseñado exclusivamente, para ser utilizado por los estudiantes de Historia del Arte y del Diseño Visual II, problema que imposibilita a los estudiantes de su autoaprendizaje, tan indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proyecto presenta un folleto impreso en blanco y negro con los temas y contenidos del programa y un libro interactivo en CD para consultas, que será como una biblioteca virtual que contendrá todas las obras de arte importantes para la mejor comprensión del curso.

#### 1.3.3 Vulnerabilidad

Libros con precios altos y de contenido limitado, junto a las limitantes económicas de la mayoría de estudiantes de Diseño Gráfico, genera la necesidad de crear material visual de bajo costo para el curso de Historia del arte y del Diseño Visual II, que satisfaga y beneficie a la población estudiantil de la Facultad de Arquitectura.

#### 1.3.4 Factibilidad

El folleto será diseñado a *full-color* pero podrá ser fotocopiado en blanco y negro, para que pueda ser adquirido a bajo costo por el estudiante. De igual manera, el material digital o libro interactivo, podrá ser reproducido a bajo costo.

### 1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

#### 1.4.1 Objetivo general

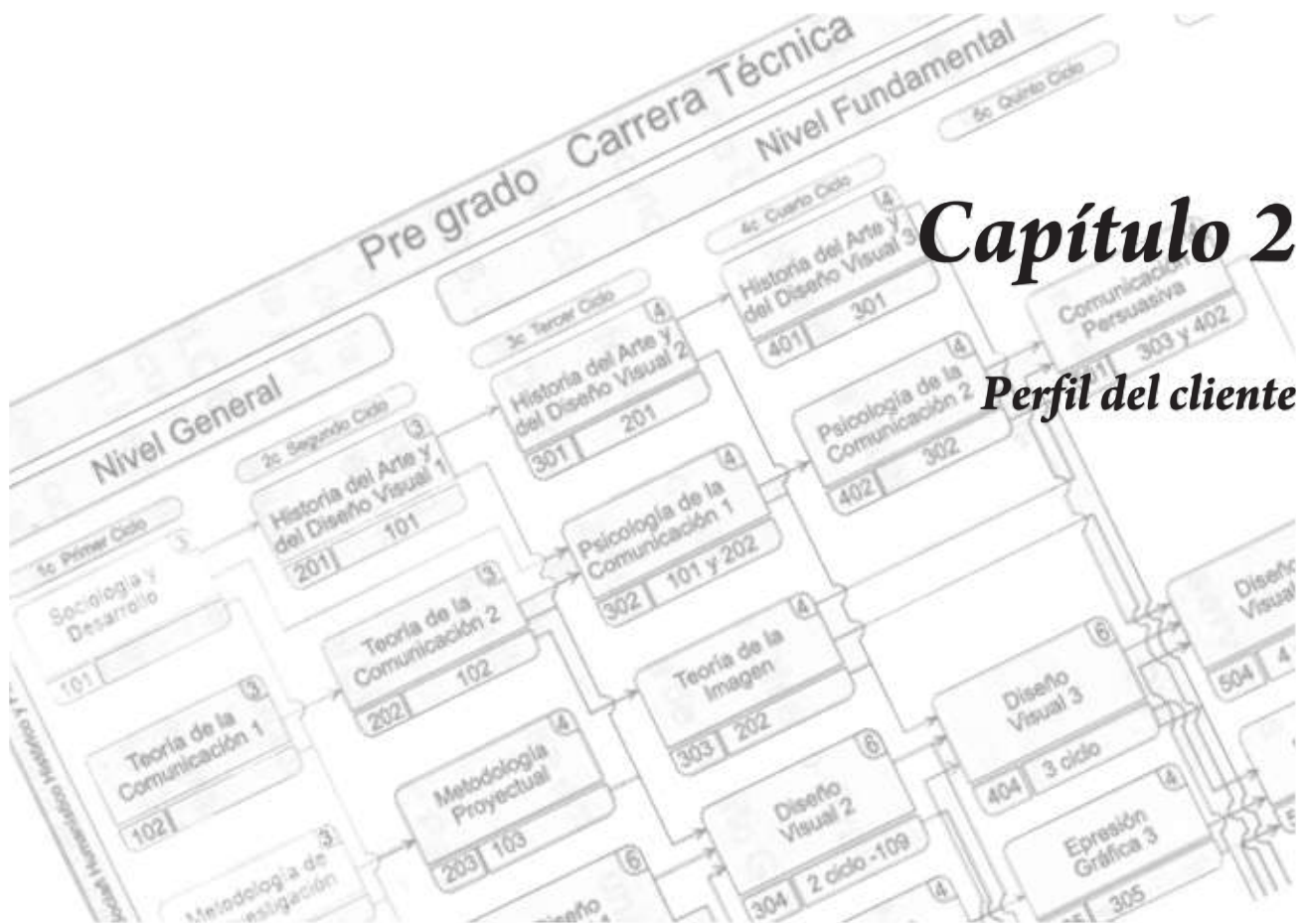
Colaborar con la Escuela de Diseño Gráfico diseñando material didáctico para el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual II.

#### 1.4.2 Objetivos específicos

Diseñar de material gráfico para los estudiantes del curso de Historia del Arte y del Diseño Visual II.

Diseño de material didáctico digital para apoyar a las catedráticas del curso Historia del Arte y del Diseño Visual II.





# Capítulo 2

## Perfil del cliente



## 2.1 PERFIL DEL CLIENTE

Cliente:	Escuela de Diseño Gráfico. Facultad de Arquitectura. Universidad de San Carlos de Guatemala.
Dirección:	Campus Cental, Ciudad Universitaria. Zona 12, edificio T 2.
Teléfono:	2476 6192
Correo electrónico	www. academico.uv-arquitectura.com
Director:	Arq. Manuel Arriola

### 2.1.1 Facultad de Arquitectura

La Facultad de Arquitectura se fundó el 7 de junio de 1958. Desde el año 1971, cuenta con su propio edificio, el T2, ubicado en el campus central de la Universidad, en la zona 12.

#### 2.1.1.1 Misión

La Facultad de Arquitectura es la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, responsable de ordenar, producir y difundir conocimientos y formar profesionales creativos en el campo de la arquitectura y el diseño visual, con principios éticos, comprometidos y competentes, con especialidades para proponer soluciones a los problemas de la sociedad en el ámbito; desempeñándose en el campo laboral con excelencia y disciplina por el bien de la cultura y el mejoramiento de las necesidades de planificación, organización, desarrollo especial y comunicación visual.

#### 2.1.1.2 Visión

La Facultad de Arquitectura será una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la Arquitectura y Diseño Visual, así como a través de los programas de especialidades acordes a las demandas de la sociedad guatemalteca.

Con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia.

Con capacidad de proponer soluciones para los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar respuesta a los requerimientos del mercado laboral.

Con un gobierno democrático; una administración efectiva y con capacidad de gestión y con condiciones adecuadas de infraestructura, financiamiento y recursos tecnológicos.



### 2.1.1.3 Objetivos

Son objetivos de la Facultad de Arquitectura, los siguientes:

- a. Contribuir con el desarrollo científico-tecnológico y social-humanístico del país en el área de la arquitectura y diseño gráfico, por medio de sus programas de docencia, investigación y extensión, en función de las características del medio, oportunidades y necesidades sociales.
- b. Contribuir con la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de la arquitectura y del diseño gráfico.

### 2.1.2 Escuela de Diseño Gráfico

Inició como un programa de la Facultad de Arquitectura, a consecuencia de la propuesta de crear carreras tecnológicas a nivel intermedio, en el proyecto de reestructuración realizado en 1972.

A finales de 1985, en función de lo establecido en el reglamento del Congreso de Evaluación de la Facultad de Arquitectura CONEVAL-84, se nombró una comisión para realizar un estudio, a través del cual se sentaron las bases necesarias para la creación y el desarrollo de la carrera técnica de Diseño Gráfico.

Dicha comisión recopiló y analizó la curricula de distintas universidades y centros de educación superior y consultó bibliografía sobre el diseño gráfico para hacer una propuesta y presentarla a Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura y el Instituto de Investigaciones de Mejoramiento Educativo (IIME) para su revisión.

La creación de la carrera técnica en diseño gráfico fue aprobada finalmente por el Consejo Superior Universitario, en noviembre de 1986.

Debido a la demanda y requerimientos de la sociedad guatemalteca de contar con profesionales del diseño gráfico, en el año 2004, las autoridades del Programa de Diseño Gráfico y Arquitectura crea la Licenciatura en Diseño Gráfico, con especialidad en Diseño Editorial, Publicidad y Multimedia, y se transformó, de esta manera, en la Escuela de Diseño Gráfico.

#### 2.1.2.1 Misión

Formar diseñadores gráficos, requeridos tanto en el sector público, como en el privado, para realizar diversas actividades, propias del diseño gráfico, y mantener una comunicación visual en diferentes campos, a través de formas, palabras, imágenes impresas o en movimiento de cualquier mensaje que se desee comunicar.

#### 2.1.2.2 Visión

Crear profesionales y promover el diseño en todo su alcance y lograr un nivel superior en la enseñanza para promover una transformación en el estudiantes en todas sus ramas

Preparar los recursos humanos que satisfagan los requerimientos de personal técnico universitario, que demanda el



desarrollo nacional, y disminuir, así, la dependencia científico-tecnológica externa.

Ampilar la gama de opciones en la educación superior, para que una mayor proporción de egresados del nivel de educación media, continúe estudios universitarios que satisfagan sus expectativas de formación profesional.

Dotar al estudiante de una sólida formación técnica con capacidad para dar respuestas de diseño gráfico y visual a las necesidades del orden de la comunicación de masa, propias de las características y condiciones del país.

#### 2.1.2.4 Estructura de la Escuela de Diseño Gráfico

La carrera completa de Diseño Gráfico (Licenciatura) tiene una duración de nueve semestres de estudios académicos, un Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y un Proyecto de Graduación (Tesis) en el décimo semestre.

El pénsum de estudio de la carrera está estructurado por prerrequisitos. Cubre las áreas de gestión, tecnología, diseño y comunicación, contexto social humanístico y físico.

La red curricular se divide verticalmente en Carrera Técnica (Pregrado), con asignaturas de nivel general y nivel fundamental, y Licenciatura (Grado), asignaturas de nivel profesional con énfasis Creativo, Informático Visual y Editorial Didáctico Interactivo.

Las asignaturas contenidas en el pénsum de estudio del Pregrado son:

##### Primer ciclo:

- Sociología y Desarrollo
- Teoría de la comunicación 1
- Metodología de la investigación
- Fundamentos del diseño
- Medios de expresión
- Dibujo geométrico
- Matemática introductoria

##### Segundo ciclo:

- Historia del arte y del diseño visual 1
- Teoría de la comunicación 2
- Metodología proyectual
- Diseño visual 1
- Expresión gráfica 1
- Cromatología
- Tipología

##### Tercer ciclo

- Historia del arte y diseño visual 2
- Psicología de la comunicación 1
- Teoría de la imagen
- Diseño visual 2
- Expresión gráfica 2
- Procesos de reproducción



# Capítulo 2

## Perfil del cliente

### Cuarto ciclo

Historia del arte y diseño visual 3  
Psicología de la comunicación 2  
Diseño visual 3  
Expresión gráfica 3  
Procesos de reproducción 2  
Fotografía

### Quinto ciclo

Comunicación persuasiva  
Diseño visual 4  
Ilustración  
Técnicas digitales 1  
Fotografismo  
Mercadotécnica

### Sexto ciclo

Diseño visual 5-proyecto de graduación  
Técnicas digitales 2  
Técnicas audiovisuales  
Organización profesional  
Práctica técnica supervisada

En el Grado de Licenciatura, la estructura es la siguiente:

### Séptimo ciclo (común para las tres especialidades)

Estrategias creativas 1- Guión  
Taller de creatividad - Diseño visual 6  
Creatividad digital 1  
Administración 1

### Octavo ciclo (especialización)

#### Énfasis en publicidad

Pensamiento creativo  
Taller de diseño visual 7- Creativo  
Creatividad digital 2 - Creativo

#### Énfasis informático visual

Producción audiovisual  
Taller de diseño visual 7 - Video  
Creatividad digital 2 - Multimedia

#### Énfasis editorial

Historietas  
Taller de diseño visual 7 - Editorial  
Creatividad digital 2 - Editorial

### Común en las tres especialidades

Administración 2





Noveno ciclo

Énfasis en publicidad

Desarrollo de proyectos - Creativo

Taller de diseño 8 - Creativo

Creatividad digital 3 - Creativo

Énfasis informático visual

Desarrollo de proyectos - Multimedia

Taller de diseño visual 8 - Edición

Creatividad digital 3 - Interactivo

Énfasis editorial

Desarrollo de proyectos - Ediitorial

Taller de diseño visual 8 - Ediitorial

Creatividad digital 3 - Ediitorial

Común en las tres especialidades

Mercadeo

Décimo ciclo

Para las tres respecialidades

Proyecto de graduación

Ejercicio profesional supervisado, EPS

### 2.1.3 Historia del Arte y del Diseño Visual II

Como se puede ver, el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual II está ubicado en el tercer ciclo, en el nivel de pregrado en el área de Contexto Social humanístico Histórico y Físico.

**Descripción del curso:** Este curso explica los conceptos fundamentales de la expresión artística del Renacimiento, Manierismo, Barroco, Ultra Barroco, Neoclásico, Romanticismo, Naturalismo, Realismo y el Arte en la colonia y de la república en América Latina, con énfasis en Guatemala, mediante un análisis socio histórico y una valoración crítica de las manifestaciones del diseño gráfico, pictóricas, escultóricas y arquitectónicas, tomando como base los factores económicos, políticos y sociales que determinaron cada factor o etapa artística.

**Objetivos del curso:** estimular y desarrollar en los estudiantes, los conocimientos culturales y las actitudes críticas valorativas que favorezcan, la identificación, análisis e interpretación de características del arte y del diseño, de su conocimiento histórico, político, religioso, económico, social y de su mensaje a través de la comunicación de símbolos y signos. Se poya en el análisis de la composición, la línea, el color, la textura, la forma, el ritmo, la perspectiva, el cloro oscuro, la expresión corporal y el tratamiento de las temas (Tomado del programa del curso elaborado por las catedráticas Arquitecta Brenda Penados y Licenciada en Diseño Gráfico Julieta Molina, 2006).



## 2.2 GRUPO OBJETIVO

Esta conformado por alumnos regulares del curso de Historia del arte y del Diseño Visual II.

### 2.2.1 Aspectos demográficos:

Hombres y mujeres cuya edad esta en el rango de los 18 y 25 años.

Indígenas y ladinos.

Nacionalidad guatemalteca.

El 95 % trabaja y estudia.

Sus ingresos oscilan entre Q1,200.00 y Q3,000.00 mensuales.

### 2.2.2 Aspectos geográficos:

En su mayoría radican en la ciudad capital y menor número proviene de departamentos cercanos.

### 2.2.3 Aspectos psicográficos

Nivel socioeconómico B-C

Les interesa el dibujo artístico y técnico, la pintura e ilustración, las técnicas digitales, el dibujo del cómic o manga.

En general gustan de actividades relacionadas con las artes gráficas.

Tiene conocimientos de historia del arte.

Como entretenimiento pintan, hacen deporte, van al cine, a discotecas, a bares, visitan centros comerciales.

Se expresan verbalmente con un caló juvenil, no utilizan muchas palabras técnicas.

#### 2.2.4.1 Ocasión o frecuencia

Acuden a los sitios referidos, regularmente dos veces por semana.

#### 2.2.4.2 Beneficios buscados

Buscan el conocimiento, la teoría, la comprensión del tema, la superación.

#### 2.2.4.3 Actitud hacia el curso

En unas ocasiones se muestran entusiastas y positivos. En otras, con menor frecuencia, su comportamiento es de indiferencia y negatividad.



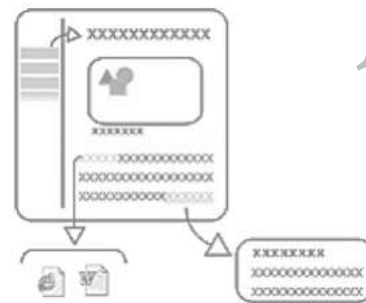
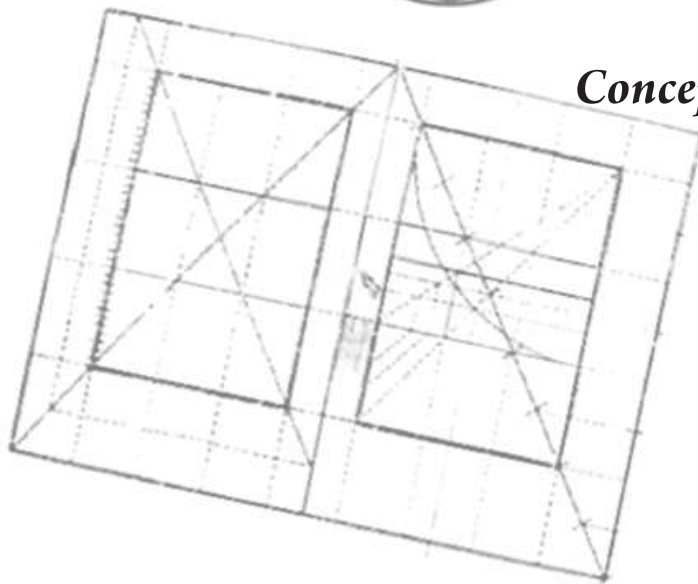


# HISTORIA

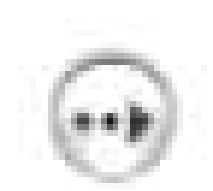


## Capítulo 3

*Conceptos fundamentales y de diseño*



Arte



## 3.1 CONCEPOS FUNDAMENTALES

### 3.1.1 Arte

“Se define como arte a toda actividad humana que nos enriquece espiritualmente porque nos enseña a ver la realidad por medio de nuestras emociones, y porque también nos comunica algo y nos motiva a interpretarlo, darle sentido y significado”. (Apreciación y expresión plástica, Santillana, secundaria serie 2000, p.8)

Arte es la aplicación de la habilidad y del gusto a la producción de una obra según principios estéticos. Término arte procede del latín ars. En la Antigüedad se consideró el arte como la pericia y habilidad en la producción de algo.

El Arte es el acto o la facultad mediante la cual el ser humano imita o expresa y crea copiando o fantaseando, aquello que es material o immaterial, haciendo uso de la materia, la imagen, el sonido, la expresión corporal, etc, o simplemente, incitando la imaginación de los demás.

#### 3.1.1.1 Obra de arte

La obra de Arte es el producto o mensaje considerado primariamente en función de su forma o estructura sensible (estética).

#### 3.1.1.2 Bellas Artes

Hasta finales del siglo XV, durante el Renacimiento italiano, por primera vez se hace la distinción entre el atesano y el artista (artesania y bellas artes) y equivalentemente, entre artesano (productor de obras múltiples), y artista (productor de obras únicas)., quedando clasificadas las artes liberales (las actuales bellas artes) en tres oficios: escultores, pintores y arquitectos.

Actualmente se suele considerar la siguiente lista:

Las seis primeras son arquitectura, danza, escultura, música, pintura y poesía (literatura) según la clasificación usada en la antigua Grecia.

El séptimo es la cinematografía.

El octavo es la fotografía.

El noveno es la historieta.

Algunos consideran otras artes en la lista, como la televisión, la moda, la publicidad o los videojuegos. (<http://es.wikipedia.org>.)

#### 3.1.1.3 Estética

“La Estética es la ciencia del arte y la belleza. Más formalmente se la ha definido como *ciencia que trata de la belleza y de la teoría fundamental y filosófica del arte*”

La palabra deriva de las voces griegas *aistesis* (sentimiento), e *ica* (relativo a).



Ciencia de lo bello, a la que se agrega un estudio de la esencia del arte, de las relaciones de éste con la belleza y los demás valores. Para Kant, la estética significó la teoría de la percepción, teoría de la facultad para tener percepciones, o bien teoría de la sensibilidad como facultad para tener percepciones; sin embargo es común entender la estética como la teoría del arte y la belleza. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Est%C3%A9tica>)

### 3.1.2 Historia

Conocimiento del pasado de la humanidad, desde la aparición del ser humano hasta nuestros días. (Diccionario de la lengua española, Océano práctico, p. 406).

#### 3.1.2.1 Didáctica de la Historia

La pedagogía consiste no en acciones, sino en técnicas resultantes de la reflexión que proporcionará a la actividad del educador unas ideas directrices. Ninguna prescripción didáctica es útil si no ha sido previamente conocida, entendida, incorporada, reelaborada y aplicada de manera autónoma por el profesor o profesora.

Cuando se incorporan conocimientos de ciencias sociales a las aulas, se suelen presentar como conocimientos acabados que el alumnado no los relaciona precisamente con lo que es propio de una ciencia. Las materias sociales son percibidas como elementos de cultura, de curiosidad o de mera repetición de efemérides o accidentes geográficos.

El aprendizaje de la Historia, la Geografía y otras ciencias sociales son visitas por el alumnado como asignaturas memorísticas, más o menos interesantes, y que no conllevan actividades discursivas, de indagación o de resolución de problemas. Para que las ciencias sociales sean disciplinas formativas e introduzcan al alumnado en un plantamiento de aprendizaje que haga descubrir la realidad del análisis social, con todo lo que de formativo tiene ello, y que la configuración de su visión de la realidad se puede basar en aproximaciones científicas a su entorno social, político y cultural, es imprescindible que la educación ofrezca una didáctica de esas disciplinas que consideren la naturaleza de este tipo de conocimientos. (Joaquín Prats y Joan Santacana parte de este escrito forma parte de: J. Prats y J. Santacana. "Ciencias Sociales").

#### 3.1.2.2 Fines educativos de la Historia

La Historia es un conocimiento que suele utilizarse como justificación del presente.

El estudio de la Historia puede servir en la educación para:

-Facilitar la comprensión del presente. No hay nada en el presente que no pueda ser comprendido mejor a través del pasado. Con la Historia, la comprensión del presente cobra mayor riqueza y relevancia.



## Conceptos

# Capítulo 3

-Preparar a los alumnos para la vida adulta. Para entender los problemas sociales, para situar la importancia de los acontecimientos diarios, para usar críticamente la información, para vivir con la plena conciencia ciudadana.

-Despertar el interés por el pasado. La Historia no es sinónimo de pasado. El pasado es lo que ocurrió, la Historia es la investigación que explica y da coherencia a este pasado. La Historia plantea cuestiones fundamentales sobre este pasado desde el presente.

-Potenciar en los niños y adolescentes un sentido de identidad. Tener una conciencia de los orígenes significa que, cuando sean adultos, podrán compartir valores, costumbres, ideas, etc. La propia identidad siempre cobrará su positiva dimensión en la medida que movilice hacia la mejor comprensión de lo distinto, lo que equivale a hablar de valores de tolerancia y de valoración de lo diferente.

-Ayudar a los alumnos en la comprensión de sus propias raíces culturales y de la herencia común.

-Contribuir al conocimiento y comprensión de otros países y culturas del mundo de hoy. La Historia ha de ser un instrumento para ayudar a valorar a los “demás”, fomentando la comprensión hacia otras sociedades vecinas o exóticas.

-Contribuir a desarrollar las facultades de la mente mediante un estudio disciplinado, la Historia depende en gran medida de la investigación rigurosa y sistemática. El conocimiento histórico es una disciplina para la formación de ideas sobre los hechos humanos, lo que permite la formulación de opiniones y análisis sobre las cosas mucho más estrictos y racionales.

-Introducir a los alumnos en el conocimiento y dominio de una metodología rigurosa propia de los historiadores. El método histórico puede ser simulado en el ámbito didáctico, lo que supone el entrenamiento en la capacidad de análisis, inferencia, formulación de hipótesis, etc.

-Enriquecer otras áreas del currículo. Sirve para fortalecer otras ramas del conocimiento; es útil para la Literatura, para la Filosofía, para el conocimiento del progreso científico, para la música, etc.

Junto a los fines descritos, tanto la Historia como la Geografía contribuyen a ampliar la sensibilidad respecto a las formaciones sociales; son las disciplinas que permiten analizar, casi en exclusiva, los procesos y las tensiones temporales; interviene en la construcción de perspectivas conceptuales; tratan de la causalidad interactiva; estudian ritmos y “tempos”, y permiten



incorporar técnicas y métodos de investigación social aplicada al pasado y al presente. Son materiales de conocimiento primordial y central en cualquier currículum”. (Joaquim Prats y Joan Santacana. Parte de este escrito forma parte de: J. Prats y J. Santacana.”Ciencias Sociales”).

### 3.1.2.3 Los objetivos didácticos de la Historia.

Los principales objetivos de enseñanza de la Historia son los siguientes:

Comprender los hechos ocurridos en el pasado y saber situarlos en su contexto.

Comprender que en el análisis del pasado hay muchos puntos de vista diferentes.

Comprender que hay formas muy diversas de adquirir, obtener y evaluar informaciones sobre el pasado.

Ser capaces de transmitir de forma organizada lo que sobre el pasado se ha estudiado o se ha obtenido.

Comprender los hechos ocurridos en el pasado y saber situaciones en su contexto.

Es necesario saber ubicar unos pocos acontecimientos sencillos en una secuencia temporal y utilizar convenciones cronológicas adecuadas mediante el uso de líneas u otras representaciones gráficas.

Las acciones ocurridas en el tiempo nunca pueden explicarse de forma aislada. Los alumnos y alumnas deberían saber demostrar, haciendo referencia a narraciones del pasado, que las acciones tienen consecuencias y contextualizar históricamente los hechos.

### 3.1.3 Historia del Arte

“Conocimiento del pasado de la humanidad, desde la aparición del ser humano hasta nuestros días”. (Diccionario de la lengua española, Océano práctico, p. 406).

Es la relación cronológica del desenvolvimiento artístico del hombre a través de la historia. Ésta analiza el avance de la cultura por medio de las manifestaciones artísticas de los pueblos.

Así apreciamos las primeras expresiones del hombre dibujadas en las paredes de las cuevas, donde los dibujos no tenían una función estética, sino más bien funcional, ya que se les atribuía carácter mágico. Pero la observación de su medio, le permite el perfeccionamiento de sus creaciones, llegando a la perfección estética de una belleza ideal en la antigua Grecia; y, en este punto de la historia, el arte debe ya, ser bello.



Esta misma evolución nos lleva a distorsionar la realidad, descubriendo, siglos más tarde, una diversidad de corrientes artísticas, muchas de las cuales, se limitan a plasmar la esencia de las cosas en una expresión abstracta.

El arte demuestra, con ello, que el punto de referencia para lo bello, está dentro de cada ser humano, ya que lo puede ser genial para alguien puede no serlo para otra persona, sin que esto implique que ha dejado de ser arte. (Lemus, 2000, p.32-33).

### 3.1.3.1 La labor del especialista

Las relaciones sumarias de la historia del arte con las disciplinas afines, dan una idea aproximada del campo de acción de nuestra especialidad.

¿Cuáles son, pues, las tareas que incumben al que se dedica a esta materia? Un primer análisis indica cuatro momentos esenciales:

Compilación del material;

Clasificación y agrupamiento;

Causas por las cuales el material tomó una forma determinada en esa época y lugar; y

Estimación de su importancia histórica y estética.

El material principal con que trabaja el historiador es la obra de arte que se transforma en el objeto sobre el cual gira la disciplina. En ella, hay que estudiar primero su contenido para tener una idea de la misma. Luego, su constitución física ya que el artista cuenta con un material específico y en él descubre su expresión. En esto va implicada la técnica cuyo conocimiento es indispensable si se quiere llegar al conocimiento cabal del artista.

Aquí, la aplicación de los recursos es muy valiosa.

La contribución de la ciencia al análisis y comprensión de la obra se remite sólo a la composición material de la misma.

Otro hecho, el estudio cuidadoso de los temas y de los elementos que usa el artista. Es decir, el carácter de la composición, dibujo, color, etc. Y la obra surge como un todo creado por una mente y una mano.

Después, hay que comparar esta obra con otras, colocarla en su escuela y en su tiempo de acuerdo con las fuentes de información, que son: los documentos contemporáneos; la tradición oral o escrita; y las mismas obras de arte. La importancia de estas fuentes varía de acuerdo con los objetivos que se busquen en la investigación.

En cierta etapa de sus tareas, el historiador del arte abandona al experto y se embarca en problemas que le son propios, tales como la valoración y explicación de la obra, análisis y comprensión del estilo y su trascendencia en el mundo de la cultura.

Entonces el historiador del arte debe volcar su interés hacia las características peculiares del artista estudiado, las de su círculo inmediato y las que son comunes al período y lugar en que trabajó, así como su fortuna e irradiaciones posteriores.

### 3.1.3.2 Relaciones de la historia del arte con la estética.

Cuando el historiador del arte quiere reflexionar sobre los





problemas de su propia disciplina, se encuentra inmediatamente con la estética. Hay una forma estrecha de relación entre ambas que se deduce de sus propios contenidos y objetivos. Nacen y maduran paralelamente y aparecen identificados en el pensamiento filosófico hasta que su propia evolución y mayoría de edad hace que deban separarse. Esto ocurre en el siglo XVIII cuando Baumgarten define e individualiza un cuerpo de problemas a los que agrupa bajo el nombre de “estética”. En esa misma época, Winckelmann deja constituida en forma sistemática la historia del arte y la arqueología.

La estética se pregunta

¿Qué constituye una obra de arte?

¿Cómo se origina?

¿Cómo se la conoce?

Para el historiador, la primera de esas preguntas es más importante. Determina la selección de los objetos que son, también, parte del material con que trabaja el historiador. Observa las influencias y razones porque una obra de arte presenta tales o cuales formas. Y pone al historiador en posesión de un conjunto de conocimientos que pueden influir en la posición espiritual que adopte.

### 3.1.3.3 Didáctica de la Historia del Arte

La Historia del Arte debe utilizar didáctica de Historia como lo son la investigación, el análisis y la valoración de las fuentes históricas, la interpretación, etc. Los alumnos deben conocer el contexto para comprender las diferentes formas de expresión artística. Las obras de arte, a su vez, son una importante fuente de información histórica, que ayudan a explicar sucesos, muestran modas, estilos de vida, jerarquías, espiritualidad, mitologías, etc.

Las imágenes juegan una parte fundamental en la enseñanza de la Historia del Arte. Los alumnos deben poder reconocerlas, distinguir a qué lugar, época y estilo pertenecen, así como a realizar análisis y utilizarlas como referencia para nuevas creaciones.

### 3.1.4 Teorías de aprendizaje

Son tres las tendencias educativas que ha tenido vigencia a lo largo de la educación: la educación social, la educación liberal y la educación progresista.

En la educación social nos encontramos en una etapa anterior a la existencia de instituciones educativas. Es exclusivamente oral y responsabilidad de la familia y de la sociedad que la guarda y transmite. El proceso de aprendizaje se lleva a cabo en el contexto social y como parte de la integración del individuo en el grupo, día a día.

El modelo liberal, es un proceso disciplinado y exigente. Se basa en el seguimiento de un currículum estricto donde las materias se presentan en forma de una secuencia lógica que haga más coherente el aprendizaje.



El modelo “progresita” trata de ayudar al alumno es su proceso educativo de forma que éste sea percibido como proceso “natural”.

Estas tres corrientes pedagógicas se han apoyado en varias teorías educativas y modelos cognitivos de la mente para la elaboración de las estrategias de aprendizaje. Se pueden distinguir principalmente dos enfoques: el enfoque conductista y el enfoque cognitivista.

#### 3.1.4.1 Enfoque conductista

Para el conductismo, el modelo de la mente se comporta como una “caja negra” donde el conocimiento se percibe a través de la conducta, como manifestación externa de los procesos mentales internos, aunque éstos últimos se manifiestan desconocidos. El aprendizaje basado en este paradigma sugiere medir la efectividad en términos de resultados, es decir, del comportamiento final, por lo que ésta está condicionada por el estímulo inmediato ante un resultado del alumno.

Criticas al conductismo: determinados tipos de aprendizaje sólo proporcionan una descripción cuantitativa de la conducta y no permiten conocer el estado interno en el que se encuentra el individuo.

#### 3.1.4.2 Enfoque cognitivista

Las teorías cognitivistas tienen su principal exponente en el constructivismo. Se fundamentan en que el conocimiento existe en la mente como representación interna de una realidad externa.

El aprendizaje tiene una dimensión individual, es un proceso de construcción individual interna de conocimiento.

Otras de la teorías educativas cognitivistas es el conexionismo. Es fruto de la investigación en inteligencia artificial, neuronales. La mente es una máquina natural con una estructura de red donde el conocimiento reside en forma de patrones y relaciones entre neuronas y que se construye mediante la experiencia.

Otra teoría derivada del cognitivismo es el postmodernismo. Para el postmodernismo, el pensamiento es una actividad interpretativa, postula cómo se interpretan las interacciones con el mundo de forma que tengan significado. La cognición es vista como una internalización de una interacción de dimensión social. Para estos dos enfoques cognitivos, el postmoderno y el conexionista, la realidad no es modelizable, sino interpretada. Ambos sugieren métodos instruccionales basados en las situaciones sociales o cooperativas.

#### 3.1.5 La computadora en la educación

Hasta los años 50, surge la enseñanza asistida por computador, entendida como la aplicación de la tecnología informática para proporcionar enseñanza, y como solución tecnológica al proceso de instrucción individualizada.





El material instruccional debe estar compuesto por una serie de pequeños “pasos”, cada uno de los cuales precisa de la respuesta activa del estudiante, quien recibe realimentación instantánea en el uso de los mismos.

Según estos principios de diseño, el estudiante debe conservar en todo momento, capacidad para proceder de forma libre en el material, conservando los que se definen como tres principios fundamentales de la instrucción programada: el desarrollo del auto-estímulo en el uso de los sistemas, la participación activa del estudiante y la realimentación durante el uso de sistemas.

La efectividad de los materiales educativos basados en la enseñanza tradicional, no era peor que la de aquellos basados en la instrucción programada.

Aparecen las propuestas basadas en la creación de escenarios para la realización de actividades en grupo, donde ponen en práctica las teorías cognitivistas del constructivismo social, que se han traducido en el desarrollo de sistemas basados en el trabajo cooperativo (CSCW) y más concretamente en el ámbito educativo, el aprendizaje cooperativo asistido por computador (CSCL).

El concepto de hipertexto e hipermedia aparece a mediados de los años 60 como una nueva forma de organización de la información basada en nodos y enlaces de información textual o multimedia que forman una red que permite aumentar las posibilidades de recorrido, consulta y acceso al material.

La utilidad de estos sistemas de información para usos educativos es la capacidad para representar dominios conceptuales y simular la interactividad del entorno mediante el ofrecimiento, al alumno, de varias posibilidades de elegir los recorridos por el material.

### 3.1.5.1 Tres enfoques diferentes para el diseño de material hipermedia:

- Una primera aproximación basada en el diseño de los contenidos educativos, que se articulan en cursos, lecciones, ejercicios y evaluaciones. El modelo de contenido está orientado hacia un enfoque parecido a la organización de las bases de datos y centrado en la idea de la estructuración del dominio educativo.
- El segundo enfoque se basa en el modelo hipertexto, una red de componentes donde las interacciones del usuario vienen dadas por las decisiones que éste realiza durante la navegación por el material.
- En tercer lugar, el sistema está centrado en el estudiante y en sus necesidades, en donde el diseño se realiza adaptándolo a los conocimientos previos del estudiante y a las interacciones potenciales de éste con el entorno.

Otra propuesta en esta línea es el desarrollo de entornos de aprendizaje que intentan captar, en lo posible, la riqueza de la interacción con el profesor o el tutor mediante la creación de los diálogos profesor-alumno, un tipo de aprendizaje basado



en una interacción en forma de preguntas y respuestas que son un ingrediente importante en el proceso de aprendizaje, sobre todo cuando la interacción real con el tutor no es posible.

### 3.1.6 Material de apoyo

Como parte importante para el logro de los objetivos de la educación, es necesario contar con materiales de apoyo, considerados como instrumentos auxiliares de enseñanza que, a lo largo del tiempo, se han constituido en un medio didáctico esencial, que consiste en un material impreso que presenta los contenidos curriculares organizados según un sistema de estructuración. Pueden o no ir acompañados de ilustraciones, ejercicios, actividades de diversa índole, cuestionarios, etc. Este material logra facilitar la transmisión de los contenidos, ya que el alumno puede interactuar con él, revisarlo, estudiarlo, comprenderlo y asimilarlo por el tiempo que sea necesario. De esta manera, es como el recurso didáctico funciona como un medio de educación básica, ya que a través del mismo se transmite el conocimiento, de una manera adecuada y atractiva al nivel de educación de los estudiantes. El material de apoyo constituye una herramienta dinámica y participativa que se preocupa por el aprendizaje, tomando en cuenta que el alumno o estudiante pueda por sí mismo, juzgar y formar criterios propios que lo impulsen a realizar acciones. (Luisa María Cancinos, URL 03T8.8).

#### 3.1.6.1 Material didáctico

La motivación para el alumno es la tarea más importante del docente porque de ella depende despertar el deseo y entusiasmo por aprender. La variedad de estímulos mantiene el interés del alumno y logra producir reacciones emocionales y procesos de conocimiento.

Cada vez que se atrae la atención del alumno a través de la escritura, el habla y la vista, se da una enseñanza audiovisual. La vista y el oído son los dos sentidos por donde la persona aprende y conoce más para instruirse y educarse.

#### Clasificación:

Se puede clasificar según su objetivo como motivaciones, de desarrollo e ilustrativas. Y según su naturaleza como reales y representativos. Las motivacionales despiertan el interés, las de desarrollo como medio de exposición de contenidos, las ilustrativas clasifican conceptos o amplían información en cuanto al material real, es cuando se presentan objetos, plantas, animales etc, y el material representativo es el que imita lo real por ejemplo maquetas, gráficas, modelos, láminas etc.

#### Clasificación de material y equipo para la elaboración de material didáctico:

Pictóricos y gráficos: ilustraciones, diagramas, recortes, planos,



caricaturas, mapas, fotografías, diccionarios, gráficas y carteles. Siluetas, franelogramas, dibujos, periódicos y rompecabezas. Proyectables fijos; transparencias y diapositivas. Proyectables móviles: cine y televisión. Sonoros: Cintas magnéticas y discos. Tridimensionales: Modelo, muestras y maquetas. Objetos; maniqués y muñecos. (Saloj, 1998, pag.8,9).

### Tipos de material didáctico

Terminológicamente es preciso aclarar que son varios los términos usados con una significación similar: ayudas didácticas, recursos didácticos, entendiendo educativos... No obstante, el término más usual es material didáctico, entendiendo para tal conjunto de medios materiales que interviene y facilitan el proceso “enseñanza aprendizaje”.

Fines: Facilitar la comunicación profesor alumno (Peterssens). Acercar las ideas a los sentidos (principio de la intuición).

Condiciones: Despertar el interés del alumno; adecuarse a las características físicas y psíquicas del alumno; facilitar la actividad docente; aumentar consistencia y simplicidad; eliminar porcentajes de riesgo en su manipulación; adecuarse a contenidos y metodología.

Teorías: Existen posiciones antagónicas en cuanto al uso de material didáctico. Según los defensores a ultranza, todo material es poco (materialismo pedagógico); juicio no compartido para quienes defienden que el proceso de enseñanza-aprendizaje requiere muy poco material y acude a argumentos históricos de la primitiva escuela. Indudablemente, el material didáctico es una variable de pendiente de los objetivos de aprendizaje y la metodología empleada. (J.Huerta, 1973:t1).

### 3.1.7 Interactividad

Es el diálogo bidireccional que se establece entre una persona y una máquina.

Se da cuando dos elementos interactúan. También cuando una persona realiza una acción (input) la máquina le responde (output). Cuando una máquina realiza una acción, la persona responde. (Tomado del material didáctico de la asignatura Diseño 7. Lic, Gustavo Ortíz)

#### 3.1.7.1 Sistemas interactivos

Los sistemas interactivos implican la visualización de todos los elementos de la interacción, lo que incluye el entorno social, el estado cognitivo del usuario, el sistema de diseño y la operación del programa.

Los sistemas verdaderamente interactivos deben centrarse en el ser humano y ser adaptables. Los ordenadores deben adaptarse a las habilidades humanas y no al contrario.



El diseño centrado en el ser humano debería realizarse a través de herramientas adaptadas que dieran una vista de la información coherente, global, manejable, propia, comunicativa, receptiva y panorámica, a la vez que evita la sobreestructuración de la información.

Los sistemas interactivos suponen la integración de las personas y los ordenadores que usan. En la interacción ordenador-usuario, los sistemas interactivos de la comunidad requieren diseños arraigados en las tareas definidas cognitivamente.

### 3.1.7.2 Espacios de información navegables

Los espacios informativos deben ser navegables. Se debe diseñar la información conectando las tareas con el modo de encontrar el camino y de poner señales. Encontrar el camino, para guiar a los usuarios por la información incluye:

Un plan de acciones para alcanzar el destino.

La transformación del plan según el comportamiento.

La percepción y cognición en ruta para verificar el proceso.

La conexión entre las tareas cognitivas y “encontrar el camino” incluye:

Diagramas de decisión, tareas y subtareas que requieren información.

El establecimiento de señales en las tareas debe ignorar las consideraciones estratégicas.

Facilitar la creación de los mapas cognitivos de información.

La navegación de espacios informativos se puede diseñar usando conceptos de navegación espacial en el mundo y la navegación semántica a través de índices.



## 3.2 CONCEPTOS DE DISEÑO

### 3.2.1 Diseño editorial

Se denomina diseño editorial a la diagramación y composición de publicaciones impresas o electrónicas tales como revistas, periódicos o libros. (Tomado del material de la asignatura Diseño 7. Lic, Gustavo Ortíz).

#### 3.2.1.1 Retículas

Pautas o guía para la composición de los elementos. Hojas utilizadas en diseño para representar una página o área de diseño, en las que se han impreso todas las medidas relevantes: tamaño de página, márgenes, marcas de corte, etc., lo que permite al diseñador situar con precisión todas los componentes del diseño.

#### 3.2.1.2 Columnas

Cada una de las partes en las que suele dividirse la página en sentido vertical; imagen, tema visual para una ilustración, diseño o fotografía.

#### 3.2.1.3 El color

En 1676, el físico Isaac Newton comprobó que la luz blanca, al atravesar un prisma de cristal, se descompone en los colores del llamado espectro cromático, rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta. A cada uno de estos colores, se les llama color luz (Ramírez López, 1999).

Los colores causan reacciones psicológicas diversas, evocan sentimientos y simbolizan diferentes valores.

La gama de colores cálidos se caracteriza por su tendencia ocre-siena-rojiza.

Los colores fríos ofrecen una tendencia verde-azul-violeta; los colores terrosos se obtienen de la mezcla de dos colores secundarios. Su tendencia es el marrón. El documento “el color en el diseño gráfico” establece que el color marrón es cálido, tranquilizante y confortable/.../ se asocia con la madera, la tierra el otoño y el campo. Es sofisticado. Puede sugerir antigüedad. También posee un carácter intelectual.

Matiz o croma: hay tres matices elementales: Amarillo, rojo y azul, denominados colores primarios que pueden utilizarse para obtener, por medio de mezclas, una amplia variedad de otros colores. Al comparar dos colores, uno al lado del otro, el aspecto que más impresiona es la diferencia entre rojos, amarillos, verdes y azules. Esta diferencia es la que se llama tonalidades diferentes.

Cuando se mezclan haces de luz de colores, los tres colores primarios son rojo, verde y azul. Cuando se mezclan pinturas o tintas, especialmente las utilizadas por el impresor, los tres colores primarios son el magenta, amarillo y cyan.





Tono o brillo: esta dimensión del color es acromática y va de la luz a la oscuridad, es decir el valor de las gradaciones tonales.

Al comparar dos colores uno al lado del otro, uno puede parecer más claro u oscuro. Esto se identifica como la diferencia de tono o valor.

Mientras que el color es útil para discernir diferencias importantes entre las cualidades estéticas o atrayentes de un objeto frente a otro, las diferencias de tono, como la luz o la sombra en la fotografía en blanco y negro, son valiosas para proporcionar información sobre la forma, el contorno, el peso, la textura y el volumen.

Saturación: se refiere a la pureza de un color respecto del gris. El comparar dos colores, uno al lado del otro, un color puede parecer más o menos vivo que otro. Ello se identifica con los términos de saturación o colorido. La saturación también conocida como intensidad cromática, va desde la pureza excepcional de los colores del arcoiris hasta lo incoloro de una superficie neutra que parece blanca, negra o gris.

(Curso de formación general. [www.cgg.uchile.cl](http://www.cgg.uchile.cl)).

#### 3.2.1.4 Signos verbales

El lenguaje verbal tiene un grado de codificación muy superior al lenguaje visual. Cuando hablamos de lenguaje verbal sabemos que posee una serie de elementos, unos códigos lingüísticos (una gramática con un sistema de articulaciones del lenguaje y una definición de significados en los diccionarios) que le sirven de base para establecer la comunicación. Cuando tiene que predominar la función informativa, el lenguaje verbal cobra un mayor protagonismo y la estética pasa a ocupar un segundo plano. Ocurre especialmente en el texto escrito, ya que el tratamiento formal de la tipografía puede llegar a ser realmente muy profunda, y sin dejar de ser signos lingüísticos pueden adquirir pleno carácter de imagen.

#### 3.2.1.5 Signos visuales

En el diseño hay tres tipos de signos visuales diferenciados: el ícono, el símbolo y la metáfora. Los iconos y los símbolos son signos codificados y por tanto tienen un significado asociado. El hecho de que un signo visual esté codificado no significa que su codificación esté escrita o fiscalizada de alguna manera; significa que un ícono o un símbolo producen automáticamente un significado para quien lo lee. Los iconos se caracterizan por su parecido con su representación. Hay en ellos una analogía, una similitud que nos hace asociarlos directamente con su significado. Hay alguna cualidad o elemento común que une el signo y su objeto. Es la condición de identidad de la representación en relación con el objeto representado. Los iconos, por tanto, son signos que no precisan de ninguna interpretación para existir. Los leemos tal como se presentan. En cambio los símbolos, precisan de la interpretación y de la convención. En una interpretación arbitraria respecto al objeto y una convención culturalmente aceptada. Para leer un símbolo, debe conocerse el código; en caso contrario, no



hay imagen simbólica. Además los símbolos pueden llegar a tener una gran carga emotiva asociada. Dos colores juntos pueden tener una mera relación estética, o bien una lectura simbólica, si son los colores de un determinado equipo deportivo. Cuando el observador tiene una experiencia del símbolo también tiene una experiencia de lo que simboliza; la metáfora es una forma de comunicación que normalmente asociamos al lenguaje verbal y de una manera especial a la poesía, pero que está muy presente también en el lenguaje visual. Esto ocurre especialmente en el diseño, hasta el punto de ser un recurso expresivo principal, o por lo menos, el más importante.

La metáfora es una aplicación transgresora que altera las organizaciones existentes y a partir de ella, crea un nuevo contenido. Dice las cosas de una manera distinta pero de manera que las podamos entender. Cuando leemos, oímos o vemos una metáfora estamos haciendo asociaciones para interpretar el contenido (Rafael Rafols y Antoni Colomer, 2003: 15, 16, 17, 18).

#### 3.2.1.6 Texto

En un diseño, el texto lo constituye el mensaje escrito que se desea transmitir al lector. Generalmente se trabaja en columnas. El tamaño del tipo de un texto va de 5 a 14 puntos. (Paz, 1996. pag. 75).

El texto o contenido de un impreso es la parte más importante de la gráfica editorial: texto e imágenes componen un impreso.

#### 3.2.1.7 Tipografía

Los tipos antiguos de estilo romano dan la sensación de elegancia, tradición, algo muy clásico, religión, arte, debilidad.

Por la forma de presentarlos pueden transmitir:

Los tipos gruesos dan la sensación de pesadez, fuerza, poder, energía.

Los tipos delgados reflejan delicadeza, suavidad, debilidad, elegancia, lujo.

Los condensados se ven apretados, causan tensión, tienen fuerza.

Los expandidos se ven alargados, estirados, relajados.

#### 3.2.2 Composición de página

Determinados el formato y la diagramación o sistema reticular, basado a su vez en la estructura del formato, el trabajo de composición de páginas debería ser el más sencillo; sin embargo, el romper la unidad, a menudo, provoca impresos sin ningún carácter ni imagen propia, por lo que el diseñador debe comprometerse con la estructura que ha creado, la cual tiene un fin primordial, dar unidad al impreso. La relación de títulos y subtítulos, con respecto de las manchas de texto y los espacios blancos, puede crear cierto carácter que, al utilizarse coherentemente, genera el efecto de unidad buscado y caracteriza al impreso, y crea su propia identidad e imagen.



Las columnas de texto deben estar dispuestas sobre una misma línea o altura, y comprender que los espacios vacíos o blancos, sirven como estímulos para asimilar la lectura. Pero blancos mal compuestos son percibidos como desperdicio del papel. El sentido del vacío y su unidad con las manchas de texto e ilustraciones, es una táctica compositiva que requiere atención, práctica y sentido estético. Un renglón inicia en la línea superior de cada campo reticular y las ilustraciones se alinean con éste, para crear un efecto de orden, de control de las alturas, tanto en las ilustraciones como en los bloques de texto.

Es importante considerar dos páginas, una frente a la otra, para componer y crear ritmos de lectura del impreso global. La variedad estimula la lectura, pero la variedad sin control es un caos que se proyecta al lector y provoca, en éste, fatiga de lectura, e incluso es motivo para que el lector abandone el libro (Quiroz, 1998. pp107-118).

### 3.2.2.1 El formato

La proporción del formato del libro, su cuerpo, peso, características de la forma (más alto que ancho, más ancho que alto, cuadrado, formato aureo. etc.) constituye el primer contacto del producto con el lector, por tal razón es necesario considerar su impacto en el futuro usuario.

Un libro, un periódico, una revista, poseen unas proporciones que los hacen ser diferentes de otros impresos. El estudio de estas proporciones, la diferenciación de su estructura (formato) el uso de su espacio de impresión, la composición, el texto y material gráfico ilustrativo son el cuerpo de la teoría de la gráfica editorial.

La proporción ha sido un tema de interés para todo diseñador a lo largo de la historia, siempre se pueden encontrar nuevas relaciones al comparar y establecer diversas medidas, según el interés estético que se persiga. Existen varios estudios clásicos de la proporción, como la sección aurea, el "hombre" de Leonardo, inserto en el cuadrado y el círculo, basado en los estudios de Vitruvio y, más cercano a nuestro tiempo, el "Modulor" de Le Corbusier.

### 3.2.2.2 La proporción

Se refiere al área del total de utilidad de una doble página de un libro o revista. La proporción del formato depende de las intenciones estético-funcionales del diseñador, del tamaño que busca en común acuerdo con el cliente apegado a tales intenciones, el diseñador va a realizar diversos dobleces del formato original (pliego) del papel.

Se trata de aprovechar el área total del formato. Un método simple sería doblar siempre el pliego por la mitad. De esta manera, han sido estandarizados varios formatos como la serie A, por ejemplo, cuyo tamaño original, el A0, es de 84.1 x 118,8 milímetros; el A1 es la mitad del anterior, o sea 59.4 x 84.1 milímetros y así sucesivamente.





### 3.2.2.3 La diagramación

Al esquema básico, estructura o esqueleto de la doble página se le llama diagramación. Para diseñar la diagramación de un impreso, se deben tomar en cuenta páginas dobles, pues al leer tenemos frente a nuestra vista dos hojas juntas.

La dinámica de la descomposición geométrica de la forma es muy útil para determinar la estructura, campos reticulares, caja tipográfica o esqueleto de la página. A partir de dicha dinámica, se puede seguir obteniendo un ilimitado número de diagramaciones diferentes, por lo que se puede crear una diagramación propia, para cada periódico, revista o libro.

Además, la diagramación es un identificador gráfico más en un sistema coordinado de imagen corporativa, que se denominara codificador estructural.

### 3.2.3 Uso del formato multimedia

La multimedia encuentra su uso en varias áreas: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemática, negocio e investigación científica. En la educación, la multimedia se utiliza para producir los cursos de aprendizaje computarizado (popularmente llamados CBTs) y como enciclopedia y almanaques. Una enciclopedia electrónica multimedia puede presentar la información de maneras mejores que la enciclopedia tradicional, así que el usuario tiene más diversión y aprende más rápidamente. Por ejemplo, un artículo sobre la segunda guerra mundial puede incluir *hyperlinks* (hiperligas o hiperenlaces) a los artículos sobre los países implicados en la guerra. Cuando los usuarios hayan encendido un *hyperlink*, los vuelen a dirigir a un artículo detallado acerca de ese país. Además, puede incluir un video. Puede también presentar los mapas. Esto puede acelerar la comprensión y mejorar la experiencia del usuario, cuando está agregada a los elementos múltiples tales como cuadros, fotografías, audio y video. También se dice que algunos aprenden mejor viendo que leyendo, y algunos otros escuchando.

La multimedia es muy usada en la industria del entretenimiento, para desarrollar efectos especiales en películas y la animación para los personajes de caricaturas. Los juegos de la multimedia son un pasatiempo popular y son programas del *software*. Algunos juegos de video también utilizan características de la multimedia. Los usos de la multimedia permiten que los usuarios participen activamente en vez de estar sentados llamados recipientes pasivos de la información, la multimedia es interactiva.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>).

#### 3.2.3.1 Tipos de información multimedia

Texto: lineal e hipertexto.

Gráfico: para representar esquemas, planos, dibujos lineales.

Imágenes: documentos formados por píxeles. Tienden a ser ficheros muy voluminosos.



Animación: presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador sensación de movimiento.

Video: presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas.

Sonido: puede ser habla, música u otros sonidos.  
(<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>).

### 3.2.3.2 Pasos del trabajo multimedia

Definir el mensaje clave, que se quiere decir. Conocer al cliente y pensar en su mensaje comunicacional.

Conocer al público. Buscar qué le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje. Formular una estrategia de ataque fuerte. Se crea un documento que se denomina ficha técnica, "concepto" o "ficha de producto". Este documento se basa en 5 ítems: necesidad, objetivo de comunicación, público, concepto y tratamiento.

Desarrollo del guión. La definición de funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto.

Creación de un prototipo. El prototipo es una pequeña parte de una selección para testear la aplicación. De esta manera, el cliente ve, ojea, interactúa. Tiene que contener las opciones de navegación. Es, en este momento, cuando el cliente, si está conforme, da a la empresa el dinero para continuar con el proyecto. El prototipo es un elemento muy importante en la creación y siempre va a ser testeado (público objetivo y encargados de comprobar que todo funciona).

Creación del producto. En función de los resultados del testeo del prototipo, se hace una redefinición y se crea el producto definitivo. (<http://es.wikipedia.org/wild/Multimedia>).

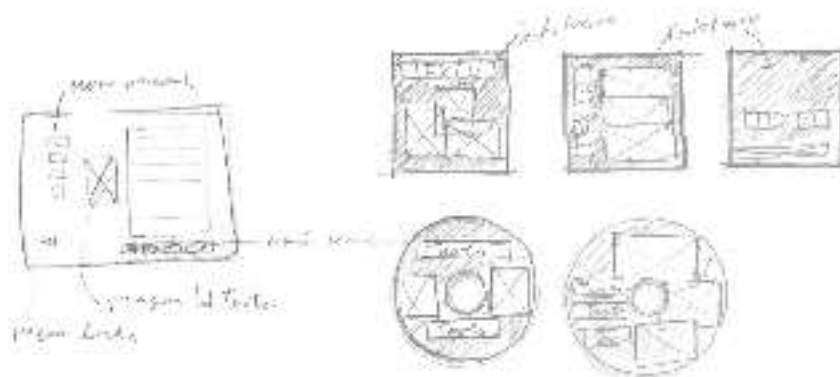
### 3.2.3.3 Libro electrónico

Un libro electrónico, o "e-book" es un libro en formato digital el cual puede ser transmitido, almacenado o leído en un dispositivo con pantalla y controles tipo computadora.

Algunas de las ventajas del libro electrónico es que se puede comprar en línea, su bajo costo de edición, no se paga flete, a veces no causa impuesto, se puede tener una biblioteca completa en una computadora personal, no tiene deterioro físico por manejo, lectura de manera personal y/o portátil.

Otras opciones extras de lectura son el acceso a diversas secciones del libro, definición de marcas personales de interés y posibilidad de hacer notas, búsqueda de textos y diccionario, ajuste a tamaño de letra más cómodo.





# Capítulo 4

## Concepto creativo y bocetaje



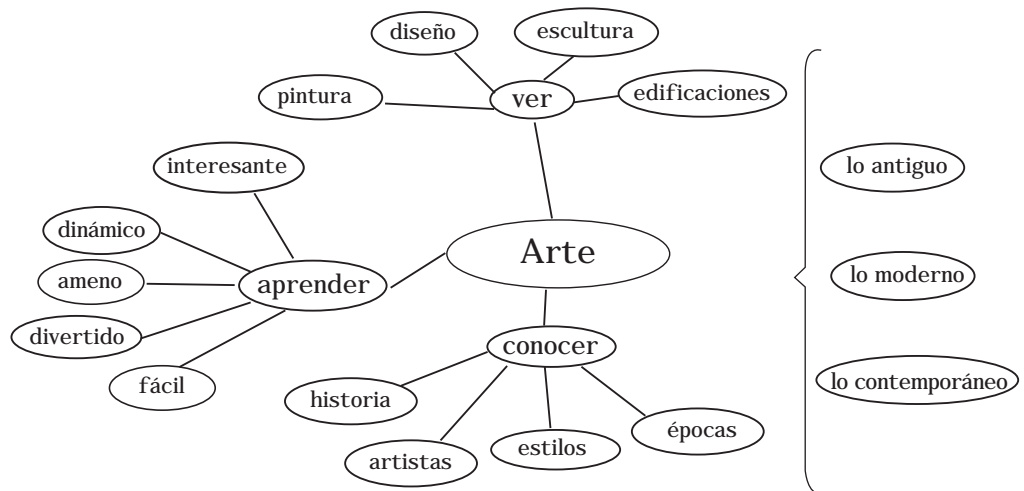
## 4.1 CONCEPTO CREATIVO

El concepto creativo o concepto de diseño, tiene como objetivo principal determinar el carácter gráfico a un diseño.

Para determinar el concepto de diseño al material de apoyo, objeto del presente proyecto de graduación y que además invite al estudiante a interesarse por el estudio de esta disciplina, se utilizó el *Mapa mental o Mapa de ideas*, técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia. Aunque su aplicación es de usos múltiples, en el proceso creativo genera ideas o explora problemas, y permite tener diferentes perspectivas del mismo.

La importancia de los mapas mentales radica en que es una expresión de una forma de pensamiento: el *pensamiento irradiante*. Además, el mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro, se pueden mejorar y enriquecer con colores, imágenes, códigos y dimensiones que le añaden interés, belleza e individualidad.

Para el presente proyecto se tomó la palabra *Arte* como fuente central para irradiar palabras relacionadas con esta disciplina.



El mapa mental generó palabras que luego se relacionaron entre sí, de distintas maneras, para luego definir el concepto de diseño.

Del proceso surgieron expresiones como las siguientes:

*Una forma moderna de ver lo antiguo.*

*Una manera divertida de aprender la historia.*

*Otra forma de ver la historia del arte.*

También se organizaron frases contrastantes tales como *Antiguo pero moderno*, *Nueva Historia*, *histórico pero contemporáneo*, y se seleccionó como concepto de diseño general la frase *Históricamente contemporáneo*, ya que integra el pasado y el presente. Además, visto desde una perspectiva gráfica, se pueden utilizar elementos visuales de ambas definiciones tales como obras de arte de diferentes épocas con tratamientos gráficos de carácter contemporáneo.



## 4.2 CÓDIGOS DE DISEÑO

### 4.2.1 Código lingüístico

Con base en el concepto de diseño, se usarán palabras y frases que dirijan al estudiante a través del contenido del material objeto de diseño, y lo ubique en determinada sección, período o capítulo de la historia.

### 4.2.2 Código icónico

En su mayoría estará conformado por imágenes escaneadas de fotografías y en un mínimo número con dibujos, así como con cuadros y esquemas para la comprensión de conceptos y de la evolución del arte. Además contendrá recursos gráficos históricos, pero recreados en una versión estilo *retro*, para resaltar elementos visuales importantes del contenido de las piezas diseñadas.

### 4.2.3 Código tipográfico

Uso de las variables tipográficas en función de organizar la lectura y dar intrucciones al lector, a través de jerarquizar los diferentes textos.

Para resaltar lo histórico-moderno del concepto de diseño, se utilizará tres estilos tipográficos, uno moderno palo seco, específicamente *Verdana* a 10 puntos con interlineado de 12 puntos para el texto, un *Script* para los títulos con diferente tamaño (dependiendo de la necesidad) y un *Times Bold* a 14 puntos, para los subtítulos, tanto en el material para impresión como para el libro electrónico.

### 4.2.4 Código cromático

El lenguaje de los colores significa sencillamente que éstos no solamente se supeditan a representar la realidad en imagen, sino que también pueden hablar. Significa que los colores devienen un código y que, por consiguiente, cada color es un signo que posee su propio significado. Unas veces este código es herencia de los antiguos o de la tradición, otras veces se trata de un código convencional, creado para un uso inequívocamente funcional.

En base al concepto de diseño, el código cromático gira en transmitir toda la grandeza del arte.

Es por esto que la utilización de colores ocres con tendencia al amarillo naranja, en los distintos documentos, tiene como objetivo sugerir no sólo lo antiguo, sino también lo moderno de la actual tendencia en el diseño gráfico.

### 4.2.5 Código formato

El formato es el tamaño de la publicación. Es consecuencia de una o más de estas consideraciones prácticas:

Facilidad de manejo

Adaptabilidad del contenido al formato

Limitaciones mecánicas de los tamaños de la prensa de impresión.





Para la guía didáctica, por ser material educativo, de fácil manejo, fácil de reproducir y de bajo costo, será diseñado en formato tamaño carta (11"x8.5") en posición apaisada u horizontal, por ser una posición que permite una diagramación con más opciones de composición y que cumple con las necesidades de manipulación y reproducción.

En el caso del libro electrónico, el formato debe poseer las mismas características, con la variante de que su reproducción será digital, a través de una quemadora de CDs. El formato ha de ser horizontal, con una dimensión de 800 x 600 pixeles, ideal para ser visto en cualquier monitor de computadora.

Aunque el folleto sea diseñado en *full color*; la tipografía utilizada ha de ser negra, para evitar que, en el momento de fotocopiarlo, se pierda algún texto que no pueda ser leído por la fotocopiadora, y que afecte la lectura y comprensión del mismo.

El libro electrónico, por ser un material para ser visto en computadora, fue diseñado en *full color*; títulos, subtítulos y texto, en negro, con la variante de subtítulos que identifican el contenido, en color ocre.

Una de las ventajas que presenta el libro electrónico, es el poder verlo en computadora con toda la riqueza cromática que despliegan los monitores y, así, apreciar las obras que contiene el documento.

#### 4.2.6 Piezas de diseño

##### 4.2.6.1. Guía didáctica (folleto)

Tamaño	11"x 8.5"
Material	papael bond
Medio de reproducción	Mecánico (fotocopiadora)
Color	Monocromático (blanco y negro)
Contenido	Historia del arte y del diseño visual 2

##### 4.2.5..2 Libro electrónico (CD)

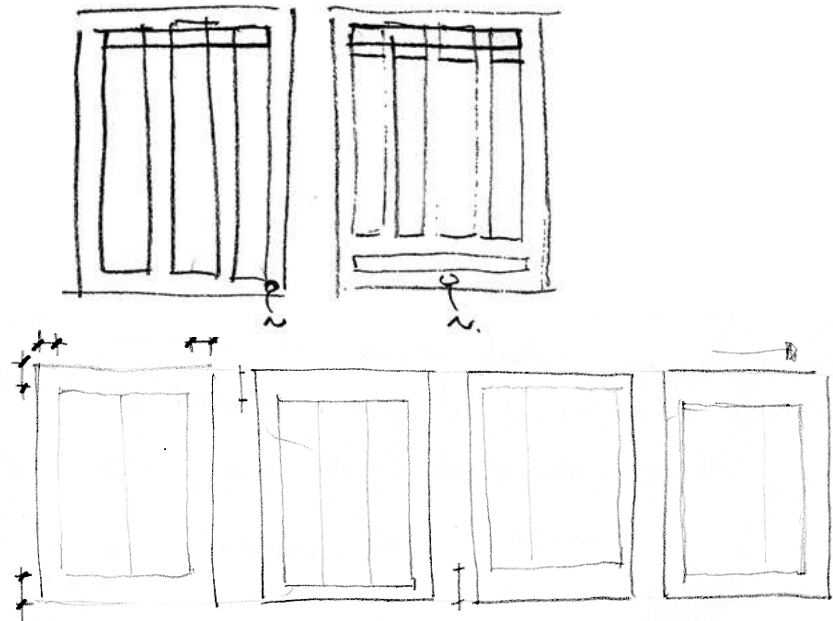
Tamaño	12"x12"
Material	Disco compacto
Medio de reproducción	Digital
Color	<i>Full color</i>
Contenido	información complementaria de la Guía didáctica, ejercicios, galería de obras maestras, obras seleccionadas, actividades y música.
Tamaño del formato	800 x 600 pixeles, horizontal para verse en computadora.
Software necesario	Acrobat 7 ó Acrobat Ready y versiones posteriores.



4.3 PROCESO DE BOCETAJE. Guía didáctica

4.3.1 Páginas interiores

4.3.1.1 Conceptualización

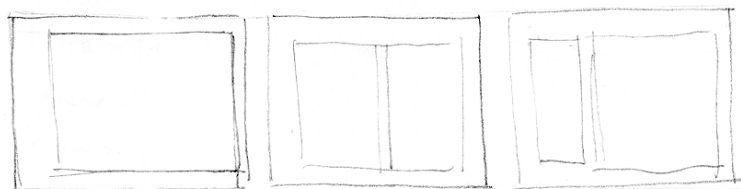


++ = estático

pesado

sin base parece que está en el aire flotando

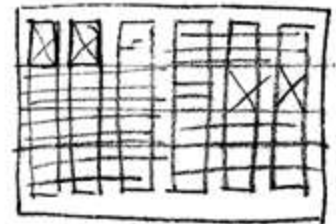
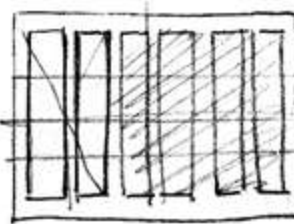
puede ser



Pa el libro es c trans de el

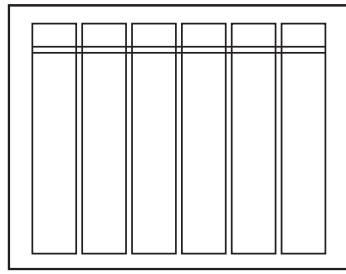
Opciones de diagramación vertical. Ofrece limitadas formas de composición.

Se seleccionó esta diagramación por ser la que ofrece más opciones en cuanto a composición.



6 columnas y 2 de 34 texto 29/mesa.

### 4.3.1.2 Bocetos



Layout

**2. Cómo mirar un cuadro**

Hay muchas maneras de mirar un cuadro. La primera es preguntarse **¿cuál es el objetivo del cuadro?** en segundo término: **¿qué nos cuenta la obra?** con la cultura de los artistas y el tema. Para el grado de realismo, relacionado con la historia y una cierta manera de mirar el cuadro es en tercer lugar, **¿cómo se estructura dentro del cuadro?** con la lectura de imágenes, una amplia forma de mirar que ayuda a comprender mejor su significado y percibir algunos de los recursos que el artista usa para conseguir sus efectos deseados.

Hay algunas maneras de mirar un cuadro que se refieren a su **lectura visual**, como a través de la **estructura de la forma** y a la **composición**.

En la lectura de la estructura de la forma, se trata de observar la **composición y el ritmo**, **elementos** como **formas, colores, líneas y volúmenes**, **espacios**, **texturas** y **claroscuro** que se utilizan para crear una imagen. Los artistas usan estos recursos para crear una imagen que sea visualmente atractiva y que transmita un mensaje o una historia.

En la lectura de la composición, se trata de observar **cómo se relacionan los elementos del cuadro** entre sí y con el espectador. Esto incluye el uso de **líneas, formas y espacios** para crear una imagen que sea visualmente atractiva y que transmita un mensaje o una historia.

La comprensión implica un diálogo más personal e íntimo con la obra, que se logra mediante el estudio de la obra del espectador con la imagen, objeto de contemplación artística.

En la que es un gran artista de Borgoña, Pieter de Limbourg, había sabido los recursos expresivos pictóricos aprendiendo los estilos. Aunque los aspectos técnicos de color y repetición en sus pinturas presentaban como documentos de la vida real. Pero ante y tras su obra, aunque importantes, no basta para establecer una línea de desarrollo que justifique la reputación de artista que había de ser a ser los primeros grandes pintores de Flandes.

De uno de sus pintores y máximos representantes, el llamado Maestro de Flémala, se dice incluso que identificó con Robert Campin, conocido en su época en un mismo personaje. El gran arte de este grupo flamenco se desarrolló en el período gótico. Su carácter más o menos el de un estilo del Norte de Flandes como resultado de este arte, tanto por sus tendencias técnicas como por la tradición del gótico internacional como la religión y las ideas culturales que enlaza sus monumentales formas en espacios más amplios. Sus obras están de un período que va de 1415-1420 (el interior de Cristo de Londres) a 1430, año en que muere el Papa de Borgoña de Francia.

Se dice que el artista flamenco de su siglo, muchos de ellos empujados, como fue el caso de Van Eyck, por un gusto por el detalle, mostraron una vocación hacia el detallismo que les otorga una seriedad superior a cualquier otra expresión del arte europeo de la época y se les ha considerado como símbolo de una profunda cultura de una profunda Europa. Interpretación de sus pinturas, que captan el **colorido** como de sentir el conjunto, así como la **realización** como un conocimiento técnico y científico.

Se dice que el artista flamenco de su siglo, muchos de ellos empujados, como fue el caso de Van Eyck, por un gusto por el detalle, mostraron una vocación hacia el detallismo que les otorga una seriedad superior a cualquier otra expresión del arte europeo de la época y se les ha considerado como símbolo de una profunda cultura de una profunda Europa. Interpretación de sus pinturas, que captan el **colorido** como de sentir el conjunto, así como la **realización** como un conocimiento técnico y científico.

**“Ver y entender: disfrutar del arte”**

**1. Lectura de imágenes**

Para poder leer las imágenes, lo primero que debemos entender es que la taxonomía de la imagen clásica se sigue según su valor:

- Sintáctico, es el estudio de la relación de los significados entre sí y la relación que guarda con su propia estructura.
- Semántico, es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado, implícito de acuerdo con la función que realiza.
- Pragmático, estudia la relación entre los significados, y los interpretados, lo que se ve e interpreta, es el impacto de la imagen relacionada en forma personal con el interprete.

Lo primero que debe analizarse son los elementos formales: la línea, el espacio, el color, la textura y la luz. Estos elementos nos llevan a la estructura de la forma y a la composición.

También es indispensable la lectura de los elementos dinámicos que se refieren a la tensión, la asimetría, la expresión y el ritmo, elementos que en su conjunto nos permiten comprender y describir una obra de arte, gracias al análisis de sus elementos contrastivos que nos llevan a la síntesis, que comienza una historia, una idea, una interrogante, nos sugiere algo, el verdadero significado de ese arte.

**2. ¿Cómo mirar un cuadro?**

Hay muchas maneras de mirar un cuadro. La primera es preguntarse **¿cuál es el objetivo del cuadro?** en segundo término: **¿qué nos cuenta la obra?** con la cultura de los artistas y el tema. Para el grado de realismo, relacionado con la historia y una cierta manera de mirar el cuadro es en tercer lugar, **¿cómo se estructura dentro del cuadro?** con la lectura de imágenes, una amplia forma de mirar que ayuda a comprender mejor su significado y percibir algunos de los recursos que el artista usa para conseguir sus efectos deseados.

Hay algunas maneras de mirar un cuadro que se refieren a su **lectura visual**, como a través de la **estructura de la forma** y a la **composición**.

En la lectura de la estructura de la forma, se trata de observar la **composición y el ritmo**, **elementos** como **formas, colores, líneas y volúmenes**, **espacios**, **texturas** y **claroscuro** que se utilizan para crear una imagen. Los artistas usan estos recursos para crear una imagen que sea visualmente atractiva y que transmita un mensaje o una historia.

En la lectura de la composición, se trata de observar **cómo se relacionan los elementos del cuadro** entre sí y con el espectador. Esto incluye el uso de **líneas, formas y espacios** para crear una imagen que sea visualmente atractiva y que transmita un mensaje o una historia.

La comprensión implica un diálogo más personal e íntimo con la obra, que se logra mediante el estudio de la obra del espectador con la imagen, objeto de contemplación artística.

**“Ver y entender: disfrutar del arte”**

**1. Lectura de imágenes**

Para poder leer las imágenes, lo primero que debemos entender es que la taxonomía de la imagen clásica se sigue según su valor:

- Sintáctico, es el estudio de la relación de los significados entre sí y la relación que guarda con su propia estructura.
- Semántico, es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado, implícito de acuerdo con la función que realiza.
- Pragmático, estudia la relación entre los significados, y los interpretados, lo que se ve e interpreta, es el impacto de la imagen relacionada en forma personal con el interprete.

Lo primero que debe analizarse son los elementos formales: la línea, el espacio, el color, la textura y la luz. Estos elementos nos llevan a la estructura de la forma y a la composición.

También es indispensable la lectura de los elementos dinámicos que se refieren a la tensión, la asimetría, la expresión y el ritmo, elementos que en su conjunto nos permiten comprender y describir una obra de arte, gracias al análisis de sus elementos contrastivos que nos llevan a la síntesis, que comienza una historia, una idea, una interrogante, nos sugiere algo, el verdadero significado de ese arte.

**“Ver y entender: disfrutar del arte”**

**1. Lectura de imágenes**

Para poder leer las imágenes, lo primero que debemos entender es que la taxonomía de la imagen clásica se sigue según su valor:

- Sintáctico, es el estudio de la relación de los significados entre sí y la relación que guarda con su propia estructura.
- Semántico, es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado, implícito de acuerdo con la función que realiza.
- Pragmático, estudia la relación entre los significados, y los interpretados, lo que se ve e interpreta, es el impacto de la imagen relacionada en forma personal con el interprete.

Lo primero que debe analizarse son los elementos formales: la línea, el espacio, el color, la textura y la luz. Estos elementos nos llevan a la estructura de la forma y a la composición.

También es indispensable la lectura de los elementos dinámicos que se refieren a la tensión, la asimetría, la expresión y el ritmo, elementos que en su conjunto nos permiten comprender y describir una obra de arte, gracias al análisis de sus elementos contrastivos que nos llevan a la síntesis, que comienza una historia, una idea, una interrogante, nos sugiere algo, el verdadero significado de ese arte.

La propuesta de composición de las páginas internas, está basado en la retícula de seis columnas, para buscar el equilibrio visual a través de la ubicación de los elementos que confirman en cada página.

### 4.3.1.3. Propuesta final páginas internas

**“Ver y entender: disfrutar del arte”**

**1. Lectura de imágenes**

Para poder leer las imágenes, lo primero que debemos entender es que la taxonomía de la imagen clásica se sigue según su valor:

- Sintáctico, es el estudio de la relación de los significados entre sí y la relación que guarda con su propia estructura.
- Semántico, es el estudio de la relación entre los gráficos y el significado, implícito de acuerdo con la función que realiza.
- Pragmático, estudia la relación entre los significados, y los interpretados, lo que se ve e interpreta, es el impacto de la imagen relacionada en forma personal con el interprete.

Lo primero que debe analizarse son los elementos formales: la línea, el espacio, el color, la textura y la luz. Estos elementos nos llevan a la estructura de la forma y a la composición.

También es indispensable la lectura de los elementos dinámicos que se refieren a la tensión, la asimetría, la expresión y el ritmo, elementos que en su conjunto nos permiten comprender y describir una obra de arte, gracias al análisis de sus elementos contrastivos que nos llevan a la síntesis, que comienza una historia, una idea, una interrogante, nos sugiere algo, el verdadero significado de ese arte.

**2. ¿Cómo mirar un cuadro?**

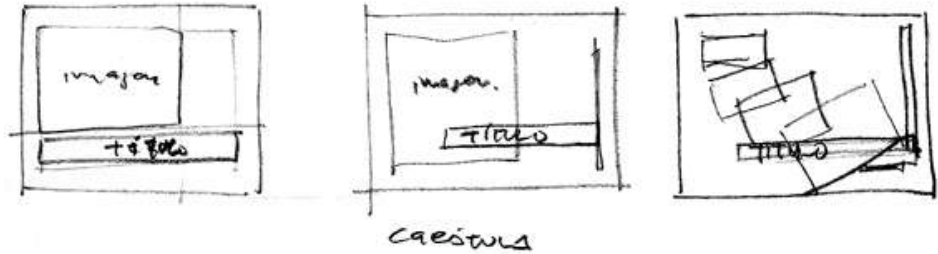
Hay muchas maneras de mirar un cuadro, la primera es preguntarse **¿cuál es el objetivo del cuadro?** en segundo término: **¿qué nos cuenta la obra?** con la cultura de los artistas y el tema. Para el grado de realismo, relacionado con la historia y una cierta manera de mirar el cuadro es en tercer lugar, **¿cómo se estructura dentro del cuadro?** con la lectura de imágenes, una amplia forma de mirar que ayuda a comprender mejor su significado y percibir algunos de los recursos que el artista utiliza para conseguir sus efectos deseados. Pero también las obras de arte las podemos analizar por su tema y su relación histórica: paisajes y marinas, retratos, la vida y los objetos cotidianos, costumbrismo, naturaleza muerta, historia y mitología, imágenes religiosas, tradiciones y cuadros de decoración sobre superficies





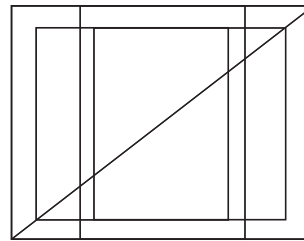
4.3.2 Portada y contraportada

4.3.2.1 Conceptualización

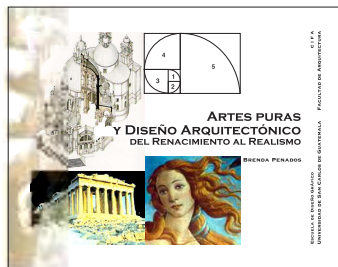


4.3.2.2 Bocetos

La propuesta de composición de estas páginas también busca el equilibrio visual, a través de la distribución asimétrica de textos e imágenes.



Layout

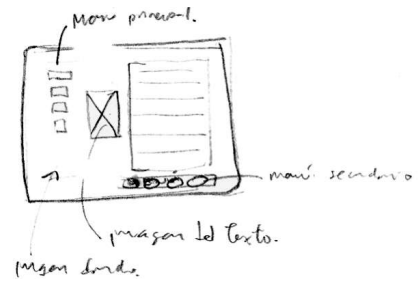
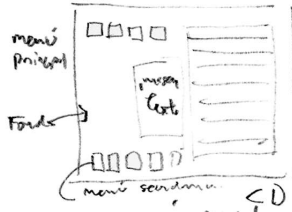


4.3.2.3 Propuesta final portada y contraportada



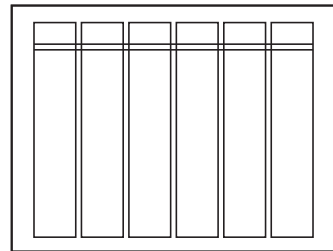
### 4.2.3 Página libro electrónico

#### 4.2.3.1 Conceptualización

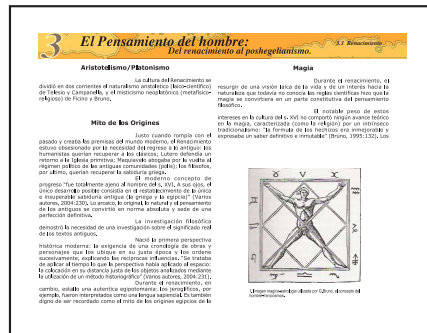


#### 4.2.3.2 Bocetos

Se utilizó el mismo layout de la guía didáctica, para que haya unidad en el diseño de las piezas propuesta. Por lo mismo, se buscó equilibrio y un recorrido visual idóneo en su composición.



Layout

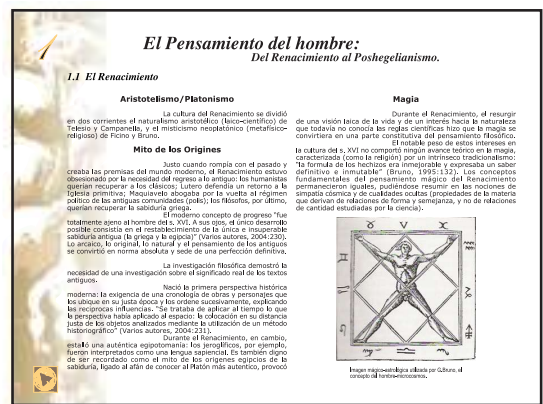


#### 4.2.3.3 Propuesta a validar

Página inicio de capítulos



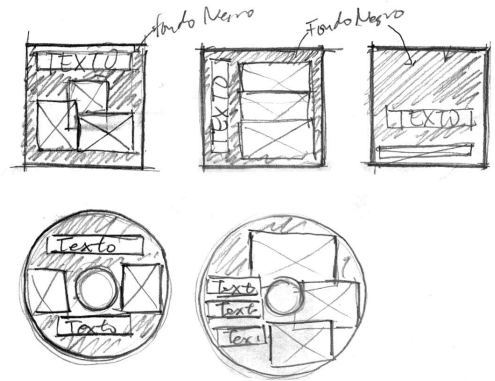
Página de contenido



Capítulo 4 Concepto de diseño y bocetaje

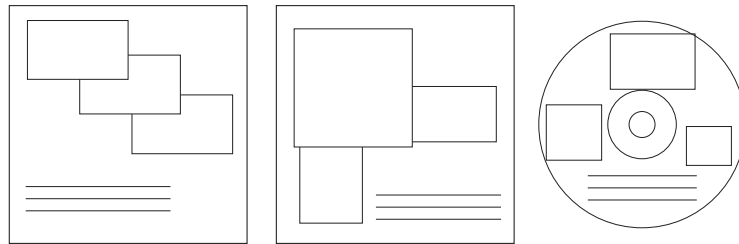
4.2.4 Portada y contraportada de sobre y carátula de libro electrónico

4.2.4.1 Conceptualización



4.2.4.2 Bocetos

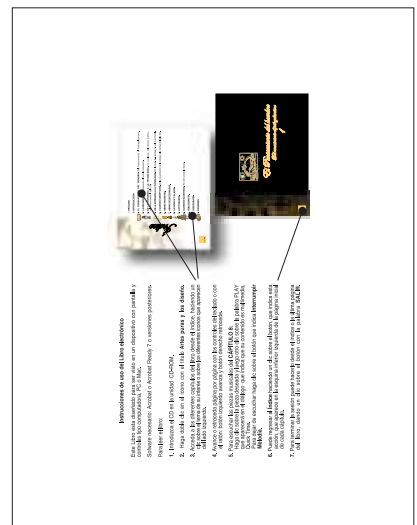
Se utilizarán imágenes tanto del folleto como del libro electrónico, así como la tipografía de la carátula de los mismos.



4.2.4.3 Propuesta a validar

Con el propósito de mantener la unidad y de reflejar el contenido del material didáctico, en el exterior del sobre se usará una diagramación similar a la del libro electrónico, con imágenes y tipografía de la guía didáctica. En el interior habrán instrucciones básicas para el CD.

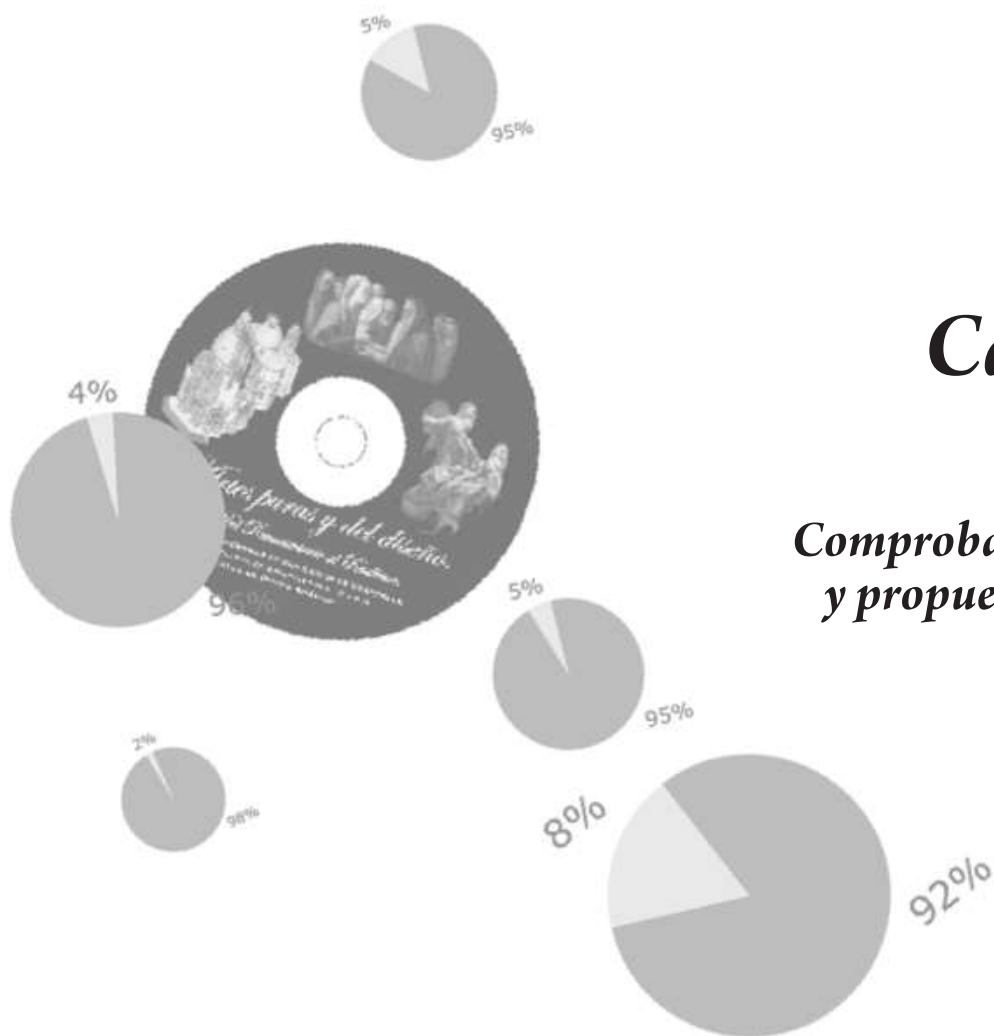
Carátula del CD.



Portada y contraportada exterior y guía de troquel

Interior con instrucciones





# Capítulo 5

*Comprobación de eficacia  
y propuesta gráfica final*



## 5.1 COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE LAS PIEZAS

En este capítulo, se hace el análisis de las piezas de diseño propuestas, para determinar si cumplen, de una manera eficaz, la función de comunicación para lo cual han sido diseñadas.

### 5.1.1 Técnica de validación

La validación se hizo a través de una encuesta, con la cual se determina, con base en la opinión de estudiantes, la eficacia del material gráfico propuesto.

### 5.1.2 Instrumentos

El instrumento para la validación fue el cuestionario, hecho a los estudiantes, grupo objetivo, por medio de preguntas directas. Se presentó un cuestionario para cada pieza diseñada.

### 5.1.3 Técnica de recolección de datos

Los informantes fueron estudiantes de Diseño Gráfico, cursantes de la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual 2, por ser ellos a quienes está dirigido el material gráfico. El total de encuestados fue de 50 alumnos.

El cuestionario contiene una lista de preguntas sobre elementos gráficos tales como tipografía, color, diagramación y concepto total (ver anexo). La recolección de datos se realizó en el salón 104 del edificio T1, lugar donde se imparte el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual 2.

### 5.1.4 Perfil del informante

Estudiantes del Segundo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura USAC, hombres y mujeres entre 18-24 años de edad, jornada vespertina sección C, cursantes de la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual 2.

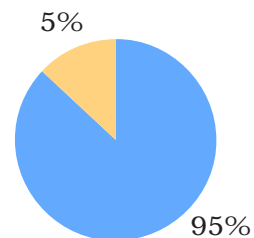


### 5.1.5 Resultado de la encuesta

#### Guía didáctica

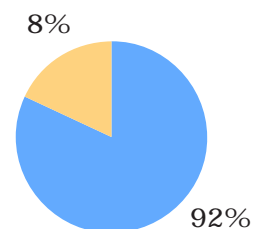
1. ¿Por qué considera usted que el folleto llama la atención?

El 95% respondió que, a pesar de ser en blanco y negro, sí llama la atención. El 5% opinó que el folleto en blanco y negro no es tan llamativo.



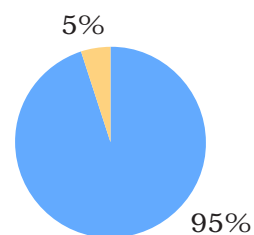
2. ¿Encuentra adecuada la diagramación del material educativo?

El 92% respondió que sí. En tanto que el 8% concluyó que hace falta destacar algunas partes importantes.



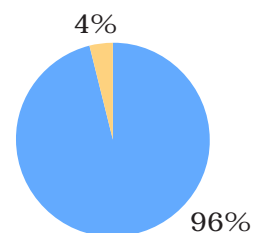
3. ¿Es visible y legible la tipografía para una lectura fácil y rápida?

La respuesta del 95% fue positiva y el 5% adujo que el tipo y el tamaño de letra no era el adecuado.



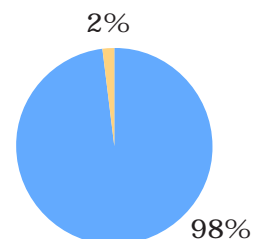
4. ¿Definiría la guía didáctica como material que facilita el aprendizaje?

El 96% respondió que sí. El 4% respondió que en *full color* sería mejor.



5. ¿Tienen relación los elementos gráficos de la portada con el contenido?

El 98% respondió que sí. El 2% respondió que no, que les parecía que hacía falta definición de las formas.

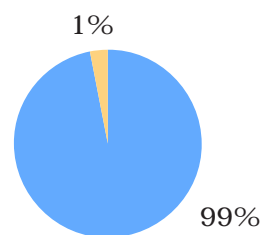




Libro electrónico (CD interactivo)

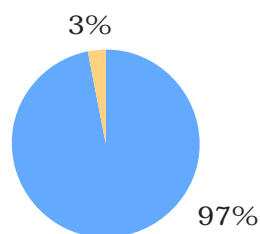
1. ¿Considera útil este material?

El 98% respondió que sí. El 1% respondió que no.



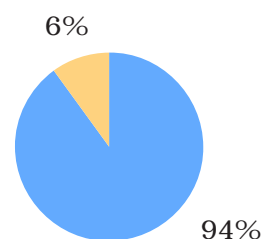
2. ¿Considera que la presentación favorece a la comprensión del tema?

El 97% respondió que sí favorece. El 3% respondió que no.



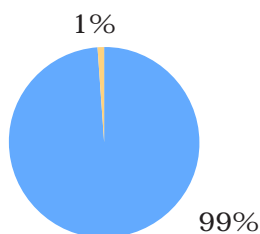
3. ¿El tamaño de las imágenes es adecuado?

El 94% respondió que sí. El 6% respondió que algunas son algo pequeñas.



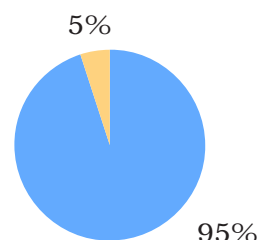
4. ¿Considera que la tipografía es visible y legible?

El 99% respondió que sí. El 1% respondió que debe ser más grande.



5. ¿Favorece la diagramación la lectura y comprensión del contenido?

El 95% respondió que sí. El 5% respondió que no.



5.1.6 Análisis de los resultados

De los resultados obtenidos en la encuesta, se determinó que un porcentaje mínimo de respuestas era negativo, pero se tomarían en cuenta para hacer los cambios pertinentes, de manera que las piezas propuestas fueran plenamente aceptadas.

Uno de los cambios realizados en la Guía Didáctica y Libro Interactivo, fue el aumento de tamaño de algunas imágenes y de texto, para mejorar su visualización y legibilidad.

Otro cambio fue en la composición de páginas en la Guía didáctica.



## 5.2 FUNDAMENTACIÓN Y PROPUESTA FINAL

### 5.2.1. Tipografía

Se utilizó tipografía COOPERPLATE y Verdana, en la portada y la contraportada de la Guía Didáctica por ser moderna, pero que a la vez tiene características de texto antiguo.

En el Libro Interactivo la tipografía es **Edwardian Script I TC** en la portada y en el inicio de cada capítulo para denotar elegancia y distinción.

En textos internos se utilizó tipografía Verdana. En títulos, Bold a 18 puntos. En subtítulos, bold a 12 puntos y de 10 puntos. En el texto corrido, con la intención de jerarquizar todo el texto. Se eligió esta tipografía por ser simple y moderna, y por permitir una lectura fácil.

### 5.2.2 Formato

El formato será tamaño carta (11"x 8.5") para la guía y para le CD será de 800 x 600 pixeles, apaisado en ambas piezas (horizontal), por ser la posición con más posibilidades de composición, que permitirá una mejor visualización de sus componentes.

### 5.2.3 Color

Se diseñó en *full color*, y luego se convirtió a escala de grises, con tipografía en negro, para que al reproducirlo en fotocopiadora no se pierda visibilidad ni legibilidad del texto ni de las imágenes. Para el CD, todo el diseño fue en *full color* para ser visto en computadora.

### 5.2.4 Imágenes

Las fotografías escaneadas, originalmente en color, se digitalizaron en *Photo Shop* para mejorar su calidad, y luego se convirtieron a escala de grises para ilustrar la guía didáctica.

### 5.2.5 PIEZAS FINALES

#### 5.2.5.1 Guía didáctica

En la guía didáctica se emplearon elementos icónicos, como parte del diseño gráfico, siendo éstos abstracciones de obras maestras para plasmar gráficamente el concepto de diseño.

Las imágenes utilizadas fueron digitalizadas en *Photoshop* y *Free Hand* y se colocarán al lado izquierdo de cada página, para enriquecer la diagramación, la cual es a dos columnas para favorecer la lectura del documento, de tal manera que ésta no resulte muy cargada y por lo tanto no canse la vista del lector.

Con la misma finalidad, las fotografías que ilustran el texto están ubicadas en diferentes parte dentro de la caja de diagramación y la cantidad y tamaño varían en cada página, en relación con la intensidad una composición variada, no repetitiva.



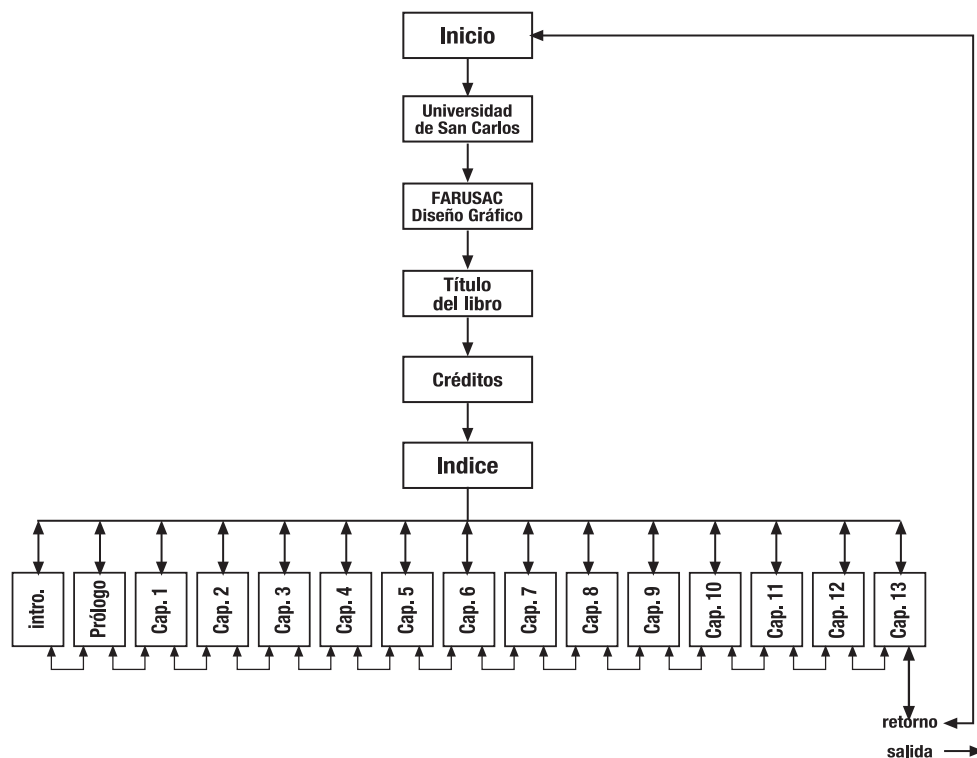
### 5.2.5.2 CD Interactivo

El material está diseñado en *full color*, para que despliegue toda la gama de colores al ser visto en un monitor de computadora u otro dispositivo. Inicia con una escena que contiene intrucciones sobre el uso del CD y desde la cual se puede iniciar su lectura.

Las imágenes que contiene las generales y créditos aparecen de forma sucesiva y automática, iniciando con Universidad de San Carlos de Guatemala, seguida de Facultad de Arquitectura, y luego los créditos correspondientes, para detenerse en el índice, que es la parte medular o central del documento, ya que allí se puede acceder a cualquier capítulo.

Cada uno de los capítulos, inicia con una página que indica el contenido temático y desde la cual se accede a las página subsiguientes, avanzando o retrocediendo con las flechas del teclado o simplemente haciendo un clic con el botón izquierdo o derecho del ratón, o si se desea regresar al índice. También se puede regresar al inicio de cada capítulo con el botón que aparece el la esquina inferior izquierda de la páginas y se puede retornar al inicio o salir del documento, desde la última página del mismo.

Organigrama de contenido y funcionalidad



### 5.2.5.3 Carátula del disco

La composición presenta imágenes y tipografía de la guía y del contenido del libro para que lograr unidad en el diseño de las piezas.



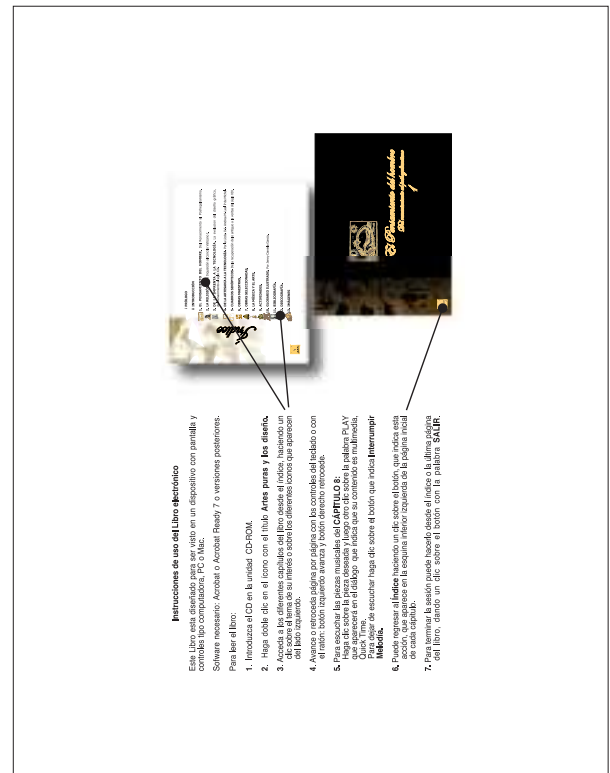
### 5.2.5.4 Sobre para CD

Se diseñó un sobre para contener y proteger el CD en cuyo exterior presenta elementos visuales que identifican el contenido del libro y en la parte interna las instrucciones básicas de como usarlo.

El troquel esta diseñado para una fácil construcción, sin necesidad de utilizar pegamento alguno. Además podrá imprimirse un formato de cartulina tamaño carta (11" x 8.5"), en el tiro y retiro, utilizando para ello unicamente una impresora personal o de oficina.

Exterior y guía de troquel

Interior con instrucciones



### 5.2.5.5 Instrucciones de uso del Libro electrónico

El sobre del CD tiene en su parte interior, tiene las siguientes instrucciones de uso del CD:

Este Libro esta diseñado para ser visto en un dispositivo con pantalla y controles tipo computadora, PC o Mac.

*Software* necesario: *Acrobat* o *Acrobat Ready 7* o versiones posteriores.

Para leer el libro:

1. Introduzca el CD en la unidad CD-ROM.
2. Haga doble clic en el ícono con el título Artes puras y los diseño.
3. Acceda a los diferentes capítulos del libro desde el índice, haciendo un clic sobre el tema de su interés o sobre los diferentes iconos que aparecen del lado izquierdo.
4. Avance o retroceda página por página con los controles del teclado o con el ratón: botón izquierdo avanza y botón derecho retrocede.
5. Para escuchar las piezas musicales del **CÁPITULO 8**: Haga clic sobre la pieza deseada y luego otro clic sobre la palabra *PLAY* que aparecerá en el diálogo que indica que su contenido es multimedia, *Quick Time*. Para dejar de escuchar haga clic sobre el botón que indica Interrumpir Melodía.
6. Puede regresar al Índice haciendo un clic sobre el botón, que indica esta acción, que aparece en la esquina inferior izquierda de la página inicial de cada capítulo.
7. Para terminar la sesión puede hacerlo desde el índice o la última página del libro, dando un clic sobre el botón con la palabra SALIR.



# Conclusiones

Con el material didáctico diseñado para la asignatura de Historia del Arte y del Diseño Visual II, se ha resuelto la necesidad de comunicación visual, que permitirá transmitir de mejor manera el contenido del curso.

Es necesario que la Escuela de Diseño Gráfico desarrolle proyectos de material impreso y multimedia para todas las asignaturas que conforma su p nsum de estudio para superar la dificultad de comunicaci n visual que se tiene actualmente, por no contar con libros especializados, por su alto costo en el mercado.

El dise o del Libro Electr nico (CD interactivo) ha sido fundamental, para completar la informaci n que no contiene la Gu a Did ctica, por contener im genes que solo pueden apreciarse en color. Adem s el uso de material interactivo permite una comunicaci n y transmisi n de conocimiento m s efectiva, en el proceso de ense anza aprendizaje.

El dise o de las dos piezas est  realizado de tal manera que resulta interesante, no s lo para los estudiantes del curso de Historia y del Dise o Visual II, sino para cualquier persona que guste o que simplemente se interese en ver y saber sobre las distintas obras de los grandes artistas a trav s de la historia.

Con los resultados obtenidos en la validaci n de las piezas dise adas, se demuestra que es importante el dise o y desarrollo de materiales interactivos para la formaci n acad mica superior.





# *Lineamientos*

El material de apoyo diseñado consta de una Guía Didáctica original en formato PDF, que será entregado a cada catedrática del curso, para que pueda ser reproducido por los alumnos por medio de fotocopias, con el valor actual de Q.0.15 centavos de quetzal por página, en las fotocopadoras que funcionan dentro de los edificios T1 y T2 de Arquitectura, lo que equivale a un total de Q8.10. En otros centros de reproducción, el valor por página oscila entre Q.0.15 y Q.0.25 centavos de quetzal.

El de CD interactivo o libro electrónico será entregado igualmente a las catedráticas del curso, en original PDF, para que sean ellas las que lo proporcionen a los estudiantes para su reproducción. El valor aproximado es de Q8.00, incluido el CD. Si desean impresión de la carátula del disco, el precio sube a Q15.00 por unidad.

Otra opción que puede favorecer aún más al estudiante es que los dos documentos, Guía Didáctica y Libro Electrónico, estén incluidos en un mismo CD para que la reproducción sea de acuerdo con las posibilidades económicas de cada alumno. El precio sería, en este caso, el mismo del CD interactivo.



# Bibliografía

Autores Varios: *El mundo del Arte*. Editorial Océano, España, 2001.

*Biblioteca del Diseño Gráfico*. Naves Internacional de Ediciones, S. A. México. 1994.

García Martínez, J. A.: *Introducción a la historia del arte*. Editorial Nova, Argentina, 1962.

García -Pelayo y Gross, Ramón: *Larousse , diccionario básico de la lengua española* Ediciones Larouse, S.A. de C.V. Mexico, 1979.

Jennings Simon. *Guía del Diseno Gráfico para profesionales*. Editorial Trillas. México. 1995

Maya Betancourt, Arnobio. *Módulo para la ilustración de textos escolares (II)* UNESCO para Centroamérica y Panamá en convenio con el CERLAC, proyecto UNESCO/ALEMANIA, 507/RLA/11. Panamericana Formas e Impresos. Colombia, 1995.

Orden Hoz, A. de la: *Función y características de las guías didácticas*. En vida Escolar , Madrid, 1997.

Paz Méndez, Eva Graciela: *Manual de técnicas gráficas y aplicación creativa de la letra*. Guatemala, 1994.

Quiroz Valverde, Luis Fernanado: *Diseño, teoría, acción y sentido*. 1a. edición, Cartago, Editoril Tecnológica de Costa Rica. 1998.

Ráfols, Rafael y Coumer, Antoni: *El diseño audiovisual*. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 2003.

Swan, Alan: *Como diseñar retículas*. 2a. Edición. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1990.

## Otras fuentes

Alejandro G. Bedoya, Grupo editorial sin papel.  
<http://www.sinpapel.com/art0001.shtml> (interactividad).

[www. statmarket,com](http://www.statmarket.com)



# Glosario

**CD Rom:** (Compact Disc-Read Only Memory/ Memoria de lectura en disco compacto) es un disco de almacenamiento que guarda la información mediante diminutas cavidades sobre la superficie posterior del disco, de manera que la luz del láser del aparato reproductor se refleja con mayor o menor intensidad según haya perforado o no, leyendo así la información.

**Clic:** pulsar el botón del ratón con el cursor colocado sobre algún elemento de la pantalla.

**Icono:** gráfico pequeño que representa una función o acción.

**Imagen:** es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico, susceptible de persistir a través de la duración y constituye uno de los medios masivos de comunicación (fotografía, pintura, ilustración, esculturas, cine, televisión).

**Interactividad:** diálogo bidireccional que se establece entre una persona y una máquina.

**Hipervínculo:** es un elemento que permite, al hacer clic sobre él, pasar o otros documentos, imágenes, sonidos o películas.

**Hipertexto:** técnicamente un es un conjunto de nudos o nodos ligados por conexiones.

**Historia:** narración verdadera y ordenada de los acontecimientos pasados y de las cosas memorables de la actividad humana.

**Libro electrónico:** o "e-book" es un libro en formato digital el cual puede ser transmitido, almacenado, leído en un dispositivo con pantalla y controles tipo computadora.

**Material didáctico:** es conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso enseñanza aprendizaje.

**Multimedia:** se llama así a los equipos informáticos a los programas que pueden gestionar todo tipo de información audiovisual: texto, voz, dibujos, fotografías, videos, animaciones, música.

**Navegar en un hipertexto:** es diseñar un recorrido por una red que puede ser tan compleja como se quiera. Porque cada nudo puede contener a su vez toda una red.

**Nudo:** Los nudos pueden ser palabras, imágenes, gráficos o partes de gráficos, secuencias sonoras, documentos completos que a la vez pueden ser hipertextos.

**Software:** es el conjunto de instrucciones o programas que describen acciones para que la computadora ejecute alguna tarea, de acuerdo a reglas y especificaciones de un lenguaje de programación en particular.



# Anexos



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

A continuación, se presenta una serie de preguntas relacionadas con el diseño de material didáctico para el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual II. Por favor responda de manera objetiva y clara.

## Guía didáctica

1. ¿Por qué considera usted que el folleto llama la atención?

Por su portada  por la tipografía  Por las ilustraciones

Explique \_\_\_\_\_

2. ¿Encuentra adecuada la diagramación del material educativo?

Sí  No

¿por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Es visible y legible la tipografía para una lectura fácil y rápida?

Sí  No

4. ¿Definiría la guía didáctica como material que facilita el aprendizaje?

¿por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Tienen relación los elementos gráficos de la portada con el contenido?

Sí  No

¿por qué? \_\_\_\_\_





Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Univesidad de San Carlos de Guatemala

A continuación se presenta una serie de preguntas relacionadas con el diseño de material didáctico para el curso de Historia del Arte y del Diseño Visual II. Por favor responda de manera objetiva y clara.

#### Libro electrónico

1. ¿Considera útil este material?

---

---

2. ¿Considera que la presentación favorece a la comprensión del tema?

Sí  No

¿por qué? \_\_\_\_\_

---

3. ¿El tamaño de las imágenes es adecuado?

Sí  No

¿por qué? \_\_\_\_\_

---

4. ¿Considera que la tipografía es visibles y legible?

Sí  No

¿por qué? \_\_\_\_\_

---

5. ¿Favorece la diagramación la lectura y comprensión del contenido?1

Sí  No

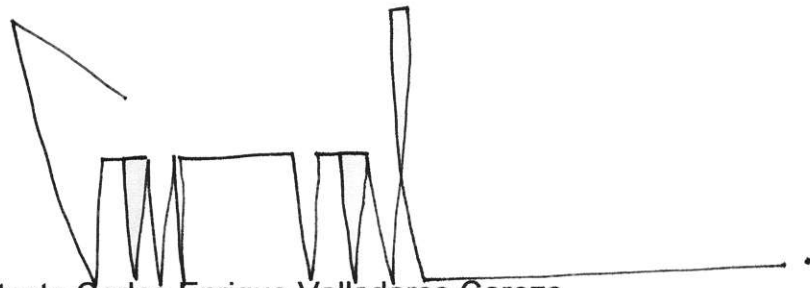
¿por qué? \_\_\_\_\_

---



*Artes puras  
y diseño arquitectónico  
Del Renacimiento al Realismo*

**IMPRÍMASE**



Arquitecto Carlos Enrique Valladares Cerezo  
**Decano**

Arquitecta Brenda Penados  
**Asesora**

Arquitecto Salvador Garvez  
**Examinador**

Licenciada Miriam Isabel Meléndez  
**Examinadora**

D.G. Erick Galindo  
**Sustentante**

