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

# Guía
## de Estilo Interactiva
### para la presentación de investigaciones

Diana Cecilia Estrada Letona
Previo a optar por el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

# Guía

## de Estilo Interactiva

para la presentación de investigaciones

# Índice

## CAPÍTULO 3



## CAPÍTULO 4



## CAPÍTULO 5

# Nómina de autoridades
## Facultad de Arquitectura
## Universidad de San Carlos de Guatemala

Decano Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Vocal I Arqta. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón
Vocal V Br. Carlos Raul Prado Vides
Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón

# Tribunal Examinador

Decano Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Lic. Erlin Ayala Ramos
Arq. Brenda Maria Penados
Licda. Emperatriz Pérez

# Dedicatoria

A Dios
Luz eterna en mi vida.

A mis padres
Marco Antonio Estrada Quemé y María Eugenia Letona González,
por su amor.

A mis hermanos
Pablo Josué y Omar Alejandro,mis amigos y compañeros eternos.

A mi cuñada y mis sobrinos
Malu, Javi, Luci y Nati, mis nuevos motivos para seguir.

A mis abuelos y abuelas
Marta Fabia Quemé y Marco Antonio Estrada, María Marta González González, por predicar con el ejemplo de su vida honesta y trabajadora.

A mis tias y tios
Sheny, Edgar, Armando, Sandra, Sonia Nery, Ru, Julio, Tito, Luis, Lala, Aura, Zoila, por estar a mi lado siempre y apoyarme incondicionalmente.

A mis primas y primos
Que han llenado mi vida de momentos amenos.

A Soren Lorenson
Por su cariño, comprensión y todo su apoyo.

A la Antonia
Que se desveló conmigo siempre

A mis Asesores
Por sus consejos, paciencia y valiosas opiniones.

...a todos los que de algún modo u otro llegaron a mi vida...

# Presentación

La investigación es una de las tareas más importantes que se realiza en el centro de Estudios Urbanos y Regionales, y si bien es para los investigadores experimentados una actividad grata, y apasionante, es lo contrario para el inexperto. Se pretende con este trabajo apoyar a los que investigan, los responsables de la enseñanza, la supervisión o a quienes guían a los nuevos investigadores. La elaboración de este proyecto que establece normas generales, y aplicables en la elaboración y presentación de trabajos de investigación; además, se constituye en una herramienta fácil de usar y con respuestas claras que solucionan los problemas de forma más comunes en la investigación.

El diseño de una Guía de Estilo Interactiva con impacto visual responde a los esfuerzos constantes que realiza el centro para mejorar la calidad de sus trabajos; además de apoyar al investigador, a los auxiliares de investigación, estadígrafos y demás personal; así como al público interesado, para que estos apliquen lineamientos a las investigaciones que realizan, entregan y publican.

# Introducción

La Guía de Estilo interactiva para la presentación de investigaciones, como bien lo indica su nombre es un medio que permite al usuario realizar consultas rápidas a los requerimientos de estilo y forma necesarios al presentar informes, investigaciones o cualquier reporte escrito.

La Guía de Estilo se llevó a cabo gracias a los aportes y la contribución de el Dr. Enrique Gordillo, quien fuera anteriormente profesor titular de dicho centro y quien previamente se dió a la tarea de redactar algunos lineamientos y al Cuerpo Técnico y Administrativo que me permitió realizar consultas sobre el contenido y uso de la guía.

# 1

# CAPITULO

# uno

# 1.1 Antecedentes

El CEUR como una unidad académica de la Universidad de San Carlos se dedica al desarrollo de la investigación en temáticas urbanas, además promueve y divulga los conocimientos obtenidos sobre la realidad nacional en estos aspectos.

Se observa que a pesar de la existencia del normativo de estilo, muchas veces no se ponen en práctica los lineamientos establecidos, por lo que antes de publicar las investigaciones es necesario que sean revisadas para darle el mismo estilo a todas: cambios que van desde el tipo de letra, tamaño, hasta las especificaciones que debe llevar una nota al pie, dependiendo si esta es una nota de una revista, un libro o de una entrevista personal. Considerando lo anterior, se entrevistó al Director del Centro y al Dr. Enrique Gordillo Castillo, quien años antes coordinó la redacción del normativo, y se planificó la realización de un método más eficaz y con un alcance que vaya más allá del CEUR.

Debido a las numerosas investigaciones y publicaciones realizadas por el Centro de Estudios Urbanos y Regionales -CEUR- es oportuno recalcar la importancia de los normativos de presentación, y teniendo en cuenta las necesidades e intereses actuales, se opta por retomar la guía – normativo-, con un nuevo enfoque, más práctico y funcional que permita una rápida consulta, y solucione las dudas de una manera eficaz.

Dado que muchas de sus investigaciones culminan siendo publicaciones difundidas en varios centros de investigación, es necesario que todo este material presente consistencia en cuanto a la forma.

Pero no se pretende que esta guía quede en el uso interno del centro, sino también apoyar a todos aquellos que de una manera u otra, participan en el mundo de la investigación.

# 1.2 El Problema

El problema radica en la discrepancia de estilo que presentan las investigaciones entre ellas y muchas veces en una misma, por ejemplo las diversas técnicas al citar a un autor en pie de página. Para quienes no están relacionados con la investigación o el mundo de la redacción y el estilo, esto podría parecerles un mero problema superficial y vano, pero se suscitan largas discusiones para elegir una palabra correcta o la correcta posición de una coma, o el uso de negrillas en alguna palabra, de cómo enfatizar frases, o cómo se debe citar dependiendo del medio del que se tomo dicha cita, etc.

Por ello el Centro de Estudios Urbanos y Regionales -CEUR-, siendo una unidad de investigación y de extensión de la Universidad de San Carlos de Guatemala, busca normar las presentaciones de sus investigaciones previamente a su publicación, por ello se ve en la necesidad de elaborar un material que contenga todas las indicaciones que deben poseer los documentos de investigación.

La tecnificación de la información y la aplicación de la informática en la investigación en nuestro país, está tomando relevancia y se está difundiendo en el territorio, por lo que el centro necesita que su cuerpo técnico, investigadores, auxiliares de investigación, estadígrafos, y personal administrativo, entre otros, tenga a su alcance una versión actual y completa del normativo para la presentación de trabajos académicos.

Anteriormente se diseñó una guía general de estilo para la presentación de trabajos, pero este se limitó a un pequeño folleto, que a pesar de su simpleza tuvo bastante éxito, por ello después de varios años se retoma dicho proyecto, razón por la cual, se desarrolla el proyecto “Guía de Estilo Interactiva para la Presentación de Investigaciones”, proyecto de investigación como material complementario que ayudará a regular la presentación de los documentos de investigación.

# 1.3 Justificación

## 1.3.1 Magnitud

El Centro de Estudios Urbanos y Regionales se ha convertido desde su fundación en una fuente constante de nuevos conocimientos, año con año publican estudios e investigaciones que divulga el conocimiento científico, con el propósito de hacer conciencia respecto a la problemática urbana y regional de Guatemala.

El centro cuenta con un Director, cuatro profesores titulares, cinco profesores interinos -investigadores-, cuatro auxiliares de investigación y siete personas en el área administrativa, entre ellos mensajero, tesorera, encargada de ventas, encargado del departamento de reproducción, diseñadora gráfica, encargada de biblioteca, secretaria. Hasta el día de hoy, el centro cuenta con más de un centenar de publicaciones, entre libros, boletines, folletos, documentos para la historia, "cuadernos del CEUR", etc. Entre los más solicitados se encuentran: Los Rostros de un País de Oscar Peláez Almengor, Ph.D; Condiciones de Vida y tenencia de la tierra en asentamientos precarios de la Arq. Amanda Morán.

El CEUR atiende a estudiantes universitarios de todas las facultades, catedráticos e investigadores de otras unidades de investigación e incluso de otras universidades del país; asimismo, a autoridades, funcionarios y empleados de la Universidad de San Carlos; además se atiende a catedráticos, investigadores, bibliotecarios y estudiantes de otras instituciones dedicadas a la enseñanza superior y a la investigación. Por ello hace varios años se publicó un folleto (la primer guía estilo) con las normas para presentar trabajos académicos; muchas instituciones y centros de investigación compraron dicho folleto y asistieron a talleres que se impartieron gracias a la organización de la Dirección General de Investigación -DIGI-. A partir de ese primer encuentro dicha guía (normativo) ha sido usada como texto oficial en varias unidades académicas de la Universidad Carlos,

principalmente en el CUNOR, en donde es obligatorio su uso en todos los cursos y carreras; todos los estudiantes deben presentar sus trabajos de acuerdo con dicho normativo.

## 1.3.2 Trascendencia

Como es posible observar en la lista de publicaciones del CEUR (ver anexo, lista de publicaciones), la cantidad de material y conocimiento que se genera es importante no sólo en el ámbito educativo o puramente cognitivo, sino que también, se tratan de plantear soluciones concretas a problemas reales del país; de esta manera, se determina que si bien la investigación en sí es importante en cuanto a su contenido, lo es también su presentación: que debe ser uniforme con respecto a las demás, para dar un sentido de pertenencia; en palabras más simples: se trata de que todo el material publicado tenga las mismas normas y reglas de estilo.

Hace algunos años se emprendió la tarea de elaborar un material gráfico impreso con las indicaciones de cómo se deben presentar las investigaciones, este documento fue publicado como un pequeño folleto de hojas tamaño medio oficio, que debido a su importancia y al éxito de su aplicación, las autoridades del CEUR decidieron sacar un tiraje bastante amplio con la finalidad de que el normativo interno del centro, también sirviera de apoyo a catedráticos y estudiantes, especialmente para los que cursan o imparten Métodos y Técnicas de Investigación o bien dirigen y/o elaboran su tesis, en algunas unidades académicas como el CUNOR. Este normativo es de uso obligatorio en el transcurso de toda la carrera, lamentablemente en el mismo centro muchos de los nuevos investigadores desconocen el normativo y no lo aplican, razón por la cual, este trabajo recae en dos personas, encargadas de revisar el material redactado por todos los investigadores, volviéndose entonces en una tarea bastante pesada y tediosa, cuando bien esto se puede evitar, implantando de nuevo, el uso de la Guía de Estilo.

## 1.3.3 Vulnerabilidad

La importancia de la Guía de Estilo radica en la magnitud y alcance de las publicaciones del centro, ya que esta pretende dar parámetros generales para la presentación de estos importantes documentos. Además, con el aporte de este trabajo se puede ayudar a aquellos investigadores menos experimentados a realizar sus trabajos de investigación, también se puede guiar a estudiantes a comprender y mejorar el desarrollo de dichos trabajos. Se pretende que el material que se realice sirva se apoyo a catedráticos que no cuenten con una amplia formación sobre este tema, para que puedan aplicarlo y explicárselo a sus alumnos.

## 1.3.4 Factibilidad

Para la elaboración de este trabajo, se cuenta con el apoyo del personal del Centro que aportará su conocimiento para que el contenido sea adecuado. También se tiene la ayuda de la Biblioteca del CEUR, “Flavio Quesada Saldaña”, que cuenta con aproximadamente 14,000 ejemplares entre revistas, tesis y libros.

Para su futura reproducción la “Guía Interactiva de Estilo”, deberá someterse a evaluación y a un estudio de presupuesto por parte de la tesorera del centro y al ser otorgado el dinero para su reproducción material, esta se lleva a cabo en el mismo centro, a cargo del Ing. Nelson Morales mientras que en el Departamento de Reproducción se reproducirán los empaques o estuches en los que se colocará el disco.

# 1.4 Objetivos de diseño

## Objetivo General

Colaborar con El Centro de Estudios Urbanos y Regionales -CEUR- en la elaboración de un material visual interactivo, para el uso de los investigadores, auxiliares de investigación, estadígrafos, estudiantes y para el desarrollo de talleres que este centro brinda a otras unidades de investigación.

## Objetivos específicos

Que la presentación interactiva sirva para establecer normas generales aplicables en la elaboración y presentación de trabajos de investigación.

Diseñar una imagen visual del producto que tenga impacto.

Distribuir los elementos de la guía de forma atractiva a la vista y en orden jerárquico, para que sea de fácil manipulación.

Diseñar elementos visuales acordes al medio en el que se usará el material.

# 2

# CAPITULO

# dos

# 2.1 Perfil del Cliente

El Centro de Estudios Urbanos y Regionales -CEUR- siendo una unidad interfacultativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala dedicada a la investigación científica en temas urbanos y regionales, también se da a la tarea de publicar y divulgar los resultados obtenidos en sus investigaciones, con el fin de buscar soluciones a la realidad nacional del país.

Como se mencionó anteriormente, las publicaciones del centro provenientes de las investigaciones, se someten a una revisión por un catedrático titular designado por el Director del centro, quien debe revisar además de la redacción y contenido, que el autor del documento aplique las normas de estilo establecidas en la Guía de Estilo; posteriormente el documento se lleva a consejo, para elegir cuáles de las investigaciones se publicarán. El siguiente paso es entregar el documento revisado y corregido a la diseñadora del centro, quien se encarga de la diagramación; así, el documento es nuevamente revisado por los titulares del centro, quienes indican si se debe realizar alguna modificación o no, hasta que el documento esté correcto y listo para impresión; para finalizar con el proceso, el documento se compagina y se inicia el proceso de reproducción y divulgación.

Toda publicación del CEUR es divulgada por medio de una presentación oficial del autor en un acto académico y por medio de la página Web que está en constante actualización, para mantener al público al tanto de las actividades del centro.

## Dirección

Edificio S-11, tercer nivel, Ciudad Universitaria, Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-, zona 12, Guatemala, Ciudad.
Teléfono/fax: (502) 2418-7750, 2418-7753/Teléfonos: (502) 2418-8000 Ext.81230 y 81231.
Correo electrónico: usacceur@uasc.edu.gt

# Autoridades

Consejo Directivo del CEUR

***Ing. Murphy Olympo Paiz Recinos***
**Presidente del Consejo Directivo del CEUR**
**y Decano de la Facultad de Ingeniería**

***Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo***
**Decano de la Facultad de Arquitectura**

***Lic. José Rolando Secaida Morales***
**Decano de la Facultad de Ciencias Económicas**

***Lauriano Figueroa Quiñonez, Ph.D.***
**Decano de la Facultad de Agronomía**

***Lic. Avidán Ortíz Orellana***
**Decano de la Ciencias Jurídicas y Sociales**

***Óscar Peláez Almengor, Ph.D.***
**Director del CEUR y Secretario del Consejo Directivo**

# Cuerpo técnico

**TÉCNICO**

**Arquitecta Amanda Morán Mérida**
Profesor titular

**Oscar Guillermo Peláez Almengor, Ph. D.**
Profesor titular

**Doctor Eduardo Antonio Velásquez Carrera**
Profesor titular

**Licenciado José Florentín Martínez López**
Profesor titular

**Licenciado Jorge Aragón González**
Profesor Interino

**Licenciado Luis Rafael Valladares Vielman**
Profesor Interino

**María del Carmen Muñoz Paz, M. Sc.**
Profesor Interino

**Arquitecto Luis Fernando Olayo Ortíz**
Profesor Interino

**Ingeniero Rony Maynor Sánchez**
Profesor Interino

**Licenciada Blanca lIiana Ordóñez**
Auxiliar de investigación

**Claudia Maribel Portillo Morales**
Auxiliar de investigación

**ADMINISTRATIVO**

**Patricia de Carrillo**
Asistente Financiero,

**Virginia Quex**
Asistente

**Diana Estrada**
Diseñadora Gráfica

**Brenda Hernández**
Encargada de ventas

**Guillermina Valenzuela**
Secretaria

**Julio Reyes Romero**
Encargado del depto. de Reproducción

**Erick Azurdia**
Mensajero

**Byron Geovany González Chavajay**
Auxiliar de investigación

**Nelson Orlando Morales Borrayo**
Auxiliar de investigación

## Horarios

De trabajo y de atención al público
De lunes a viernes de 8:00 a 16:00 horas.

## Misión

Realizar investigación y extensión universitaria, generando y difundiendo conocimiento científico, propiciando el debate y concientizando en torno a la utilidad del conocimiento general para abordar la problemática urbana y regional de Guatemala, Centro América y América Latina.

## Visión

Centro de investigación consolidado y constituido en un referente nacional en el campo del análisis, de propuesta de soluciones y de divulgación del conocimiento científico de la realidad, en las cuatro áreas temáticas de su competencia, a fin de influir efectivamente en nuevos ordenamientos urbanos y regionales, que visualicen atenuar la degradación de la sociedad, de la vida humana y del ambiente.

El CEUR incide propositivamente en las políticas públicas a nivel local, municipal y nacional a partir de la divulgación de documentos de elevada calidad en el contenido y la forma.

## Objetivos del Centro

1) Profundizar en el campo de la problemática regional y urbana, enmarcado dentro de una perspectiva global de la sociedad.
2) Vincular dicha producción de conocimientos con la participación, como objetivo de la Universidad de San Carlos, en la resolución de problemas nacionales.
3) Servir de enlace académico con instituciones científicas y fomentar la investigación científica y técnica en su campo de acción.
4) Apoyar la labor de estudiantes y comunidades académicas que realicen estudios, laboratorios o experiencias, cuya especialidad sea afín a la del CEUR.
5) Emitir dictámenes sobre aspectos relacionados con su objeto de estudio, cuando el CEUR lo juzgue necesario o la Universidad se lo solicite.
6) Cooperar con instituciones, elaborando convenios, siempre que la actividad

desarrollada al amparo de los mismos no entre en conflicto con el cumplimiento de sus objetivos y, principalmente, con el resguardo de la autonomía universitaria.

7) Colaborar con las unidades académicas de la Universidad de San Carlos, para el desarrollo de sus programas docentes en la formación de personal especializado en el conocimiento de la realidad nacional.

## 2.1.1 Historia del Centro

Creado en el mes de noviembre de 1975 pro resolución del Consejo Superior Universitario, como una unidad interfacultativa de la Universidad, es conformado en la actualidad por las facultades de Agronomía, Arquitectura, Ciencias Económicas, Ciencias Jurídicas y Sociales e Ingeniería. Desde entonces el CEUR ha venido realizando una destacada labor investigativa en temas urbanos y regionales (historia territorial, dinámica social territorial, políticas territoriales, etc.); además realiza una serie de funciones como participación en eventos, divulgación de conocimientos y de su quehacer, etc.

## 2.1.2 Función y servicios del Centro

El CEUR realiza sus actividades de acuerdo con los objetivos generales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, los cuales orientan el desarrollo de sus programas. Es una entidad que funciona como una unidad de investigación. Desarrolla además, actividades de extensión universitaria, entendiendo esta última como prestación de servicios técnicos específicos, tales como apoyo a la docencia, servicio de biblioteca, sala de lectura, préstamo interno de material, préstamo externo (autoridades de la Institución), venta de libros publicados por el CEUR, edición y publicación de documentos y de libros, todo ello dentro de un enfoque científico multidisciplinario.

Los servicios bibliotecarios y documentales prestados por el Centro de Estudios Urbanos y Regionales (CEUR), se constituye por las acciones bibliotecarias de información, referencia, catalogación, préstamo interno en forma ordinaria, el cual tiene por propósito facilitar a los usuarios el acceso a información especializada en los temas de urbanismo, asentamientos humanos, población, sexo, planificación territorial, historia, salud, economía, sociología, datos estadísticos, arquitectura, ambiente, desastres, vivienda y cuyo contenido es de alto interés para la población en general y en particular para la población estudiantil universitaria.

La biblioteca del CEUR cuenta con: Colección de libros, Colección de tesis, Colección de revistas, Publicaciones periódicas Documentos, Colección de diapositivas (Varios temas), Colección de fotografías. (Varios temas), Planoteca, Slides.

## 2.1.3 Actividades del Centro

Además de las áreas de investigación, el CEUR realiza actividades como la asesoría de Tesis y Trabajos Académicos. Seminario Interno Permanente: Actividad interna del cuerpo técnico y administrativo cuyo propósito es el de contar con un mecanismo de encuentro y reflexión conjunta, para todo el equipo de investigación, sobre aspectos de orden teórico-metodológico y definir criterios en las tareas de investigación. El Seminario surge como necesidad inherente en el intercambio de ideas y apreciaciones vinculadas al quehacer intelectual, siempre como tarea de realización colectiva y no como actividad individual y aislada por parte del investigador o de cada equipo de investigación. Asesorías: El CEUR, asesora a través de su Cuerpo Técnico aquellas tesis de estudiantes que así lo soliciten siempre que su contenido sea afín a su especialidad. Asimismo, brinda todo tipo de asesoría para aquellos trabajos académicos, que lo requieran poniendo como única condición siempre la afinidad del tema con la labor del Centro.

## 2.1.4 Temas de estudio del Centro

El análisis de aspectos tales como el proceso de urbanización, el auge o decadencia de ciertas áreas territoriales, la realización de proyectos orientados a la incorporación de áreas a la economía nacional, la marginación o abandono de ciertas áreas inscritas dentro del territorio nacional, etc., ha sido hasta cierto punto postergado o trasladado a planos secundarios, y requiere por su importancia y dimensión ser abordado dentro de un enfoque global y multidisciplinario. De ahí que la temática de estudio del CEUR, referida a los problemas económicos y sociales del país; los fenómenos migratorios, el proceso de industrialización, el crecimiento urbano, la dinámica social territorial; etc., se enmarca dentro de los objetivos y fines de la Universidad de San Carlos y el carácter científico de su trabajo.

## 2.1.5 Usuarios del Centro

Investigadores, catedráticos, funcionarios, empleados y estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Además de catedráticos, investigadores, bibliotecarios y estudiantes de otras instituciones dedicadas a la enseñanza superior y a la investigación, así como otras personas e instituciones en general.

# 2.2 Necesidad visual de la institución

• Brindar a su personal una Guía de Estilo dinámica, que presente la información necesaria rápidamente.

• Otorgar a sus investigadores un material con información breve y concisa.
Poseer una guía con elementos visuales atractivos, pero que estos no resten importancia a la información.

# 2.3 Grupo objetivo

• Investigadores de la Universidad.

## 2.3.1 Perfil geográfico

• Residentes de la ciudad capital y municipios.

## 2.3.2 Perfil demográfico

• Edad: 22-60 años
• Sexo: Masculino y femenino
• Ingreso: Q1.800. 00 - 10.000.00
• Ocupación: Profesores titulares - Investigadores, auxiliares de investigación, estadígrafos y personal administrativo y de servicios.
• Educación: Profesionales Universitarios, estudiantes universitarios, técnicos universitarios, nivel medio.
• Etnias: maya, garífuna, ladinos.
• Nacionalidad: guatemaltecos, estadounidenses.

## 2.3.3 Perfil psicográfico

• Clase Social: clase media, media alta

## 2.3.4 Perfil conductual

- Ocasión de uso: habitual.
- Beneficios buscados: calidad
- Estatus del usuario: usuario regular y usuario ocasional
- Tasa de uso: ocasional
- Estatus de lealtad: media y absoluta
- Etapa de disposición: ignorante interesado, informado.
- Actitud hacia el producto: positiva.

# 3

# CAPITULO

# tres

# 3.1 Conceptos fundamentales

Temas relacionados con el tema sustantivo sobre el que se desarrolla el proyecto y conceptos sobre el proyecto es sí.

## Investigación[1]

Tiene por fin ampliar el conocimiento científico, sin perseguir, en principio, ninguna aplicación práctica.

### Investigación según objetivos a alcanzar

**Investigación exploratoria:** es considerada como el primer acercamiento científico a un problema. Se utiliza cuando éste aún no ha sido abordado o no ha sido suficientemente estudiado y las condiciones existentes no son aún determinantes.

**Investigación descriptiva:** se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad.

**Investigación correlacional:** es aquel tipo de estudio que persigue medir el grado de relación existente entre dos o más conceptos o variables.

1 http://www.monografias.com/trabajos58/principales-tipos-investigacion/principales-tipos-investigacion.shtml

**Investigación explicativa:** es aquella que tiene relación causal, no sólo, persigue describir o acercarse a un problema, sino que intenta encontrar las causas del mismo. Existen diseños experimentales y no experimentales.

· Diseños cuasiexperimentales: se utilizansujetos de los grupos de investigación que recibirán tratamiento experimental.

· Diseños experimentales: se aplican experimentos "puros", entendiendo por tales los que reúnen tres requisitos fundamentales: 1 )Manipulación de una o más variables independientes; 2) Medir el efecto de la variable independiente sobre la variable dependiente; y 3) Validación interna de la situación experimental.

· Investigaciones no experimentales: se entiende por investigación no experimental cuando se realiza un estudio sin manipular deliberadamente las variables.

## Investigación según el período de tiempo en el que se realizará

**Investigaciones sincrónicas:** son aquellas que estudian fenómenos que se dan en un corto período.

**Investigaciones diacrónicas:** Son aquellas que estudian fenómenos en un período largo con el objeto de verificar los cambios que se pueden producir.

## Investigación según la naturaleza de su información

**Investigación cuantitativa:** es aquella que utiliza predominantemente información de tipo cuantitativo directo. Dentro de la investigación cuantitativa se pueden observar:

Los diseños experimentales

· La encuesta Social: es la investigación cuantitativa de mayor uso en el ámbito de las ciencias sociales y consiste en aplicar una serie de técnicas específicas con el objeto de recoger, procesar y analizar características que se dan en personas de un grupo determinado.

· Estudios cuantitativos con datos secundarios: abordan análisis con utilización de datos ya existentes.

**La investigación cualitativa:** es aquella que persigue describir sucesos complejos en su medio natural, con información preferentemente cualitativa .Los principales tipos de investigación cualitativa son:

· Investigación-acción: es un tipo de investigación aplicada, destinada a encontrar soluciones a problemas que tenga un grupo, una comunidad, una organización. Los propios afectados participan en la misma.

· Investigación Participativa: es un estudio que surge a partir de un problema que se origina en la misma comunidad, con el objeto de que en la búsqueda de la solución se mejore el nivel de vida de las personas involucradas. Dentro de la investigación participativa se pueden encontrar:

1. Estudio de casos: es el estudio de sucesos que se hacen en uno o pocos grupos naturales;

2. Estudio Etnográfico: es una investigación en la cual el investigador se inserta camuflado en una comunidad, grupo o institución, con el objeto de observar, con una pauta previamente elaborada

## Estudios históricos

La investigación histórica se realiza cuando se desea estudiar desde una perspectiva histórica una realidad, recurriendo a las fuentes primarias y secundarias para la reconstitución de la misma.

# Centros de estudio

Un centro de estudio[2] es una institución dedicada al estudio y análisis de problemas vinculados a la sociedad, sus características físicas, sociales, emocionales o a su entorno, ambiente, salud, ciudades, tecnología, etc. estos buscan las causas de los problemas y generan posibles soluciones a estos.

# Urbano

La palara urbano[3] hace referencia a todo lo perteneciente o relativo a la ciudad. Aglomeración, casco, contribución, guardia, milicia, mobiliario, predio, zona.

La Conferencia Europea de Estadística de Praga considera como centro urbano o ciudad una aglomeración de más de 2000 habitantes siempre que la población dedicada a la agricultura no exceda del 25% sobre el total. A partir de 10.000 habitantes, todas las aglomeraciones se consideran ciudades, siempre que éstos se encuentren concentrados.

2 Real Academia Española, Diccionario de la lengua española, 22ava.ed. Madrid: Real Academia Española, 2001.

3 Ibídem.

El concepto político de ciudad es aplicado a conglomerados urbanos con entidad de capitalidad y mayor importancia en la región y que asume los poderes del Estado o nación. Será la ciudad capitalina, pero por extensión se aplica la denominación a cualquiera entidad administrativa con alguna autonomía a nivel de municipio, siendo las demás denominaciones, como pueblo, genéricas y optativas. En el concepto religioso, tanto en la alta edad media como en otros periodos como el renacimiento y anteriormente al siglo XII, solo era ciudad la que dentro de sus murallas tuviera una catedral donde un obispo ostentase su propia cátedra; ya que en el pasado las catedrales eran también centros docentes. En algunos países Europeos como Francia o España, durante la edad media y la Inquisición, dentro del concepto político solo fue considerada ciudad como tal la que tuviese su propia catedral o sede de una arquidiócesis llegándose a dar el caso de que en una misma ciudad con más de una arquidiócesis, se construyese más de una catedral, en dedicación a cada patrón.

Es pues una definición administrativa del estado político, región geográfica o comunidad autónoma, que tienen una ciudad central y pueblos o ciudades menores. La geografía urbana y la sociología urbana estudian ambos aspectos desde el punto de vista de la geografía humana y la sociología con la ecología humana.

En la organización política del territorio, en las que los diversos núcleos poblacionales tenían diferentes privilegios, el título de ciudad se le daba a algunos de ellos y les otorgaba mayores preeminencias que las villas.

Históricamente en la antigua Roma se denominaba ciudad a un centro urbano o a la zona habitada por ciudadanos (cívis), los cuales eran aquellos que poseían derechos ciudadanos, independientemente de su actividad (fuera la industria, la agricultura o los servicios).

## Regional

El concepto de Regional[4] se refiere a todo lo perteneciente o relativo a una región. La región o comarca es una agrupación de ciudades o municipios, ligados entre sí por razones geográficas e históricas, y asociados en una unidad política superior que proporcione una mejor defensa contra enemigos comunes y una mayor abundancia de medios para la realización integral de los fines humanos.

Una Región es una división territorial de un Estado determinada por caracteres étnicos o circunstancias especiales de clima, economía, topografía, administración, gobierno, etc. El concepto de región está indisolublemente ligado al de escala, por lo que podemos considerar la existencia de regiones de muy diverso tamaño, desde regiones supranacionales (por ejemplo, Comunidad Europea, Región Andina, etc.) hasta pequeñas comarcas o un reducido valle de montaña. Constituye el objeto de estudio de la Geografía regional.

4 Diccionario enciclopédico ilustrado Oceano Uno, Barcelona: Océano Grupo Editorial, S.A., 2001.

Etimológicamente procede de regir y su antecedente inmediato es el nombre de reino. En el siglo XIX el nombre de los paises se confundía con el de reinos, aunque no se tratara de monarquías.

# Guía de estilo

**Guía:**[5] Aquello que dirige o encamina, tratado en que se dan preceptos para encaminar o dirigir en cosas, ya espirituales o abstractas, ya puramente mecánicas.

Lista impresa de datos o noticias referentes a determinada materia

**Estilo:**[6] modo, manera, forma de comportamiento, carácter propio que da a sus obras un artista, conjunto de características que individualizan la tendencia artística de una época, gusto, elegancia o distinción de una persona o cosa.

Todo autor escoge materiales de la lengua, aquellos componentes y rasgos, que le han de servir a su propósito. La palabra estilo proviene del latín. La voz de la que es derivada, equivale a cincel (Stílus, punzón para escribir)

El estilo, como concepto, se refiere a un conjunto de rasgos específicos de toda composición artística, determinado por la unión de diferentes formas que en conjunto proporcionan la obra de arte.

En las obras literarias el estilo se relaciona con el léxico y su riqueza y precisión, con la adecuación o inadecuación del mismo; también hace referencia a la estructura de las oraciones, a los giros idiomáticos, al ritmo del lenguaje, etc.

5 Real Academia Española, Diccionario de la lengua española, 22ava.ed. Madrid: Real Academia Española, 2001.

6 Diccionario del uso del Español, Moliner María. Madrid: Grados, 1990.

# 3.2 Conceptos de diseño

## Interactividad

La interactividad es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial.

En su campo de aplicación suele hablarse de tres niveles de comunicación:

No interactiva, cuando un mensaje no se relaciona con otro previo.

Reactiva, cuando un mensaje se relaciona únicamente con el previo inmediato.

Interactiva, cuando un mensaje se relaciona con una serie de elementos previos.

Sheizaf Rafaeli ha definido a la interactividad como "una expresión extensiva que en una serie de intercambios comunicacionales implica que el último mensaje se relaciona con mensajes anteriores a su vez relativos a otros previos" (1988:110).

## comunicación entre personas y máquinas

En el contexto de la comunicación entre ser humano y máquina, el concepto se refiere al comportamiento interactivo del aparato tal como lo experimente la persona. Esto varia de

otros aspectos de la máquina tales como su apariencia visual, su forma de trabajo interna, o el significado de los signos que transmita.

Por ejemplo, la interactividad de un walkman no reside en su forma física o color, su habilidad para reproducir música, o su capacidad de almacenamiento: es en cambio el comportamiento de su interface de usuario tal como éste la experimenta. Esto incluye la forma en que debe moverse el dedo sobre el comando, la forma en que éste permite seleccionar una canción para reproducirla, y la manera en que uno controla el volumen.

# Color

El color es la sensación producida por los rayos luminosos al impresionar los órganos visuales (ojos) en función de la longitud de onda.

Es en otras palabras un fenómeno físico-químico asociado a las infinitas combinaciones de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos con mayor precisión. Todo cuerpo iluminado absorbe una parte de las ondas electromagnéticas y refleja las restantes. Las ondas reflejadas son captadas por el ojo e interpretadas como colores según las longitudes de ondas correspondientes. El ojo humano sólo percibe el color cuando la iluminación es abundante. Con poca luz vemos en blanco y negro.

El color es el medio de transmisión visual potente, que estimula fuertemente los sentidos, el color tiene capacidad comunicativa y un gran poder de atracción visual.

**Contraste de color:** Acción y efecto de contrastar. Oposición, contraposición o diferencia notable que existe entre los colores del círculo cromático. El tono tiene mayor fuerza que el propio color en el establecimiento del contraste. Dentro de las dimensiones del color tono, matíz y croma, el tono domina.

**Color RGB:** las siglas provienen del inglés Red, Green, Blue; “rojo, verde, azul” y hace referencia a la composición del color en términos de la intensidad de los colores primarios con que se forma: el rojo, el verde y el azul. Es un modelo de color basado en la síntesis aditiva, con el que es posible representar un color mediante la mezcla por adición de los tres colores luz primarios. Indicar que el modelo de color RGB no define por sí mismo lo que significa exactamente rojo, verde o azul, razón por la cual los mismos valores RGB pueden mostrar colores notablemente diferentes en diferentes dispositivos que usen este modelo de color. Aunque utilicen un mismo modelo de color, sus espacios de color pueden variar considerablemente.

Para indicar con qué proporción mezclamos cada color, se asigna un valor a cada uno de los colores primarios, de manera, por ejemplo, que el valor O significa que no interviene

en la mezcla y, a medida que ese valor aumenta, se entiende que aporta más intensidad a la mezcla. Aunque el intervalo de valores podría ser cualquiera (valores reales entre O y 1, valores enteros entre O y 37, etc.), es frecuente que cada color primario se codifique con un byte (8 bits). Así, de manera usual, la intensidad de cada una de las componentes se mide según una escala que va del O al 255.

**Colores luz en la pantalla de un computador:** En las pantallas de ordenador, la sensación de color se produce por la mezcla aditiva de rojo, verde y azul. Hay una serie de puntos minúsculos llamados píxeles. Cada punto de la pantalla es un píxel y cada píxel es, en realidad, un conjunto de tres subpíxeles; uno rojo, uno verde y uno azul, cada uno de los cuales brilla con una determinada intensidad.

En sus inicios, la limitación en la profundidad de color de muchos de los monitores produjo una gama limitada a 216 colores. No obstante, el predominio de los monitores de 24-bit, posibilitó el uso de 16.7 millones de colores del espacio de color HTML RGB.
La gama de colores de la Web consiste en 216 combinaciones de rojo, verde y azul, donde cada color puede tomar un valor entre eis diferentes (en hexadecimal): #00, #33, #66, #99, #CC o #FF.

# Imagen

La imagen es una reproducción de un objeto formada por la convergencia de los rayos luminosos que, procedentes de él atraviesa una lente o aparato óptico, y que puede ser proyectada en una pantalla

# 4

# CAPITULO

# cuatro

# 4.1 Concepto de diseño

Existen varios métodos para el desarrollo de ideas, uno de los más recomendados es el "mapa mental" debido a que permite descomponer una idea en diversos conceptos o ideas fáciles de asimilar, para posteriormente unir varias de esas ideas y formar un concepto que se acople a nuestras necesidades.

"Los mapas mentales son una herramienta poderosa para el pensamiento porque permiten esbozar las ideas principales y ver con rapidez y claridad la forma en que se relacionan entre sí. Proporcionan una etapa intermedia, especialmente útil, entre el proceso de pensar y el hecho concreto de poner las palabras por escrito.

Los mapas mentales tienen, según su creador, cuatro características esenciales:

a) El asunto motivo de atención se cristaliza en una imagen central.

b) Los principales temas del asunto irradian de la imagen central de forma ramificada.

c) Las ramas comprenden una imagen o una palabra clave impresa sobre una línea asociada. Los puntos de menor importancia también están representados como ramas adheridas a las ramas de nivel superior.

d) Las ramas forman una estructura nodal conectada."[7]

De esta manera se presentan las ideas principales para crear el concepto del material gráfico visual de la Guía Interactiva son CEUR y Guía de Estilo, ya que es sobre estos temas sobre los que gira la investigación. Posteriormente todas estas ideas se desglosan en distintos conceptos o ideas para una mejor visualización de todo lo relacionado al tema a tratar.

7 http://breteleandomapas.blogspot.com/

# 4.2 Concepto creativo

El CEUR es una institución al servicio de la sociedad guatemalteca y del estudiante sancarlista, sus trabajos y el resultado de estos son de suma importancia para el país, dado que se proyecta para solucionar problemática urbana y social, además de su interés por fomentar y apoyar el conocimiento de la población en los resultados de sus investigaciones.

Toda comunicación o publicidad debe contar con un eje central o concepto creativo, que no es más que una idea central entorno a la cual giran los demás elementos de la comunicación, este concepto debe representar nuestro producto y sus propiedades tanto físicas como las propiedades teóricas e intangibles.

Uno de los mejores métodos creativos es el MAPA MENTAL, "El mapa mental es una técnica que permite la organización y la manera de representar la información en forma fácil, espontánea, creativa, en el sentido que la misma sea asimilada y recordada por el cerebro. Asimismo, este método permite que las ideas generen otras ideas y se puedan ver cómo se conectan, se relacionan y se expanden, libres de exigencias de cualquier forma de organización lineal."[8] Como se muestra más adelante este método simplifica y jerarquiza las características (tangibles, intangibles, beneficios, información etc.) del producto, aunque su estructura no es lineal, las ideas y conceptos poseen cierto orden y jerarquía, es decir que los conceptos o enunciados gira entorno a una idea principal, en este esquema toda idea es correcta y significativa hasta llegar al concepto final.

8 Buzan, Tony. El libro de los mapas mentales. Ediciones Urano. Barcelona (España), 1996.

# 4.2.1 Proceso creativo

La recopilación y análisis de información del CEUR, así como del personal permite establecer ciertos parámetros de acción sobre los que se establece el desarrollo del material, siendo algunos de estos los siguientes:

- El Centro de Estudios Urbanos y Regionales tiene la necesidad de unificar el estilo y presentaciones de sus textos.

- El uso correcto y la aplicación de las reglas de estilo no tiene la importancia que debería.

- La falta de información sobre las reglas, importancia y beneficios de la aplicación de las reglas de estilo es un factor predominante en la falta de uso de una Guía de Estilo.

- La insuficiencia de un método o herramienta eficaz es una de las causas por las cuales las reglas de estilo no se suelen aplicar.

Con la información previa se establece la importancia de la creación de una herramienta visual moderna que le dé a los usuarios el conocimiento apropiado. Por ello se lleva a cabo la realización de una Guía Interactiva de estilo, que es la solución adecuada, además influye el actual apogeo de la informática y de la actualización tecnológica que se hace necesaria en los centros de investigación, razón por la cual se opta por algo interactivo en lugar de hacerlo en un medio tradicional.

Entre los beneficios de un material gráfico interactivo se encuentran los siguientes:

- El uso de medios electrónicos, específicamente el de computador se hace cada día más cotidiano trabajo, por lo que un medio digital es perfectamente utilizable en el centro.

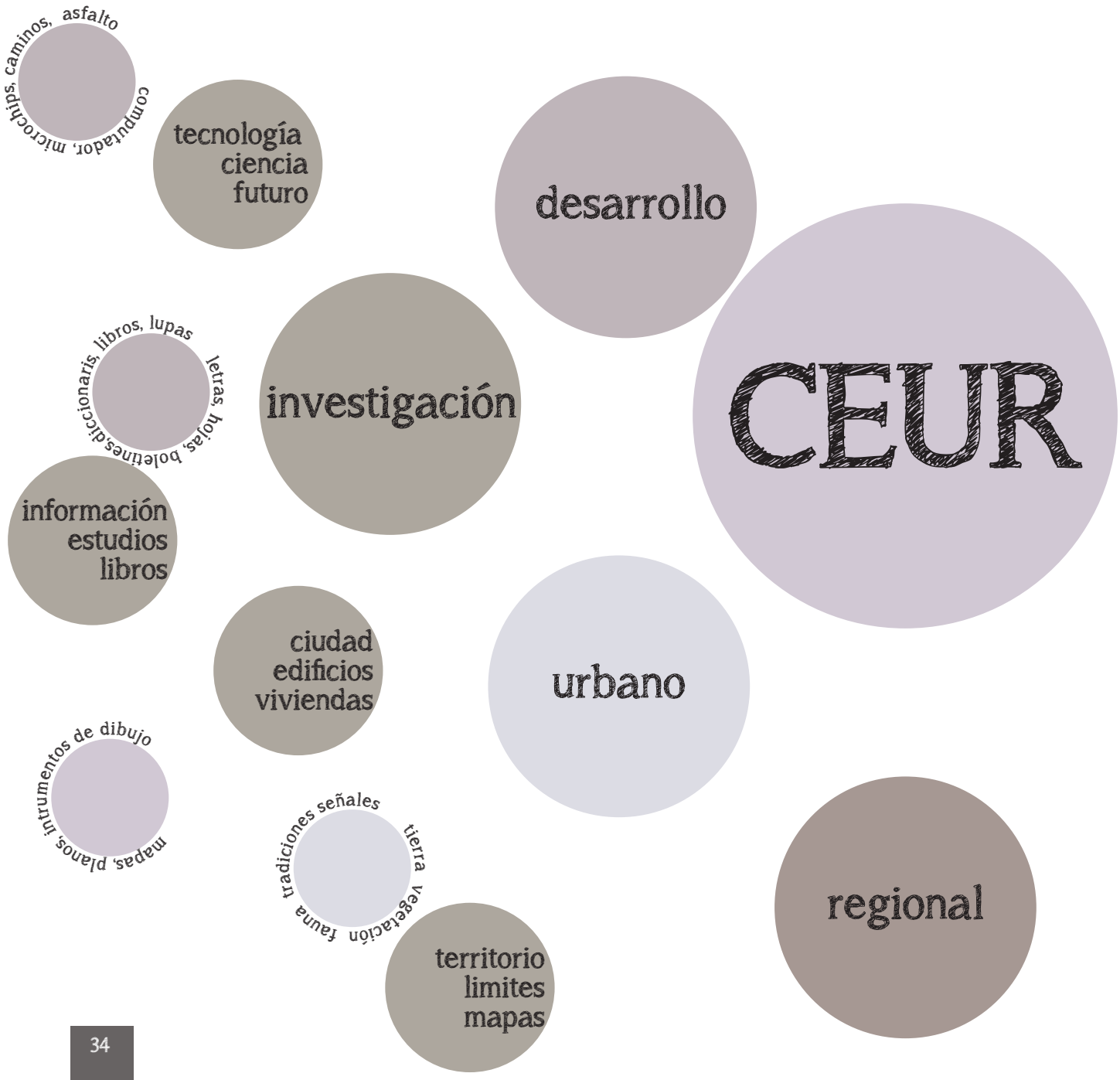
- En un mismo soporte se encuentra gran cantidad de información.

- El usuario puede consultar las reglas de estilo que le interese.

# 4.2.2 Desarrollo del concepto creativo

El concepto creativo fundamento sobre el cual se desarrolla el material gráfico e interactivo del presente proyecto, se aplica a la técnica del mapa mental.

Es de acuerdo con este proceso que se toman como punto de inicio los conceptos de CEUR y GUÍA DE ESTILO, desarrollando entonces a partir de ellos sus características intrínsecas y extrínsecas




consejos, supervisión, reglamentos, modelo
reglas, diccionarios, enciclopedias
normas
conocimientos, tipografías papel, maquetación,
Guía de estilo
investigadores
libros trabajo publicaciones documentos antiguos
estética
orden, presentación, uniformidad, académico
distribuir, composición, simetría, asimetría

Por medio del desarrollo de los anteriores mapas mentales, se llega a los siguientes enunciados finales, de los cuales deberá surgir la idea primaria para el desarrollo del material gráfico y concepto que debe mantenerse presente en toda la imagen de la guía.

- Investigar para el futuro
- Esquematizando ideas
- Guía tus ideas
- Un faro para tus pensamientos
- La meta para tus ideas
- Consulta rápida
- Estilizando tu pensamiento
- Orden al máximo

Debido al tema de la guía se escoge la tercera opción “guía tus ideas”, ya que orienta claramente hacia dónde se dirige el material a realizar. De este concepto surge la idea de desarrollar una imagen que represente una guía del lenguaje oral y escrito. Por ello se desarrolla una imagen visual reconocible para el usuario, similar a un diccionario con marcadores de páginas, que le permitan a su vez navegar por la guía.

# 4.3 Códigos de diseño

## 4.3.1 Código cromático

El código cromático hace referencia al uso del espectro cromático, colores primarios, secundarios, complementarios, etc. El uso de la paleta cromática de la Guía de Estilo interactiva, es limitado para mantener un aspecto sobrio y formal acorde a la información que se presenta en la misma, utilizando contraste con colores de mayor escala tonal para llamar la atención sobre ciertos elementos.

El uso del color en la presentación de la Guía Interactiva "tiene como objeto, provocar impacto visual mediante la manipulación del mismo, este acto debe ser conciente en cuanto a sus efectos".[9] Utilizado adecuadamente el color es uno de los elementos más importantes del diseño, con el se destacan los elementos necesarios, en este aspecto los colores utilizados además de acoplarse al diseño deben estar disponibles en el departamento de reproducción del centro.

- Color connotativo: se utilizan colores que creen contrastes, que permitan la concentración y evite la distracción.

- Color señalético:[10] aplica todo el impacto del color, para convertirse en la base de signos gráficos de fuerte impacto visual que conocemos como código señalético. Suelen ser colores de alta saturación, empleados en su condición de "colores

9 http://teoriacomunicacion.blogspot.com/2006/06/resumen_17.html
10 http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/2elementos4e.htm

planos”, en su grado de mayor esquematización y visibilidad. Se aplican para señalizar y centrar la atención en puntos estratégicos.

Para seleccionar los colores a usar en el desarrollo del material gráfico es necesario comprender y aplicar los aspectos normativos del color, que como se sabe posee variables físicas, gráficas y psicológicas. Las primeras se componen de las características de la luz que el hombre percibe a través de la vista, ellas son:

Longitud de onda dominante/ corresponde a cada tinte

Flujo luminoso/ medida de la efectividad de la luz que provoca la sensación de brillo.
Pureza cromática/ indica la cantidad de color de acuerdo a un valor 0 = acromático y 100= colores del espectro.

Las variables gráficas corresponden también a las físicas, de esta forma:

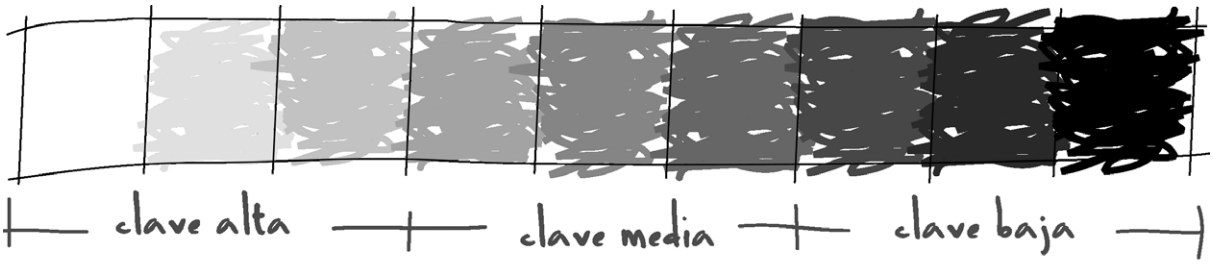
Flujo luminoso= valor[11]

Longitud de onda= tinte

Pureza cromática= saturación

## Valor

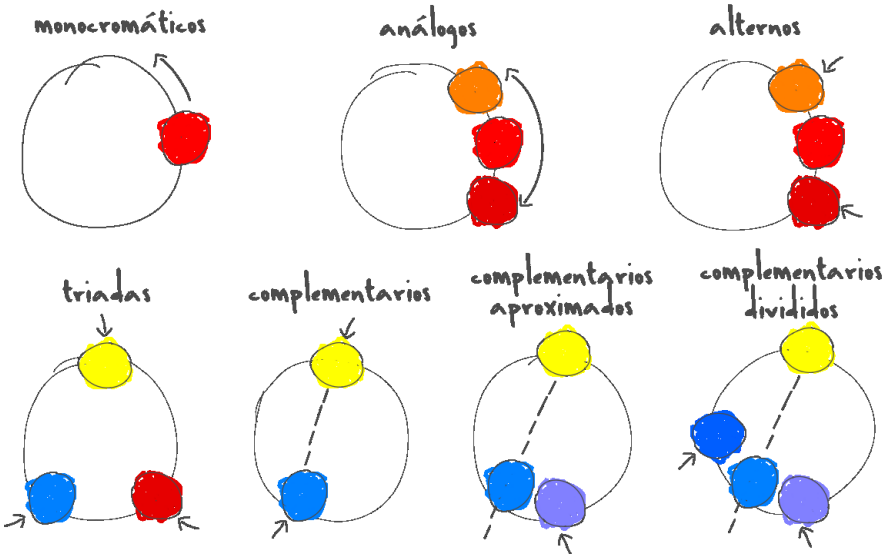
El valor es la luminosidad de un color y la capacidad de este de reflejar el blanco, es decir el brillo. Es una condición variable que altera la apariencia de un color variando la luminosidad añadiendo negro o blanco a un tono.




11 Benicarló, Nociones Básicas de Diseño, teoría del color, Cuaderno II. Castellón, España.

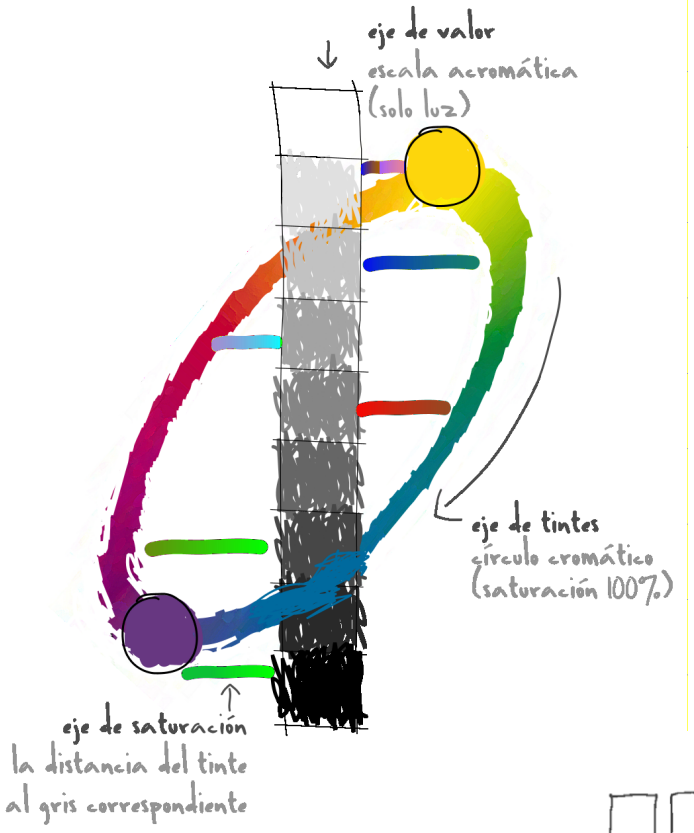
# Tinte

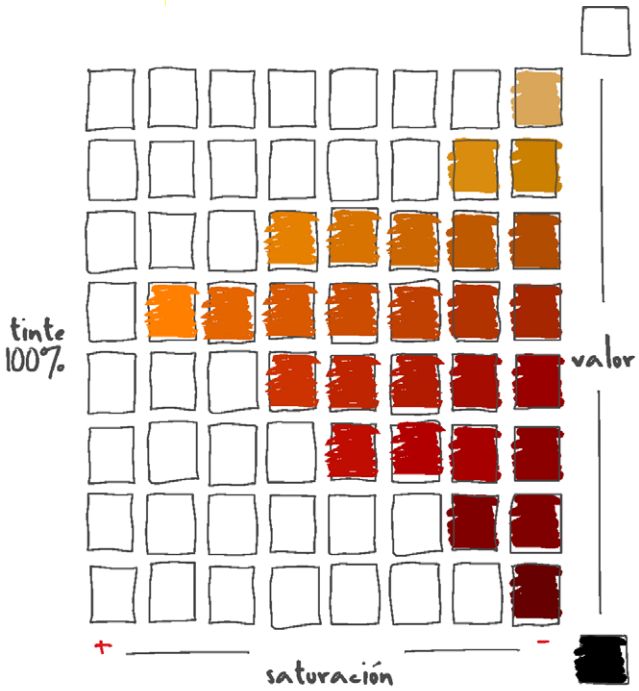
El tinte es un sinónimo de color, esta relacionado con la longitud de onda y se especifica con un nombre: amarillo, azul, verde, etc. El tono es cíclico porque se cierra en si mismo, partiendo del amarillo por ejemplo progresa por el naranja, rojo, violeta, azul y verde, se vuelve forzosamente al amarillo.



# Saturación

La saturación se relaciona con la pureza cromática, es el grado de pureza que posee un color cuando carece de blanco o negro. Cuando un color se mezcla con otros (blanco, negro o gris) pierde pureza y se dice que esta quebrado  o “desaturado” (la saturación se mide en %).



# 4.3.2 Código icónico

Este código se refiere al elemento visual utilizado para mantener la semejanza con el objeto que representan. Es decir que es la representación gráfica de nuestra idea.  Por ejemplo en el material se encuentran:

hoja de “papel”: su función principal es de servir de soporte a la información escrita, además de sugerir la imagen de un libro o diccionario, en este caso.

pincelada: este da unidad a toda la presentación y rompe con la imagen un tanto severa que supone un libro.

botones: Son representados con la forma característica de los marcadores de páginas comunmente utilizado por los diccionarios como indicadores de cada sección. Estos aumenta la precepción de que se lee un libro físico y da unidad a toda la presentación.

GUIA DE ESTILO
interactiva
para la presentacion de investigaciones

guia de Estilo: es el nombre del material y se encuentra presente en toda la presentación

# 4.3.3 Código tipográfico

Comprende todos los textos caracterizados por la elección de tamaño, valor, forma y orientación de los caracteres, incluye la elección de diversas familias tipográficas. El contenido de la guía se presenta en una letra con serif para dar formalidad al texto. En cuanto al título o nombre del proyecto se usan distintas fuentes con el fin de relajar la imagen formal que se le da a la presentación, de modo que las fuentes utilizadas son las siguientes: Times New Roman, para la información contenida en la guía, 4990810 que es una fuente palo seca extra bold que causa impacto para el nombre principal de la presentación; "Carbon Type" que es una fuente son serif pero no tan formal como la Times por sus bordes desgastados e irregulares; "Ben Brown" es una fuente miscelánea que rompe completamente con la seriedad del material y da un aspecto más natural, debido a que sugiere un trazo a mano alzada.

Times New Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

4990810

**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

Carbon Type

abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyz

Ben Brown

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

# 4.4 Piezas sugeridas

CD interactivo: guía interactiva con contenido visual acerca de las normas de estilo para realizar correctamente una investigación o trabajo escrito.
Etiqueta adhesiva para identificar el CD.
Cubierta protectora para guardar el CD:

## 4.4.1 Medio sugerido

DIGITAL: el g.o. acostumbra a trabajar en soportes digitales debido a su fácil consulta y reproducción y ya que con los avances tecnológicos es más económico este medio de reproducción que el habitual medio impreso.

Además hay que considerar que el disco compacto o CD es uno de los medios digitales más conocidos en la actualidad, por este motivo se propone compilar todas las reglas de la Guía de Estilo Interactiva en un CD.

# Mapa de contenido para la guía interactiva

Previamente a la realización del proceso de bocetaje, debe elaborarse un mapa que desgloce los temas y las secciones a desarrollar en la guía.  Este paso es de suma importacia debido a que ayuda a definir qué elementos se deben bocetar.

# 4.5 Proceso de bocetaje

El proceso de bocetaje se refiere a los bocetos o croquis realizados a mano alzada de los cuales se escogen los más adecuados para posteriormente desarrollar con mayor detalle, en esta etapa se suelen definir los colores, animaciones, interactividades y la composición.

En esta etapa se realizan los bosquejos que sirven para realizar la propuesta final, todas las ideas se transforman en formas gráficas. Al inicio se necesitan solamente bosquejos con poco detalle que den una idea general del orden a seguir, así como de la distribución de los elementos a utilizar, como iconos, tipografía, botones, etc. Es en esta etapa cuando se empieza a definir la composición y elementos que mejor se adapten a nuestro tema.

## Diseño de presentación

Al iniciar el proceso de bocetaje se selecciona una serie de imágenes de las cuales se escogen las más sobrias y en las cuales se pudiera abarcar más contenido; además de que los elementos visuales no interfirieran con la información. Buscando estas características se inicia el desarrollo de las ideas y propuestas gráficas. La propuesta digital se presenta en formato horizontal de 720 x 480 píxeles que permite el despliegue correcto de la presentación sin necesidades de ajuste.

Debido a la abundante cantidad de información que se debe incluir en la guía, se busca una opción que facilite la visualización del contenido, los ejemplos gráficos y las animaciones que presentaran los temas. Para poder visualizar las opciones de presentación de la guía se realizaron a nivel de boceto algunas propuestas de las cuales se optó por escoger aquella que presentara de forma más práctica la información y que permitiera la lectura sin interferencia de demasiados elementos visuales que perturbaran la lectura.

Los bocetos presentan entonces diseños básicos de una columna con animación de ilustraciones y fotografías de las publicaciones del centro; así también, otra de dos columnas con cintillos animados que presenten el título y subtítulo de cada tema a abarcar. Finalmente se eligió una plantilla básica para el diseño y diagramación del sitio en el que se encuentra una portada inicial con un único botón para acceder a los demás elementos.

Una de las propuestas iniciales tenía ciertas carencias, como la falta del escudo del centro, no poseían botones de acceso a los otros temas desde los demás, cada título tenía una animación demasiado larga antes de llegar al contenido, no se colocó el logotipo de identificación del proyecto.

Como se observa en los ejemplos anteriores, en el diseño predominan las fotografías de detalle de material bibliográfico, con enfoque de distintos planos, restándole importancia a las imágenes para que predomine la información.

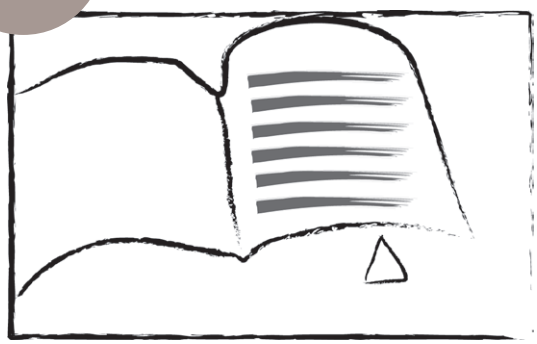
Otra de las propuestas iniciales se observa a continuación con una escena elaborada en Macromedia Flash MX. Muestra el índice temático, el cual indica cada título animado en swish, los colores son brillantes y las ilustraciones hacen referencia al ambiente en el cual se utilizará el producto.

El “interior” de esta propuesta inicial se acerca un poco a la final y muestra una plantilla que se utiliza para colocar el contenido teórico de la guía que mantiene relación con el concepto en general.

La retícula deja un espacio al lado derecho para colocar los botones y los indicadores se agregan por si el tema tiene otros subtítulos.

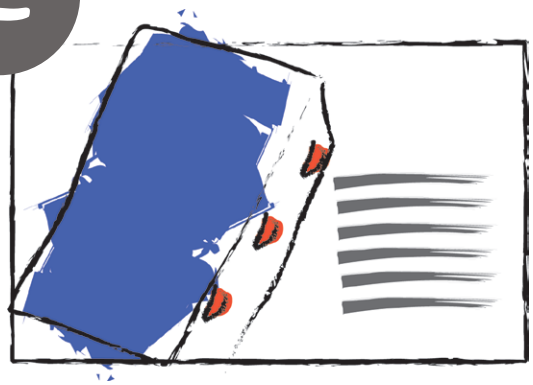
El escudo de la institución se coloca del lado superior derecho del área para identificar plenamente el material.

1



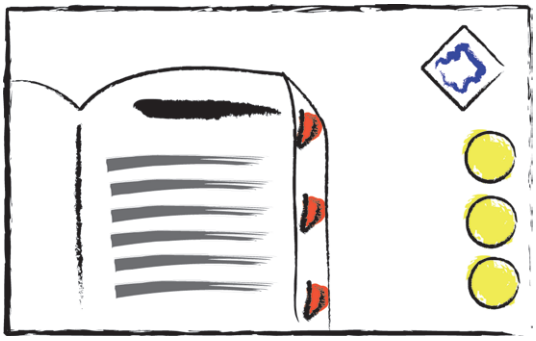

ENTRAR

2



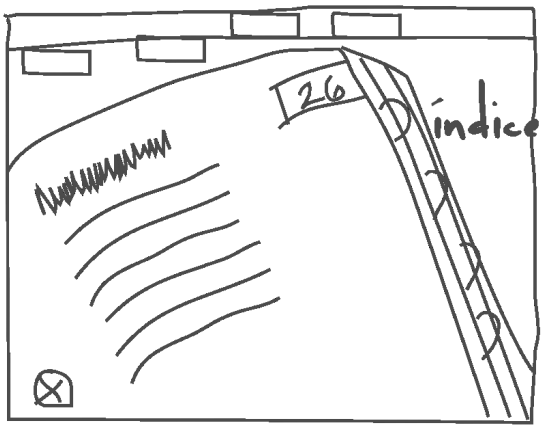

tema 1
tema 1
tema 1
tema 1

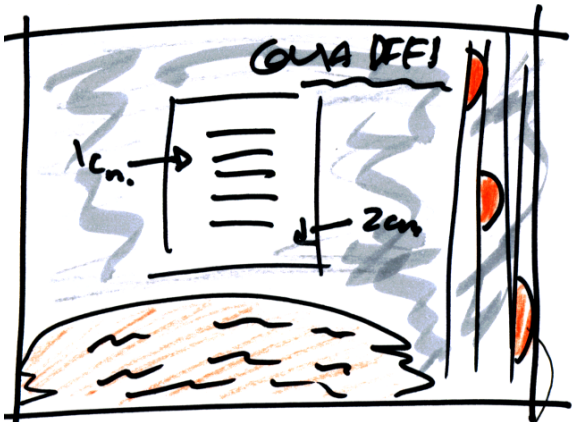
3

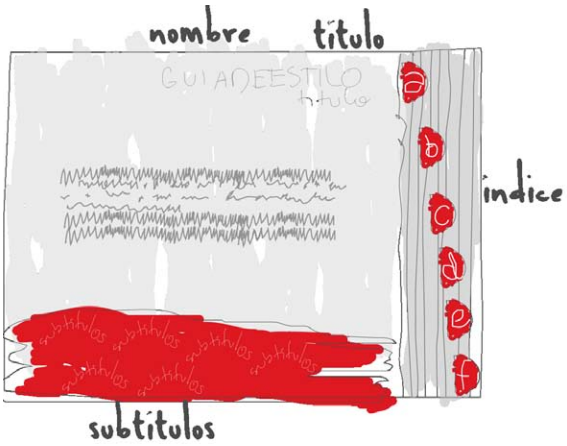


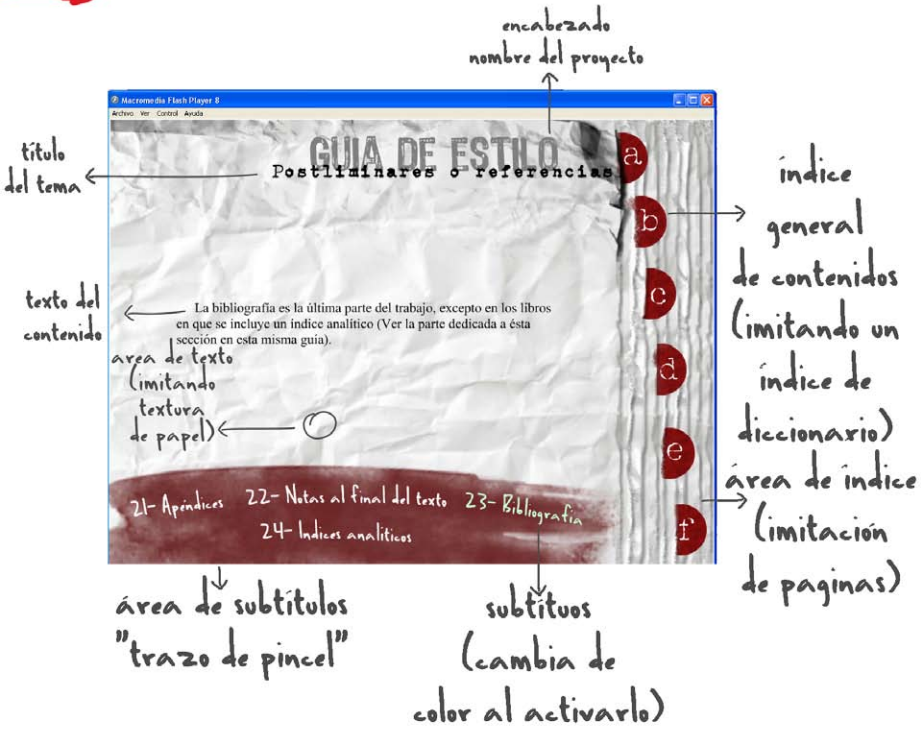

titulo generel del tema
contenido

Finalmente se cambian los espacios por unos más amplios para el texto, y espacios específicos y delimitados para los botones del menú principal y de los subtítulos. Se desarrolla una introducción corta que muestre en imágenes la temática del CEUR



Para el desarrollo de la Guía Interactiva se usaron programas de computador, tales como Macromedia Flash MX, Swish, Adobe photoshop, Macromedia Freehand, la cual se grabó posteriormente en un disco compacto. La imagen de toda la guía continúa con la tendencia del diseño, es necesario pensar en una diagramación que permita un despliegue correcto de información y otros elementos gráficos.


La maquetación escogida para la pantalla inicial tiene como fin invitar al usuario a ingresar al resto del documento, mientras que el interior tiene la finalidad de facilitar el acceso a la información. Se dejaron espacios amplios para el contenido teórico, uno más pequeño para los botones de índice, otro para los botones de los subtítulos que son numerosos y uno más pequeño para el nombre del título y una pequeña animación.

El color es un un elemento importante y mantiene unidos los elementos de diseño, la tipografía sin embargo debe cambiarse por una que facilite más la legibilidad de toda la información que se presenta.

Debido a la cantidad de temas y subtemas que se manejan en la guía estos se organizaron previamente en esquemas que permiten jerarquizarlos y darles prioridad a los más importantes o generales y desglosar de estos los que se les relacionen

Los contenidos generales son:

Elementos previos

Preliminares

Texto o cuerpo del trabajo

Postliminares o referencias

Ejemplos

# Diseño de ícono

Debido a que tanto la imagen de la presentación, icono y nombre del proyecto deben mantener relación y uniformidad se busca un logotipo que se pueda vincular fácilmente con el nombre del proyecto el cual debe estar presente en toda la presentación sin interferir con el contenido o restándole atención a este.

Y, ya que en los botones se utiliza una imagen semicircular, se opta por continuar con el uso de una forma suave como la del círculo, aplicándole un color contrastante que resalte sobre el color frío del fondo de la presentación, y usando una fuente similar a la utilizada en el cuerpo de texto de la guía.

## Diseño de título o encabezado

Los códigos tipográficos son normativas, que recogen las reglas para la realización de un impreso, particularmente las de grafía tipográfica.[12] En este caso en particular debido a que el contenido de la guía es bastante serio y formal y no permite el uso de tipografías demasiado extravagantes o la aplicación de demasiados efectos o anomalías, por tal motivo en sí el texto informativo del material se mantiene sobrio, pero tal sobriedad contrasta con la aplicación de tipografías utilizadas en el nombre del proyecto que debe estar presente en casi toda la presentación.


12 http://addendaetcorrigenda.blogia.com/2010/052601-las-guias-de-estilo-editorial.php

# Diseño de etiqueta del CD

Al realizar el diseño y la diagramación del los elementos gráficos que se colocan en la etiqueta del disco compacto se utilizan los mismos códigos cromáticos, tipográficos e icónicos que son los que unifican el trabajo. Una diagramación debe ser clara y destacar los elementos más importantes que desea dar a conocer, para la diagramación de los elementos gráficos que debe colocarse en el disco, se optó por colocar como punto focal el logotipo del proyecto, el cual evita también que parte del nombre se pierda: si por ejemplo, este estuviera en el centro dado el orificio del disco,

El diseño de la etiqueta del disco compacto es importante debido a que es la cara de la presentación interactiva antes siquiera de ingresar a ella, este es el soporte físico del material que se realizó

en la etiqueta se debe incluir solamente información importante de identificación.

Este soporte físico mide 11.8 x 11.8 cm. Y el contenido de se realizó en programas de computador como, flash, swish, frehand, photoshop, corel draw entre otros.

# Empaque del CD

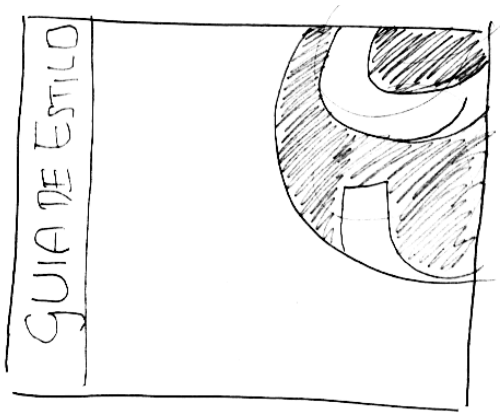
La maquetación permite la distribución correcta y eficaz de los elementos en un formato establecido, en ella se debe tomar en cuenta la tipografía, el color, las imágenes, y la relación que entre ellos existe.

El punto focal de la portada del empaque del disco es el logotipo, el cual ocupa toda la portada y en un extremo se ubica el nombre, su diagramación llama la atención del usuario e indica claramente el contenido del disco.

Mientras que la distribución de los elementos de la contraportada transmite una idea clara y no saturada de elementos más que el escudo y los datos institucionales del centro. En el interior del estuche se coloca la información relacionada al uso de la guía (instrucciones) y la información relacionada a los requerimientos del computador.

El color predominante en este material es el rojo que como se ha dicho es un color de atracción y pasión, y sirve como punto de enfoque sobre todo porque se acompaña del blanco.


Como se observa el punto focal lo tiene la figura de círculo en rojo brillante

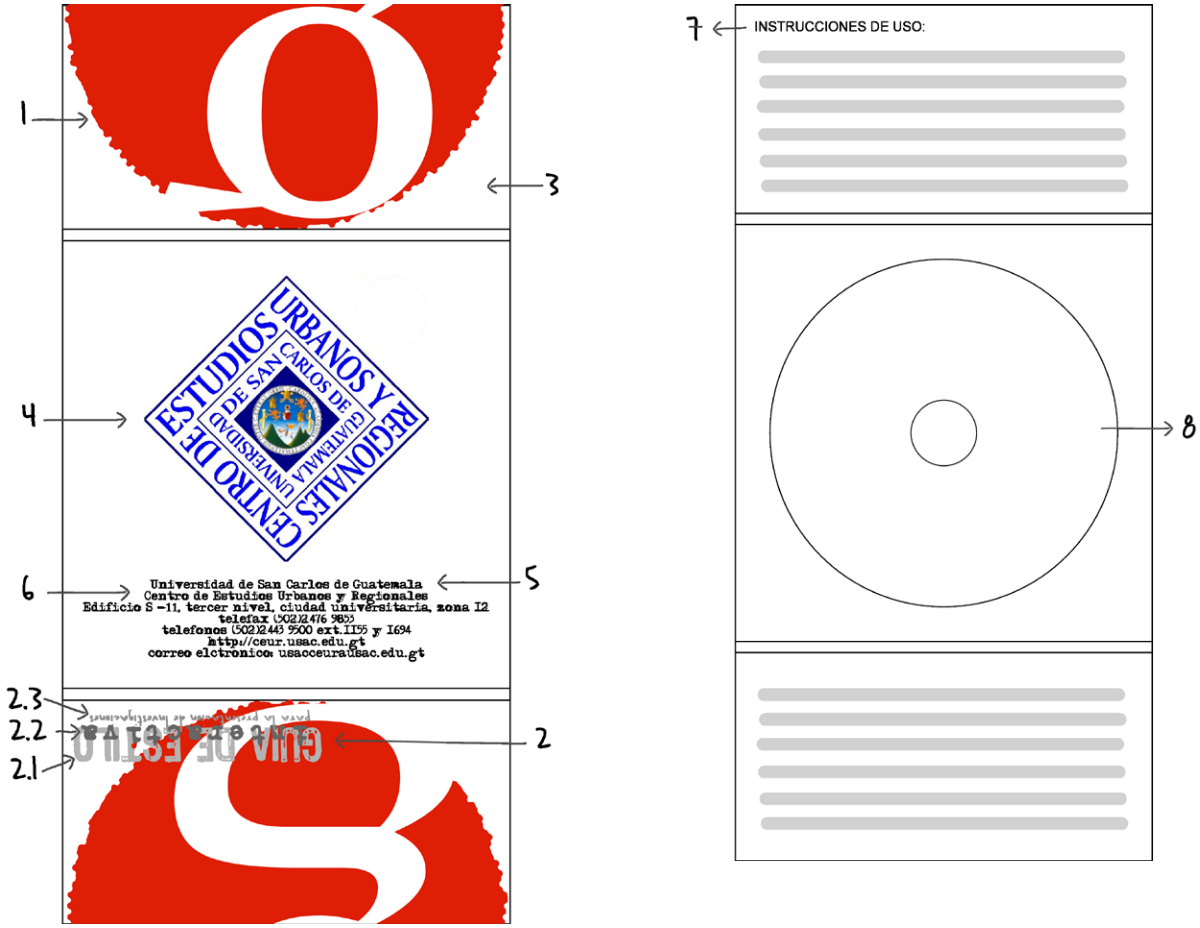



Se debe tomar en cuenta otros elementos informativos a incluir, tales como título y escudo de la institución, entre otros.

Los elementos presentes en el diseño del empaque del material interactivo son los siguientes:

1.Logotipo de identificación del proyecto.
2.Nombre del proyecto.

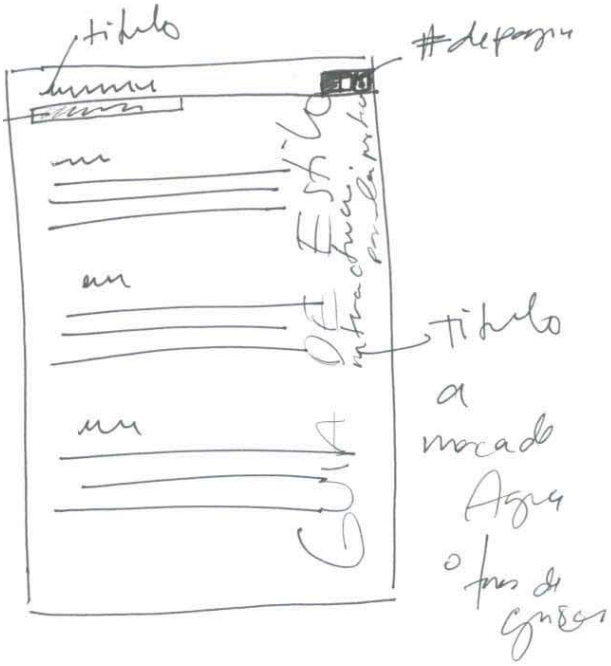
2.1 fuente 49980
2.2 fuente carbón type
2.3 fuente ben Brown
3. Fondo blanco.
4. Escudo institucional.
5. Nombre de la Universidad.
6. Nombre del centro
e información institucional.
7. Instrucciones de uso.
8. Soporte para disco compacto.

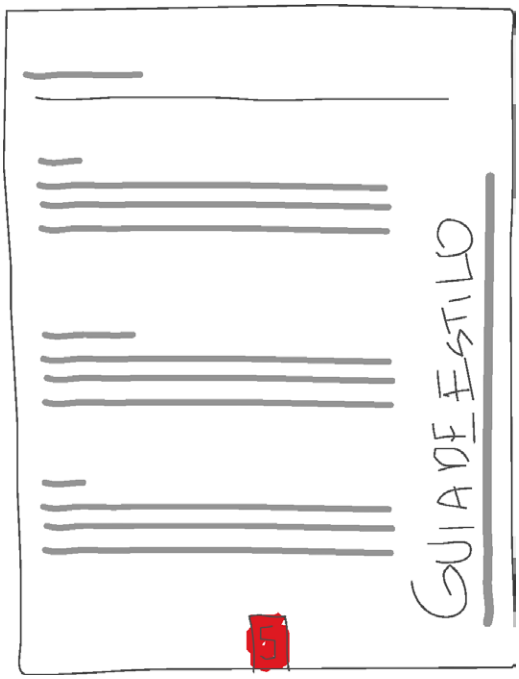


# Diseño de PDF

El PDF o Portable Document Format, su nombre en inglés, se realizó con la finalidad de prestar al usuario un material más completo y que en caso de ser necesario pueda simplemente imprimir la página con el contenido que necesite corroborar, en este caso el diseño y diagramación de este material difiere en cuanto al formato, dado que en este caso específico este material se utilizará para impresión, por este motivo solo se colocaron dos elementos de color (la anomalía del nombre del proyecto, y el número de página), el formato es rectangular con orientación vertical, con un tamaño de 8.5 x 11 pulgadas para que sea posible imprimir en papel tamaño carta.

Para este material se evita la saturación de elementos, ya que el contenido que se trasmite debe ser claro y conciso, además de evitar al usuario el uso excesivo de insumos, como papel y tinta. Por ello los elementos gráficos que se mantienen son los mínimos, deben prevalecer el nombre de la publicación; así como la identificación del centro, además del título u subtítulo de cada tema que abarque.



# 4.6 Propuesta gráfica a validar

## Presentación interactiva

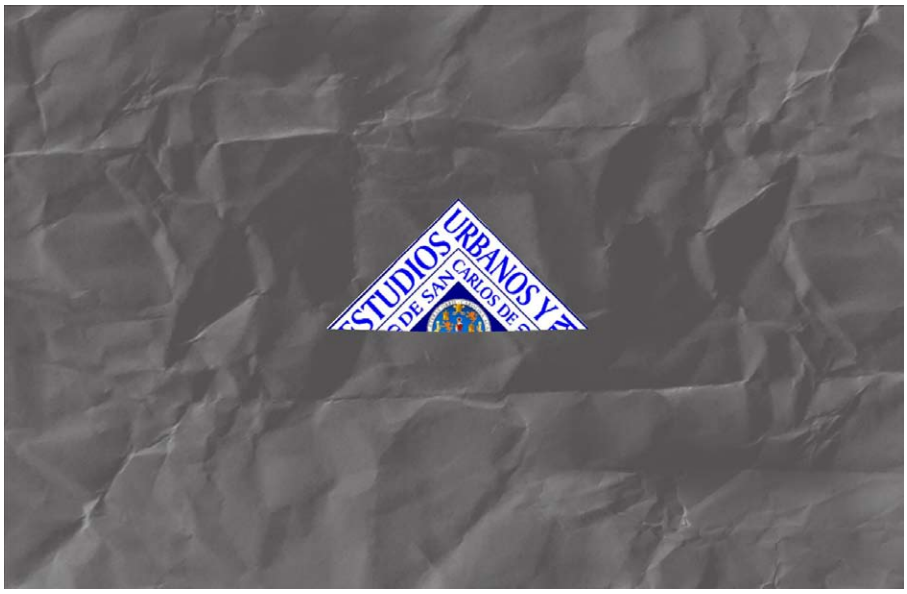
Este apartado muestra el resultado final del proceso de conceptualización y bocetaje, en esta etapa ya se elaboró el material gráfico en programas especializados de diseño, como por ejemplo: toda la Guía Interactiva tanto los títulos y subtítulos se les animó en un programa llamado Swish con efectos discretos y simples, pues el grupo objetivo es adulto y requiere que la información se presente rápidamente sin pérdida de tiempo.

Los botones principales de acceso a los temas generales los cuales son:

- Elementos previos
- Preliminares
- Texto o cuerpo del trabajo
- Postliminares o referencias
- Formato general
- Ejemplos de páginas y bibliografía

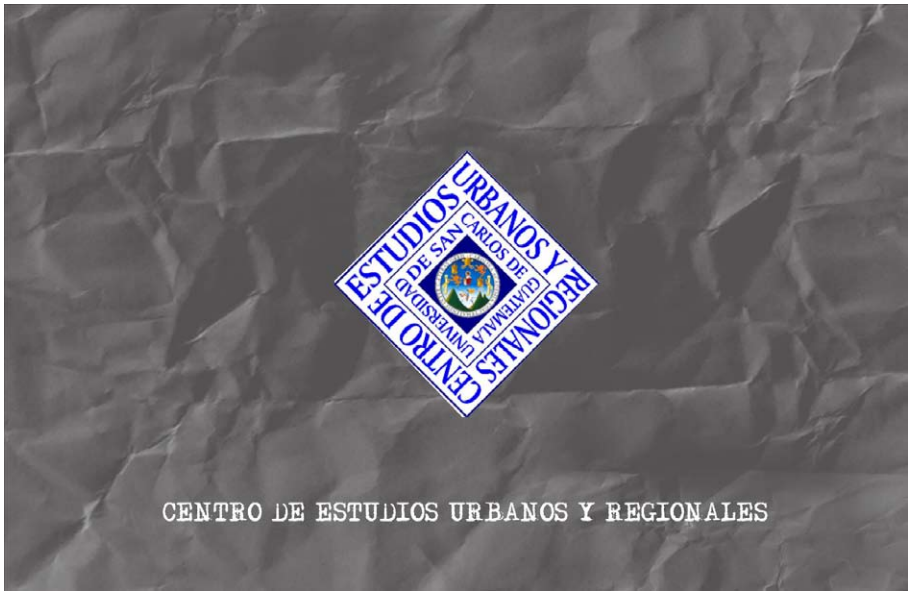

máscara animada en macromedia flash MX, de fotografías del centro y sus publicaciones.


las fotografías se unen al centro y se rotan hasta tomar la forma del escudo del CEUR, se desvanece la foto.



el escudo del CEUR aparece en la misma máscara.

escudo del CEUR




fondo gris con textura de papel

nombre del centro animado en swish


el rombo del escudo se convierte en circulo, dando lugar al logotipo, el nombre del centro se desvanece.

logotipo de la guía de estilo entra a escena aumentando de tamaño

continua la presencia del logo


posteriormente aparece el nombre del proyecto animado

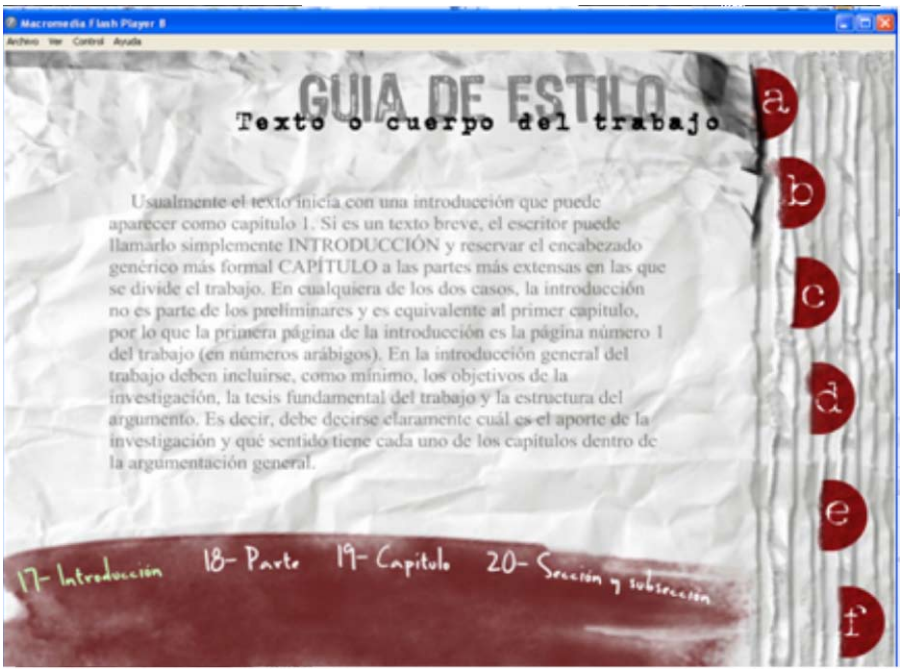

el logotipo permanece, desde donde se puede ingresar directamente a la guía de estilo.

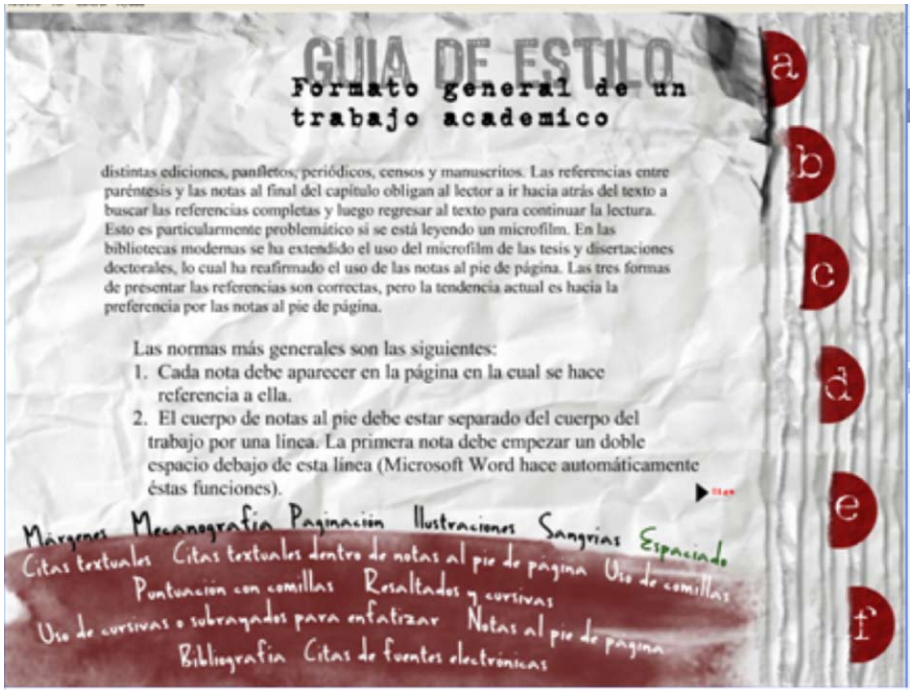

el fondo gris se aclara hasta dar lugar a uno más claro que se utilizará en el resto de la guía

aparecen gradualmente los elementos que se mantendrán presentes en el resto de la guía de estilo y con los cuales se navega en ella


GUIA DE ESTILO
a
b
c
d
e
f

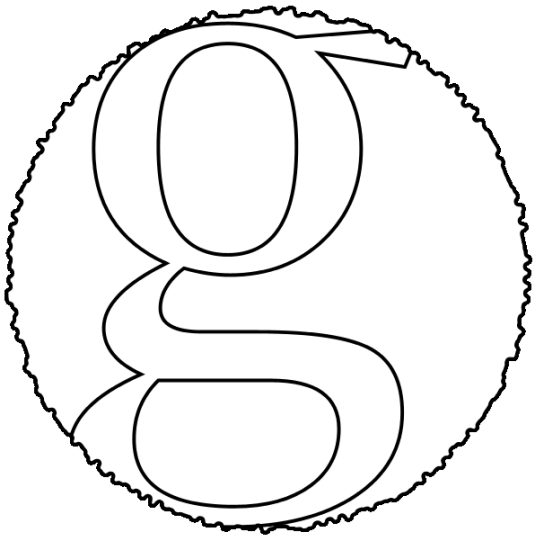

Macromedia Flash Player 8
Archivo Ver Control Ayuda
GUIA DE ESTILO
Postliminares o referencias
La bibliografía es la última parte del trabajo, excepto en los libros en que se incluye un índice analítico (Ver la parte dedicada a ésta sección en esta misma guía).
21- Apéndices
22- Notas al final del texto
23- Bibliografía
24- Indices analíticos
a
b
c
d
e
f


Macromedia Flash Player 8
Archivo Ver Control Ayuda
GUIA DE ESTILO
Texto o cuerpo del trabajo
Usualmente el texto inicia con una introducción que puede aparecer como capítulo 1. Si es un texto breve, el escritor puede llamarlo simplemente INTRODUCCIÓN y reservar el encabezado genérico más formal CAPÍTULO a las partes más extensas en las que se divide el trabajo. En cualquiera de los dos casos, la introducción no es parte de los preliminares y es equivalente al primer capítulo, por lo que la primera página de la introducción es la página número 1 del trabajo (en números arábigos). En la introducción general del trabajo deben incluirse, como mínimo, los objetivos de la investigación, la tesis fundamental del trabajo y la estructura del argumento. Es decir, debe decirse claramente cuál es el aporte de la investigación y qué sentido tiene cada uno de los capítulos dentro de la argumentación general.
17- Introducción
18- Parte
19- Capítulo
20- Sección y subsección
a
b
c
d
e
f


GUIA DE ESTILO
Formato general de un trabajo academico
distintas ediciones, panfletos, periódicos, censos y manuscritos. Las referencias entre paréntesis y las notas al final del capítulo obligan al lector a ir hacia atrás del texto a buscar las referencias completas y luego regresar al texto para continuar la lectura. Esto es particularmente problemático si se está leyendo un microfilm. En las bibliotecas modernas se ha extendido el uso del microfilm de las tesis y disertaciones doctorales, lo cual ha reafirmado el uso de las notas al pie de página. Las tres formas de presentar las referencias son correctas, pero la tendencia actual es hacia la preferencia por las notas al pie de página.
Las normas más generales son las siguientes:
1. Cada nota debe aparecer en la página en la cual se hace referencia a ella.
2. El cuerpo de notas al pie debe estar separado del cuerpo del trabajo por una línea. La primera nota debe empezar un doble espacio debajo de esta línea (Microsoft Word hace automáticamente éstas funciones).
Márgenes Mecanografía Paginación Ilustraciones Sangrías Espaciado
Citas textuales Citas textuales dentro de notas al pie de página Uso de comillas
Puntuación con comillas Resaltados y cursivas
Uso de cursivas o subrayados para enfatizar Notas al pie de página
Bibliografía Citas de fuentes electrónicas
a
b
c
d
e
f


GUIA DE ESTILO
Recomendaciones generales
Modelo de primera página de bibliografía
Ejemplos de páginas
Bibliografía
a
b
c
d
e
f

# ícono



título

GUIA DE ESTILO

interactiva

para la presentacion de Investigaciones

GUIA DE ESTILO

GUIA DE ESTILO

interactiva

interactiva

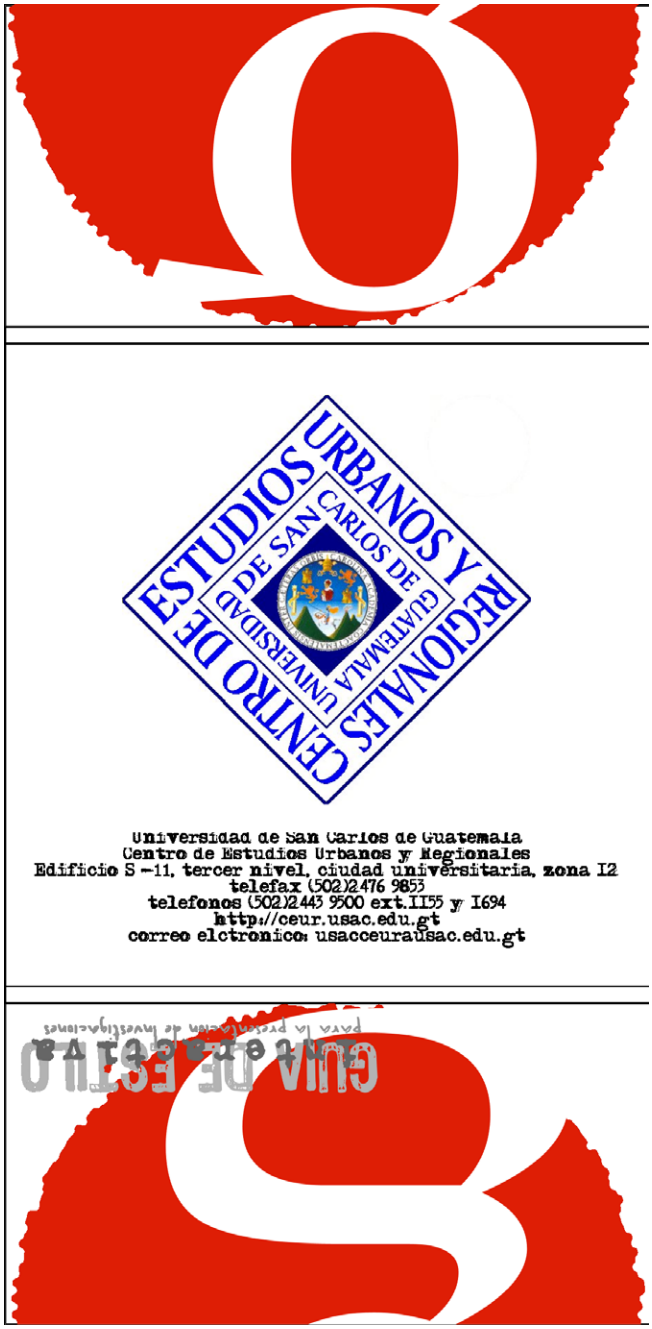
para la presentacion de Investigaciones

para la presentacion de Investigaciones

# Disco compacto

La colocación los elementos gráficos se distribuyeron de manera que no se perdiera información por lo que el logotipo que es el punto focal se ubicó en el centro y la información alrededor del disco evitando que el agujero del CD interfiriera con la continuidad del nombre o que este se tuviera que colocar por partes separadas o con un tamaño pequeño para poder leer los datos.

# Estuche de CD




# PDF portable document format

Los números de los capítulos pueden ser arábigos, romanos en mayúsculas, o escritos en letras. La palabra "Capítulo" puede preceder o ser colocado sobre el número del capítulo. No utilice la palabra "Capítulo" en la tabla de contenidos si no la utiliza en el cuerpo del trabajo.

Los números de las páginas en una TABLA DE CONTENIDOS van siempre justificados a la derecha siguiendo una línea de puntos con espacios intercalados, separando el título de los números de página. Solamente debe incluirse el número de la página en la que empieza el capítulo o sección.

9. [Lista de ilustraciones]

En una LISTA DE ILUSTRACIONES, algunas veces titulada únicamente ILUSTRACIONES, los números de las figuras deben darse en números arábigos seguidos por un punto. A continuación debe colocarse el título de la ilustración en formato de oración (Ej. Fig. 1. Mapa de la pobreza). Los números de página deben indicarse asimismo en números arábigos, igual que en la tabla de contenidos. Debe dejarse un doble espacio entre cada entrada y un espacio simple en aquellas que ocupen más de una línea.

Las descripciones de las ilustraciones deben coincidir exactamente con los pies de las ilustraciones en el texto, a no ser que se trate de leyendas, en cuyo caso es aceptable colocar un título resumido en la lista de ilustraciones. No deben incluirse declaratorias explicativas en la lista de ilustraciones.

10. [Lista de tablas]

Para la numeración de las tablas deben usarse números arábigos, seguidos por un punto. Deben colocarse en una columna a la izquierda bajo el título "Tabla" y el número de páginas listados en una columna en la derecha, bajo el encabezado "Página" Los títulos de las tablas deben empezar dos espacios después del punto a continuación del número de la tabla y deben coincidir exactamente con los títulos que aparecen en el texto. Se deben colocar en estilo de oración, se debe dejar un doble espacio entre cada entrada y un espacio simple en aquellas que son de más de una línea.

11. [Lista de abreviaturas]

Es recomendable incluir una lista de abreviaturas únicamente cuando el autor ha ideado nuevas abreviaturas en lugar de usar las comúnmente aceptadas. La lista de abreviaturas debe ser ordenada alfabéticamente de acuerdo a la abreviatura, no al término desarrollado, Las abreviaturas deben colocarse en el lado izquierdo en orden alfabético y los términos desarrollados ordenados en columna a la derecha, a cuatro espacios de la abreviatura más larga. Debe dejarse un doble espacio entre entradas y un espacio simple en las entradas de más de una línea. La inclusión de una lista de abreviaturas no elimina la norma de colocar la forma desarrollada del término la primera vez que aparece en el trabajo, seguida de la abreviatura entre paréntesis, por ejemplo. Comisión para el Esclarecimiento Histórico (CEH), Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC), Archivo General de Centro América (AGCA).

12. [Glosario]

Un trabajo que incluye muchas palabras en otros idiomas o términos técnicos y frases no comunes para el lector debe incluir una lista de esas palabras, seguidas de sus traducciones o definiciones. Las palabras deben ser colocadas en orden alfabético. Cada palabra debe ser alineada a la izquierda y seguida de un punto, un guión o una coma. A continuación debe colocarse la traducción o la definición . Si la definición se extiende más de una línea, las líneas siguientes deben tener una sangría de cinco espacios desde el margen izquierdo. Debe dejarse un doble espacio entre entradas y un simple espacio en las definiciones mayores de una línea.

GUIA DE ESTILO interactiva
para la presentación de Investigaciones

10

# 5

# CAPÍTULO

# cinco

# 5.1 Validación

## 5.1.1 Instrumento de recolección de datos

La recolección de datos se refiere a la aplicación de técnicas y herramientas para obtener información, algunos de estos medios son las entrevistas, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos.

Al realizar la validación se debe seleccionar el medio adecuado para la recolección de datos, ya que este debe adecuarse al proyecto y permitir vislumbrar si los objetivos se cumplen o no. El medio de recolección posee dos aspectos: la forma y el contenido; la primera se refiere a la técnica específica para recopilar la información y la segunda se refiere a los datos que se deben conseguir, es decir por medio de preguntas y respuestas

## 5.1.2 La encuesta

Con el fin de conocer si se cumplen los objetivos, la comprobación de la eficacia de la Guía Interactiva se realiza por medio de una encuesta utilizada para recopilar datos de forma sencilla y práctica y viable para el encuestado. Este método de validación es de bajo costo brinda información de primera mano y los datos se obtienen con rapidez.

Los tipos de preguntas que se pueden realizar en una encuesta son, preguntas cerradas: permiten respuestas pertinentes de sí y no; preguntas abiertas: permiten ampliar la respuesta, pero su procesamiento es más largo, se recomienda utilizar si la muestra a

encuestar es pequeña.
La encuesta realizada utiliza en su mayoría preguntas cerradas, debido a que estas se centran en obtener información exacta de los datos necesarios a saber.

Las encuestas se presentan a tamaño media carta, en papel, bond, blanco de 80grm. Estas se aplicaron presentando la guía individualmente por motivos de tiempo y espacio.

Con antelación se estructura la encuesta, en este aspecto lo primero a ordenar es el nivel formal de la encuesta, es decir la información, orden, legibilidad y redacción de la misma.

Además de las preguntas anteriores sobre el material, la encuesta también recolecta información sobre el encuestado formulándole preguntas sobre su edad, sexo, status, etc.

Previamente a la validación el encuestador presenta el material y el motivo del mismo, así como los de la validación, posteriormente se les entregó el CD y se les dio las instrucciones de uso, finalizado la navegación de los usuarios procedieron a llenar la encuesta.

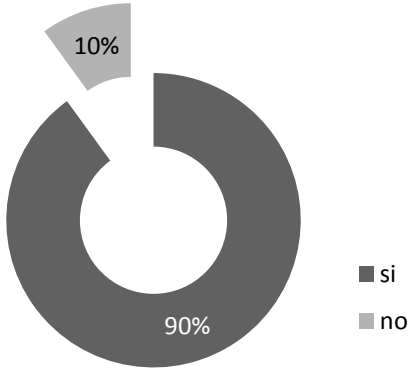
## 5.1.3 Perfil del informante

Se conforma en su mayoría por el g.o., son personas adultas, de nivel socioeconómico medio, de ambos sexos, cualquier estado civil, con conocimientos en computación, residentes en la ciudad capital, municipios y departamentos aledaños. Para complementar esta muestra también se encuesta a profesionales universitarios de distintas ramas, así como a estudiantes universitarios de distintas Facultades, pero con interés en el desarrollo de investigaciones.

# 5.2 Análisis de resultados

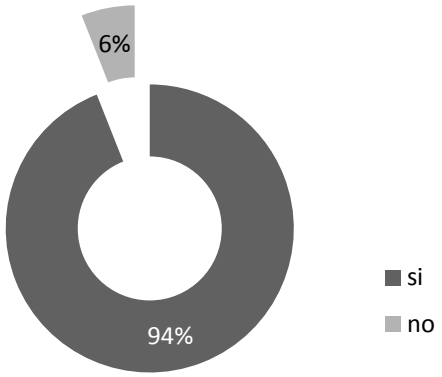
Esta fase permite conocer la eficacia del proyecto de acuerdo con los resultados obtenidos por medio de la tabulación de datos que presentan. A continuación por medio de gráficos el resultado obtenido.

**1. ¿Considera comprensible el formato de la presentación?**



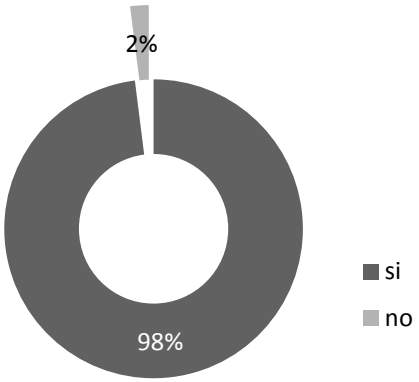

El 90% de los encuestados respondió que sí comprendió el formato en que se les presentó y lo consideró ingenioso y novedoso respecto al material con el que generalmente trabajan.

## 2. ¿Cree usted que el material es completo en cuanto a contenido?



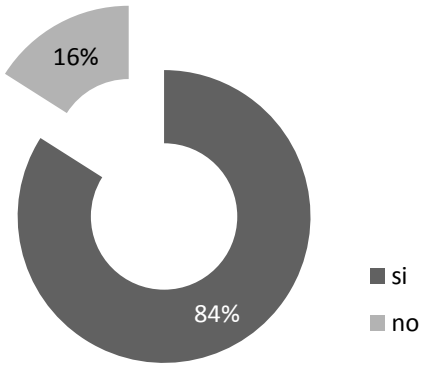

El 94% considero que la guía de estilo abarca muchos temas importantes.

## 3. ¿Es fácil de entender el contenido?



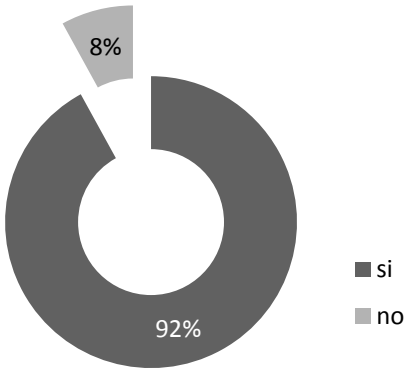

El 98% comprendió fácil y rapidamente el contenido de la guía.

## 4. ¿Los textos, le parecen legibles?



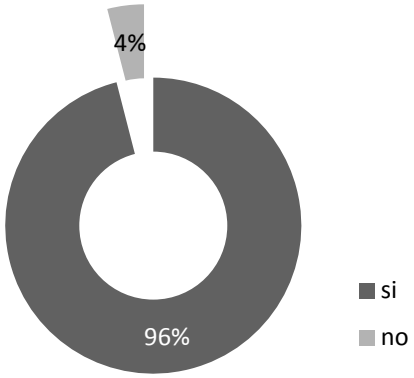

El 84% de los encuestados no tuvo problema alguno con la legibilidad de la fuente aplicada al contenido de la presentación.

## 5 ¿Considera adecuado el tipo de letra utilizado en la presentación?



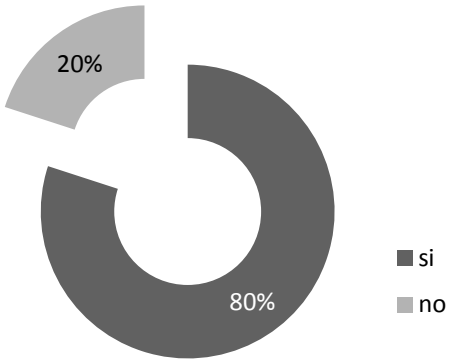

El 92% considero la letra adecuada, les pareció legible y formal.

## 6. ¿Cree que los colores utilizados son adecuados?



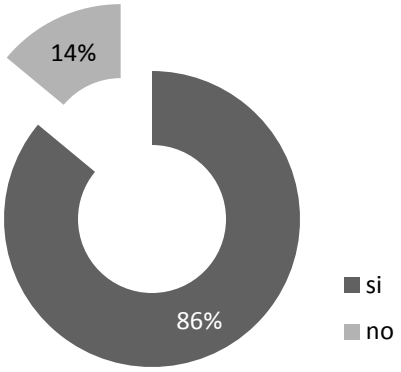

El 86% opinó que los colores eran adecuados y elegantes, por tratarse de una presentación para un centro serio, el 4% restante pensó que los colores podrían haber sido más tradicionales como beiges, etc.

## 7. ¿Cree que la imagen utilizada es la idónea?



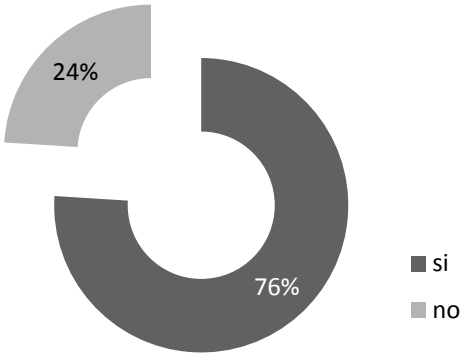

El 80 % opinó que si, ya que la imagen que se le dio es clara.

## 8. ¿Comprende los iconos utilizados dentro del material?



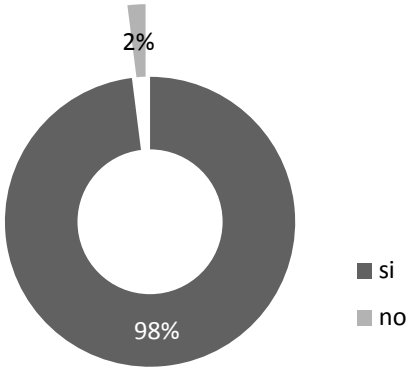

El 86% comprendió fácilmente el uso de los iconos que representan los botones y les pareció idóneo dada la temática de la presentación.

## 9. ¿Le parece que el material es adecuado para usar?



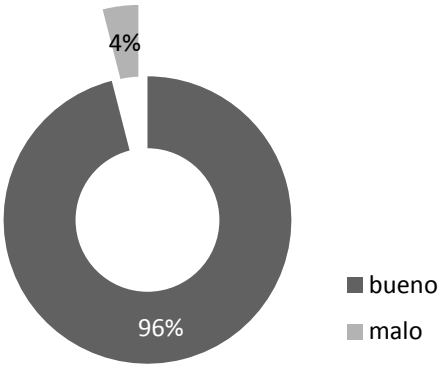

El 76%  dijo que sí, porque era necesario para mejorar la presentación de trabajos.

## 10. ¿Comprende los ejemplos proporcionados dentro del material?



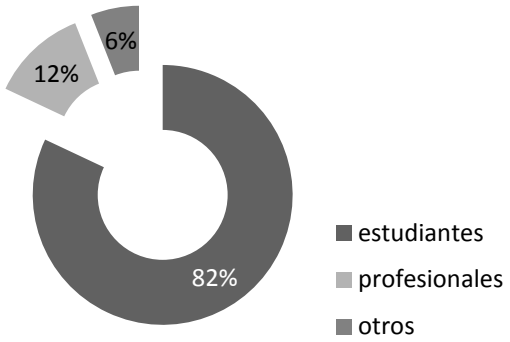

El 98% comprendió perfectamente los ejemplos y contenidos que se les presentó.

## 11. ¿Qué le parece el contenido y presentación de la animación?



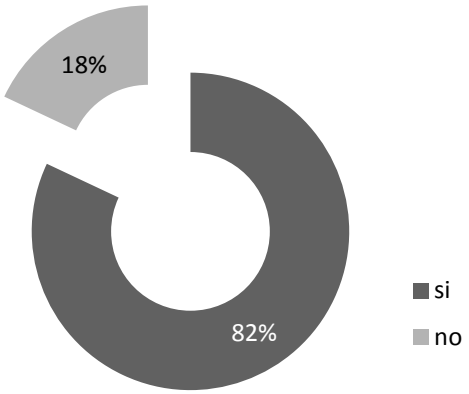

El 96% opinó que el contenido era bueno y suficiente, además de importante porque orienta el estilo de sus trabajos, mientras el resto pensó que se podría agregar más.

## 12. ¿Según usted quienes más podrían acceder a este material?



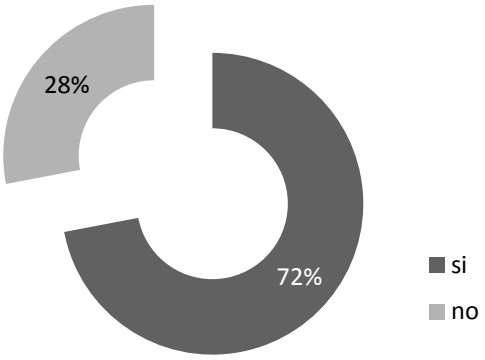

El 82% opinó que la Guía de Estilo serviría a los estudiantes, el 12% opinó que también se podría compartir con otros profesionales como catedráticos o de otras unidades de investigación, el 6% opinó que se podría aplicar desde la educación media.

## 13. ¿Utilizaría usted este material para consultarlo?



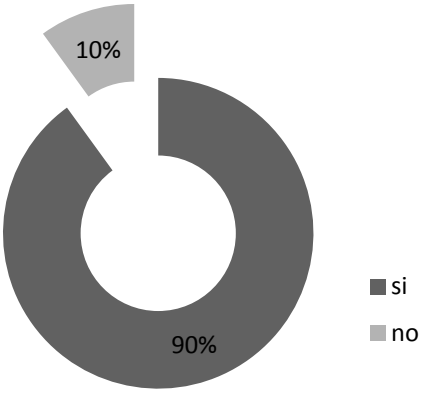

El 82% de los encuestados opinó si podrian usarlo porque es fácil

## 14. ¿Puede avanzar fácilmente dentro de la presentación?




El 94% de los encuestados pudo fácilmente desplazarse por la presentación, gracias al uso correcto del color que hacia énfasis en los botones.

## 15. ¿Le parece agradable a la vista?




Al 96% le pareció muy agradable la presentación de la guía y la forma en que ésta se muestra, además de considerarla entretenida y versátil, además les produjo una impresión visual positiva.

# 5.3 Fundamentación de la propuesta

Para esta etapa se debe tomar en cuenta que la Guía presenta en todos sus elementos unidad y coherencia presentándolo como un todo que se complementa, además de la presentación interactiva realizada en flash, se buscó complementar el material interactivo con otro que pueden imprimir fácilmente para sus consultas o revisiones cuando no tengan a mano un computador.

El diseño de la presentación obedece a los gustos y requerimientos del grupo al cual se envía, lo que para los adultos puede ser elegante, conciso y eficaz para un grupo joven puede resultar aburrido u obsoleto, por eso se dice que el diseño gráfico es subjetivo, ya que depende de las necesidades y cualidades que posea el grupo objetivo al que se dirige.

Para hacer más interesante y dinámica la presentación se usaron elementos visuales poco rígidos como la "pincelada" donde se colocaron los botones que conducen a los temas; también animando los textos de una manera discreta y eficaz se evita la pérdida de tiempo del usuario. Además se logró dar a la guía una imagen familiar a todo investigador y estudiante, hasta para quien no ha tenido en sus manos un diccionario o una enciclopedia.

Se espera entonces colaborar en este sentido con el Centro de Estudios Urbanos y Regionales: ayudarles a unificar la presentación de sus investigaciones e informes, pero sobre todo que los investigadores se sientan atraídos hacia el material que se les presentó.

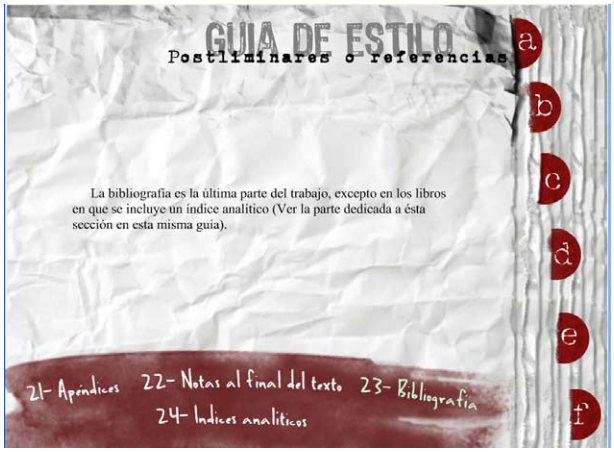
# 5.3.1 Código icónico

Para crear una asociación entre el concepto visual de libro  se usan formas, colores y texturas que lo representen, se agregan iconos similares a los marcadores de páginas que se encuentran en algunos diccionarios para que el usuario pueda encontrar la información rápidamente.

El diseño de la presentación también utiliza otros iconos, tales como una pincelada de color que rompe con la armonía de colores; los botones como ya se mencionó son semicírculos que representan los distintos temas, también se encuentran los botones de salida y de página principal. ,

Se elaboró un logotipo que identifique el proyecto de manera rápida y eficaz  y para dar al diseño del material un leve toque moderno, se plantea el uso del círculo con el borde ligeramente gastado que da un aspecto más juvenil y ágil.

Además, en vez de utilizar una imagen demasiado complicada  en la tipografía, se selecciona la fuente Lucida Bright  por su formalidad y su similitud con tipografía Times New Roman utilizada en el texto de la Guía de Estilo, esta fuente posee serif, que se usó en bajas para evitar rigidez, el logotipo muestra la letra “g” por ser esta la inicial de nombre del proyecto.

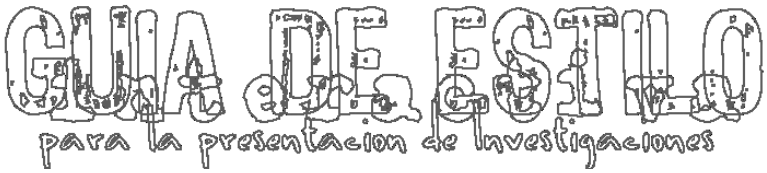



# 5.3.2 Código tipográfico

Finalmente el tratamiento que se le da a la tipografía aplicada nombre o título del proyecto sigue la misma corriente del logotipo; en cuanto a estilo y modernidad con esto, se pretende quitar rigidez a la imagen del proyecto y hacerla más actual, por ello se utilizaron diversas familias tipográficas. Como base al nombre en sí, se realizó con una fuente palo seco extrabold, llamada “4990810” gastada en el interior para que no resultara tan pesada y para que cuando se colocara otro texto sobre este, fuera posible su legibilidad.

La siguiente parte del nombre del proyecto se le aplicó la fuente “ carbon type” que es una fuente con serif, estas están levemente distorsionadas para que no sea demasiado serio el diseño; además se trabajó una pequeña anomalía en la letra “i” a la cual se unió al asta el punto, dándole a uno el mismo color que el de el logotipo con la finalidad de unificar los elementos.

Para finalizar con el nombre, a la última parte de este se le aplicó una fuente miscelánea de tipo manuscrito para dar un aspecto más humano y amigable al material, además de que este tipo de fuente es más original.

# 5.3.3 Código cromático

Los colores utilizados en la Guía Interactiva por su significado serio e imagen sobria y por ser los que mejor se acoplan con la imagen de diccionario que se le da a la presentación son:

**El gris** no es en sí un color, sino la transición entre el blanco y el negro, y el producto de la mezcla de ambos, simboliza neutralidad. En este caso en particular se utilizó para mantener un aspecto sobrio: dado la temática del proyecto se optó la aplicación a todo el material gráfico un tratamiento de grises (escala acromática) es decir que se jugó con la escala de valor luminoso, (escala de valor con clave alta, media y baja). "El valor es una de las variables gráficas del color, y equivale al flujo luminoso que afecta a los colores (claro u oscuro) cuanto mas luminosos, su valor es mas alto y por el contrario cuanto más oscuro su valor es más bajo. La escala de valores es bipolar y por tanto lineal (no se cierra en sí misma) lo que implica que blanco y negro nunca se unen."

Sobre la escala de valor que abarca el blanco, pasando por los grises hasta llegar al negro, Indica Pescio en "color", que la explicación física a esta escala de "colores" nos indica que la luz blanca no es un color, sino la suma de todos los colores, mientras que el negro, por el contrario, es la ausencia absoluta de la luz. Las escalas pueden ser cromáticas o acromáticas en la primera los valores del tono se obtienen mezclando los colores puros con el blanco o el negro, por lo que pueden perder fuerza cromática o luminosidad. Mientras que la escala acromática será siempre una escala de grises, una modulación continua del blanco al negro. La escala de grises se utiliza para establecer comparativamente, tanto el valor de la luminosidad de los colores puros como el grado de claridad de las correspondientes gradaciones de este color puro.

Esta gradación de grises se encuentra presente desde el nombre del proyecto hasta el fondo de la plantilla que se utiliza para la presentación, con el fin de no perder relación de color entre los distintos elementos de diseño, en este cualquier color resalta sin importar su tono o intensidad, el gris tiene un efecto sutil y conservador, según la psicología del color indica frialdad, discreción y dignidad, es un color serio que hace confiar al público en el producto.

**El blanco:** es el que mayor sensibilidad posee frente a la luz, es la suma de todos los colores y el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia, puede significar paz o rendición; este se asocia a la limpieza, pureza e inocencia, según su uso puede ser muy llamativo, es un color clásico y elegante, este permite y ayuda a la legibilidad de textos negros por su elevado contraste.

**El negro:** es la ausencia de color, el valor luminoso más oscuro, la mayoría de colores destaca al acompañarse de negro, este color se asocia a la serenidad, tristeza y misterio, indica sofisticación y estilo, aplicado correctamente comunica una sensación de inteligencia en este caso se contrasta con el blanco y grises, por lo que ningún color compite con otro.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| c m y k<br>0 0 0 0<br>r g b<br>255 255 255 | c m y k<br>0 0 0 20<br>r g b<br>204 204 204 | c m y k<br>0 0 0 30<br>r g b<br>179 179 179 | c m y k<br>0 0 0 42<br>r g b<br>148 148 148 | c m y k<br>0 0 0 60<br>r g b<br>102 102 102 | c m y k<br>0 0 0 100<br>r g b<br>0 0 0 |

**El rojo:** es un color terminantemente activo y vivaz, tiene connotaciones de fortaleza, suele indicar peligro y por ello se usa con frecuencia en señalización o en imágenes violentas indicando ira; simboliza la sangre, el fuego, calor, revolución, alegría, acción, pasión y fuerza. Como es el color que requiere atención en mayor grado y el más saliente, se debe controlar su extensión e intensidad por su potencia de excitación en áreas grandes cansa rápidamente.

En este caso bien utilizado y con sutileza y moderación resulta apropiado, ya que atrae la atención sobre elementos de importancia, además aporta algo de calidez a un tema muchas veces impasible. Estos tonos de rojo se aplican a los botones, anomalía del nombre del proyecto, logotipo y otros detalles que se encuentran sobre grises y blanco, colores por definitivo fríos predominantes en la presentación.

El full color se encuentra solamente en algunos de los ejemplos y en fotografías al inicio en la presentación del material, esto con el fin de mantener semejanza entre la presentación interactiva y el material impreso al cual no se puede reproducir a todo color por motivos económicos y al surtido de tintas e insumos que hay en existencia en el centro.

| | |
|---|---|
| c m y k<br>5 80 0 8<br>r g b<br>222 30 5 | c m y k<br>50 92 92 0<br>r g b<br>127 21 21 |

# Conclusiones

Como resultado del proceso de investigación y elaboración de la propuesta gráfica, se obtiene la Guía Interactiva, que sirve de apoyo a estudiantes e investigadores. Las respuestas obtenidas en el proceso de validación permiten conocer que el producto es efectivo, ya que en su mayoría se obtienen respuestas favorables al material. El uso correcto y una adecuada distribución de los elementos que forman la guía permiten que el usuario se sienta a gusto con el material.

Con este material se contribuye a la importante labor que se realiza en el Centro de Estudios Urbanos y Regionales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por el incalculable valor que tienen sus investigaciones para el país y que requieren comunicarse por escrito de manera clara y precisa.

Se contribuye también al mejoramiento de estilo de las investigaciones y publicaciones, para que con ello investigador e investigación obtengan los reconocimientos que se merecen.

Con la Guía de Estilo se implementa un nuevo recurso educativo y de aplicación moderno y versátil.

La Guía Interactiva presenta al usuario un nuevo enfoque para la comunicación del conocimiento mediante las publicaciones, mostrando que el conocimiento no puede quedarse solamente en teoría impresa, que esta puede ser más amigable y creativa incentivándolo a querer saber más.

Al desarrollar este trabajo se busca también que el investigador además de aplicar las normas establecidas a sus informes escritos, se familiarice con ambientes digitales e interactivos que cada vez se encuentran más en el medio.

# Lineamientos para la puesta en practica

Se presenta un material digital interactivo, el cual contiene las reglas para la presentación de trabajos académicos, cuya reproducción quedará a cargo del centro de Estudios Urbanos y Regionales CEUR.

Los cambios que se realicen en la guía posteriormente se harán según indicaciones del director, así como los lineamientos de presentación que el establezca.

El medio más apropiado para la reproducción y distribución de este material es el disco compacto. Para su correcta reproducción se necesita de materias primas, tales como: cartulina texcote blanca, tinta negra y roja, máquina industrial de corte, etiqueta adhesiva para CD, discos compactos, quemadora de disco y ordenador. Esto para presentar el producto terminado, pero bien puede darse el caso que el investigador solicite independientemente a la persona encargada del almacén un CD y después avocarse al Ingeniero encargado para que este grave el contenido en el disco sin mayores trámites.

Los archivos con el diseño del sobre protector para el disco están preparados para ser impresos incluso por el mismo usuario si lo llegara a necesitar, esto debido a que no siempre se cuentan con los recursos necesarios para costearlo.

# Presupuesto

Algunos de los aspectos a tomar en cuenta al momento de realizar el presupuesto de elaboración de la Guía Interactiva son los siguientes:

| | |
|---|---|
| diseño y diagramación (planificación y diagración de las distintas escenas) | $ 150.00 |
| Animación dinámica de textos y menús (movimientos de los elementos usados, interactivos) | $ 80.00 |
| Elaboración de escenas de la presentación | $ 80.00 |
| Diseño de estuche y etiqueta | $60.00 |
| **TOTAL** | **$370.00** |

El costo total de la elaboración de la presente Guía Interactiva asciende a la cantidad de Q. 2891.07 (tipo de cambio a septiembre de 2012), el coste de reproducción del disco compacto y la etiqueta es de Q. 20.00. La reproducción del CD se realizará a petición de los usuarios, más un pequeño stock de reserva.

Se recomienda que se le explique al usuario que al usar el material debe tener en su ordenador en “flash player” actualizado para que no surjan problemas de visualización.

# Bibliografía


Anleu de Hernández, Marlen Waleska. Documental informativo sobre los servicios del INFOM y actividades realizadas en la Sede Regional de San Marcos, período 2004-2005. Tesis de grado, Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Guatemala 2005.

Berry, Susan. Diseño y color, cómo funciona el lenguaje del color y cómo manipularlo en el diseño gráfico. Editorial Blume, Material de apoyo para el curso de cromatología. Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico.

Blazer, Loraine. Et al. Cómo se hace una investigación. Editorial Gedisa, España.2000.

Cardona de Paz, Evelyn Dolores. Diseño y creación de un sitio Web para UNIPESCA-MAGA. Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Guatemala 2005.

Chang Meneses, José Francisco. Desarrollo del sitio de Internet. Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Guatemala.

Cirera, Mariano; Rafart, Susana. Manual de Ortografía de la Lengua Española. Editorial Veron, España 1993.

Costa, Joan. Imagen Global. Editorial CEAC, Barcelona, España. 1987.

Eco Humberto. Como se hace una tesis. Editorial Gedisa, España.2000.

López Agustín, Claudia Carolina. Manual de términos técnicos para diseño gráfico. Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Guatemala 1998.

Salazar Rivera, Lilian Beatriz, Desarrollo de un Spot publicitario informativo de actividad creada para aumentar material audiovisual nacional del Canal Universitario T.V. USAC. Tesis de grado, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico. Guatemala, octubre.2005

Tórtola Navarro, Julio Roberto. Métodos del Diseño para Diseñadores Gráficos. Tercera edición, Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Guatemala 2002.

Villatoro Seguro, Ana Lucía. Desarrollo de material gráfico digital para la promoción por Internet del museo nacional de arte moderno Carlos Mérida. Facultad de Arquitectura, Programa de Diseño Gráfico, Guatemala 2007.

## Referencias web

http://addendaetcorrigenda.blogia.com/2010/052601-las-guias-de-estilo-editorial.php

http://breteleandomapas.blogspot.com/

http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada

http://teoriacomunicacion.blogspot.com/2006/06/resumen_17.html

http://www.aloj.us.es/galba/digital/cuatrimestre_ii/imagen-pagina/2elementos4e.htm

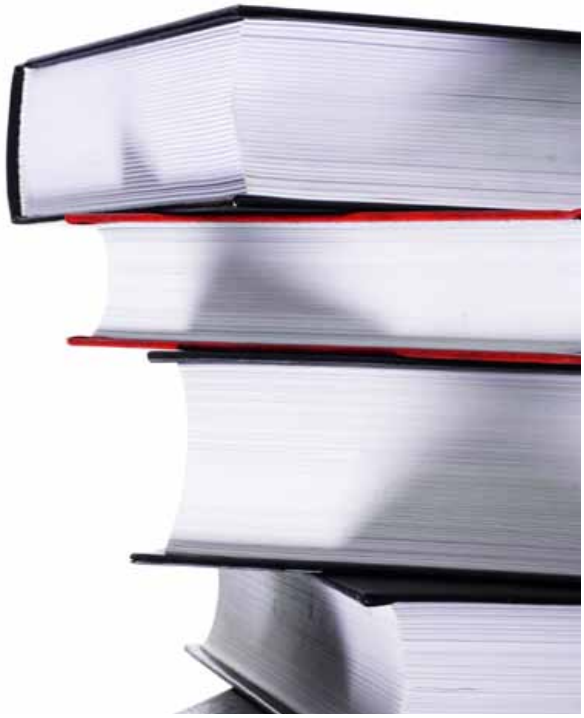
http://www.monografias.com/trabajos58/principales-tipos-investigacion/principales-tipos-investigacion.shtml

http://www.rae.es/drae/

# Anexo

# CATÁLOGO *de* Publicaciones 2012

Universidad de San Carlos de Guatemala
Centro de Estudios Urbanos y Regionales



USAC TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

CEUR
CENTRO DE ESTUDIOS URBANOS Y REGIONALES

## PROCESO *de urbanización*

Políticas Públicas, Legislación, Conflicto Social, Regulación del Suelo Urbano y Proceso de Urbanización en Guatemala.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Manuel Colom Argueta, Mario Rodas, Amanda Morán y Jorge Argón | 2006 | Q.60.00 |
| Floreriln Martínez | 2006 | Q.70.00 |

El proceso de Urbanización en Guatemala, Un enfoque Demográfico 1950-2002.
CD: Expresión gráfica de la Dinámica Social Territorial. Serie de Mapas basados en los datos del documento: El proceso de urbanización en Guatemala: Un enfoque Demográfico 1950-2002.
El Crecimiento de la Ciudad en Guatemala 1944-2005.
Proceso de Urbanización, Segregación Social, Violencia Urbana y "Barrios Cerrados" en Guatemala, 1944-2002.

| | | |
|---|---|---|
| Isabel Cifuentes | 2006. | Q.30.00 |
| Rafael Vallodares, Amanda Morán | 2008 | Q.60.00 |
| Mario Alfonso Bravo | 2007 | Q.60.00 |

## TERRITORIO Y REGIONALIZACIÓN *en Guatemala*

Análisis del sistema de regiones en Guatemala. La regionalización oficial y otras propuestas, 1967-2007.
Territorio y vulnerabilidad en Guatemala.
Expresiones territoriales de la precariedad urbana en Guatemala.
Ciudades intermedias y el desarrollo regional de Guatemala.
Modalidades y criterios estrategias de regionalización en Guatemala.
Territorio y región. Agua, drenajes y recursos naturales en Guatemala.

| | | |
|---|---|---|
| Jorge Argón | 2008 | Q.60.00 |
| Isabel Cifuentes | 2009. | Q.60.00 |
| Ernesto Palma | 2009 | Q.75.00 |
| Amando Morán | 2009. | Q.60.00 |
| Jorge Argón | 2010 | Q.60.00 |
| Luis Rafael Vallodares, Nicolás Guzmán, César Augusto Castañeda | 2011 | Q.60.00 |
| Cuerpo técnico del CEUR | 2012. | Q.75.00 |

Edificio S-11, Tercer Nivel, Ciudad Universitaria, 01012
Tels.: (502) 2418-7753 y (502) 2418-7750
(502) 2418-8000 Ex. 1155 & 1694
Horario de atención al público: 9 a 16 hrs.
http://ceur.usac.edu.gt
E-mail: usocceur@usac.edu.gt edicionesceur@hotmail.com hernandez.brenda@usa

# Boletines

| | | | |
|---|---|---|---|
| El problema forestal en Guatemala: Un análisis técnico. | Claudio Cabrera | 1998 | Q.10.00 |
| La problemática del transporte urbano en el área metropolitana de la ciudad de Guatemala. | Eduardo Velásquez | 1996 | Q.10.00 |
| El movimiento estudiantil y el 20 de octubre: El comité de huelga de la AEU 1944. | Arturo Taracena | 1990 | Q.10.00 |
| El V Centenario: ¿Un motivo de celebración o reflexión para Guatemala?. | Julio Pinto | 1990 | Q.10.00 |
| Invasiones de tierras 1986-1990: Un desborde popular en tiempos de democracia. | Francisco Rodas, Florentín Martínez | 1990 | Q.10.00 |
| El pensamiento social de Luis Cardoza y Aragón. | CEUR | 1992 | Q.10.00 |
| Vivienda y política en Guatemala. | Florentín Martínez, Amanda Morán, Carlos Noriega | 1992 | Q.10.00 |
| Dominación, mentalidad y cambio en Guatemala. | Julio Cesar Pinto Soria | 1992 | Q.10.00 |
| La problemática de San Carlos. | Karen Slowing, Eduardo Velásquez, Marco Escobar | 1995 | Q.10.00 |
| Tributación territorial en Guatemala. | Amanda Morán | 1994 | Q.10.00 |
| Guatemala: Estructura tributaria e Impuesto Único Sobre Inmuebles (1960-1993). | Florentín Martínez | 1994 | Q.10.00 |
| Movimiento de pobladores en la ciudad de Guatemala (1944-1954). | Amanda Morán | 1994 | Q.10.00 |
| El proceso de privatización y desmonopolización de las instituciones y empresas del Estado guatemalteco. | Eduardo Velásquez | 1994 | Q.10.00 |
| El indígena guatemalteco y su lucha de resistencia durante la colonia: La religión, la familia y el idioma. | Julio Cesar Pinto | 1995 | Q.10.00 |
| Globalización y política de salud: El proceso de reforma del sector salud en la región centroamericana. | Karin Slowing | 1996 | Q.10.00 |
| El régimen colonial y la formación de identidades indígenas en Guatemala, (1524-1821). | Julio Pinto | 1996 | Q.10.00 |
| La situación de la basura en la ciudad de Guatemala. | Florentín Martínez | 1996 | Q.10.00 |
| Qué son los campos electromagnéticos y como afectan nuestra salud. | Columba Sagastume | 1996 | Q.10.00 |
| Reformismo liberal, régimen municipal, ciudadanía y conflicto étnico en Guatemala. (1821-1840). | Julio Pinto | 1996 | Q.10.00 |
| Críticas a la privatización de la Seguridad Social: (Primera Parte) | Eduardo Velásquez | 1997 | Q.10.00 |
| Dos estudios sobre la privatización a la Seguridad Social en Guatemala (Segunda Parte) | Eduardo Velásquez. | | Q.10.00 |
| Toma de terrenos en el Área Metropolitana de la Ciudad de Guatemala (1991-1998). | Florentín Martínez, | 1999 | Q.15.00 |
| El debate sobre la cuestión étnica en Guatemala (1944-1970). Julio Cesar Pinto, | | 2001 | Q.10.00 |
| El problema de la disposición de residuos sólidos en la ciudad de Guatemala. | Alma de León, | 1999 | Q.10.00 |

# Libros

| | | | |
|---|---|---|---|
| El proceso de urbanización en Guatemala. | Luis Alvarado | 1987 | Q.10.00 |
| La tierra urbana y la sobrevivencia de los pobres en la ciudad. | Luis Alvarado | 1986. | Q.10.00 |
| La construcción en Guatemala -Primera parte- los objetos construidos no mercantilizados. | Flavio Quesada | 1984. | Q.10.00 |
| Para investigar. Recopilación de textos sobre teoría, métodos y técnicas para la investigación científica | Patricia Hernández | 1986. | Q.10.00 |
| Invasiones de terrenos en la ciudad capital. | Flavio Quesada | 1985. | Q.10.00 |
| Ciudad de Guatemala: Dos estudios sobre su evolución urbana 1524-1950. | Gisela Gellert, Julio Pinto Soria | 1990. | Q.15.00 |
| La Revolución de Octubre: Diez años de lucha por la democracia en Guatemala 1944-1954. Tomo I. | Eduardo Velásquez | 1994. | Q.40.00 |
| Servicios públicos urbanos: El caso de los residuos sólidos en la Ciudad de Guatemala. | José Florentín Martínez | 1996 | Q.15.00 |
| Material bibliográfico para el Área Social Humanística de la Facultad de Ingeniería (sobre medio ambiente). | | 1996. | Q.15.00 |
| La Electrificación en Guatemala: Análisis de los proyectos de ley presentados al Organismo Legislativo. | Columba Sagastume, Rafael Piedasanta | 2007 | Q.30.00 |
| Condiciones de vida y tenencia de la tierra en asentamientos precariosde la Ciudad de Guatemala | Amanda Morán | 2000. | Q.30.00 |
| Guatemala 1944-1954: Los rostros de un país. | Oscar Peláez | 2000 | Q.40.00 |
| Guía General de Estilo para la presentación de trabajos académicos. | Enrique Gordillo | 2002 | Q.10.00 |
| El Reciclaje en la ciudad de Guatemala. | Alma de León | 2002 | Q.30.00 |
| Los segregadores de desechos sólidos (Guajeros en la ciudad de Guatemala). | Alma de León | 2003 | Q.30.00 |
| Vivienda y Suelo urbano en Guatemala. | Flavio Quesada | 2005. | Q.40.00 |
| "Vivencias Inolvidables" Mujeres abriendo brechas en el campo de la Investigación social 1951- 1956. | Helida Esther Cabrera | 2006. | Q.40.00 |
| La problemática de la Ciudad de Antigua Guatemala en la actualidad. | | 2007 | Q.40.00 |
| Severo Martínez Peláez, IN MEMORIAM: La patria del Criollo un cuarto de siglo después. | Eduardo Velásquez | 2008. | Q.60.00 |
| El pequeño París. | Oscar Peláez Almengor | 2008. | Q.50.00 |
| Jacobo Arbenz Guzmán "El Soldado del Pueblo" | Carlos Gonzales Orellana, Amadeo García Zepeda, Edelibero Cifuentes Medina, Piero Gleijeses, Jaime Díaz Rozzoto, Eduardo Velásquez | 2008 | Q.50.00 |
| La problemática del Transporte Urbano: Dos estudios de la Comisión Multisectorial del Transporte Urbano Colectivo en el Área Metropolitana de la Ciudad de Guatemala. | Eduardo Velásquez | 2008. | Q.60.00 |
| Dispersión y Contractura. | Irina Barreno | 2008. | Q.25.00 |
| Trabajo urbano y Tiempo Libre en la Ciudad de Guatemala 1776-1840. | Tania Sagastume | 2008 | Q.100.00 |
| Antecedentes Históricos del Desarrollo Económico-social, crecimiento urbano y regional de Guatemala. | Eduardo Velásquez | 2008 | Q.50.00 |
| Origen y Destino: De Ipala a Langley Park. | Irayda Ruiz | 2009. | Q.60.00 |
| Historia Sin Mascara: Vida y Obra de Severo Martínez Peláez. | W. George Lovell y Christopher H. Lutz | 2009. | Q.25.00 |
| La CIA y el caso Arbenz. | Roberto García Ferreira, | 2009. | Q.75.00 |
| Guatemala y la guerra fría en América Latina, 1947-1977. | Roberto García Ferreira | 2010. | Q.100.00 |
| Estructuración y desarrollo de la administración política territorial de Guatemala en la colonia y época independiente. | Flavio Quesada | 2010 | Q.60.00 |
| Representación política en las regiones oficiales de la República de Guatemala 1995-2007, una propuesta para el debate. | Juan Fernando Molina | 2001. | Q.60.00 |
| La ciudad. Antecedentes y nuevas perspectivas. | Luis Rafael Valladares. (Compilador). | 2012. | Q.75.00 |

# Documentos *para la Historia*

| | | | |
|---|---|---|---|
| Guatemala: Las jornadas de marzo y abril. | Manuel Colom | 1995 | Q.20.00 |
| Presidente Arbenz Guzmán: La gloriosa victoria y la lección de Guatemala. | José Mejía | 1995 | Q.20.00 |
| ¿Pioneros de desarrollo? ¿Civilizaciones?: Los neocolonialistas alemanes en Guatemala, 1828-1996. | Julio Castellanos | 1995 | Q.20.00 |
| Rigoberta Menchú, la historia de vida: La oralidad camino de la historia. | Elena Zayas, | 1996. | Q.20.00 |
| Apuntes para una nueva cultura política en Guatemala. | Nina Torres | 1997 | Q.20.00 |
| La cuestión del origen y el desarrollo del capitalismo en América latina: El caso Guatemala. | Eduardo Velásquez | 1997. | Q.20.00 |
| Dos revolucionarios en la história de Guatemala: El Che Guevara y Mario Payeras. | Julio Castellanos, Julio Pinto | 1997 | Q.20.00 |
| Los diablos no sueñan! (Recopilación de comentarios en los diferentes diarios sobre esta película) | Eduardo Velásquez | 1998. | Q.20.00 |
| Severo Martínez Peláez, in memoriam: La patria del criollo, un cuarto de siglo después. (Segunda Parte) | Eduardo Velásquez | 1998 | Q.20.00 |

# *Cuadernos del* CEUR

| | | | |
|---|---|---|---|
| Descentralización Fiscal: Impuesto único sobre inmuebles y análisis de la propuesta del código tributario Municipal. | Silvia Molina y Juan Alberto González | 2004 | Q.40.00 |
| En el Corazón del Reino. | Oscar Peláez Almengor | 2006 | Q.40.00 |
| Proceso hacia la Democracia en Guatemala. | Rafael Valladares | 2008 | Q.40.00 |

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Licenciatura en Diseño Grafico
Encuesta de Validación

Encuesta posterior a observar el material animado de la guía de estilo.
Instrucciones: marque con una X en el cuadro que refleje su respuesta.

Sexo M F
Edad_____ Estado civil_____ dirección_____
Lugar de trabajo_____ profesión u oficio_____
Ingreso mensual_____ Pasatiempo favorito_____

¿Considera comprensible el formato de la presentación? si ☐ no ☐

¿Cree usted que el material es completo en cuanto a contenido? si ☐ no ☐

¿ Es fácil de entender el contenido? si ☐ no ☐

¿Los textos, le parecen legibles? si ☐ no ☐

¿Considera adecuado el tipo de letra utilizado en la presentación? si ☐ no ☐

¿Cree que los colores utilizados son adecuados? si ☐ no ☐

¿Cree que la imagen utilizada es la idónea? si ☐ no ☐

¿Comprende los iconos utilizados dentro del material? si ☐ no ☐

¿Le parece que el material es adecuado para usar? si ☐ no ☐

¿Comprende los ejemplos proporcionados dentro del material? si ☐ no ☐

¿Qué le parece el contenido y presentación de la animación? bueno ☐ malo ☐

¿Según usted quienes más podrían acceder a este material? estudiantes ☐ profesionales ☐ otros ☐

¿Utilizaría usted este material para consultarlo? si ☐ no ☐

¿Puede avanzar fácilmente dentro de la presentación? si ☐ no ☐

¿Le parece agradable a la vista? si ☐ no ☐

***Gracias***

# Glosario

**Boceto:**

(Del it. bozzetto).
1. m. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.
2. m. Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra. El boceto de un libro, de una ley.

**Bold**

~ negrilla, o ~ negrita.
1. f. La gruesa que se destaca de los tipos ordinarios, resaltando en el texto.

**Códigos**

(Del lat. *codĭcus, der. regres. de codicŭlus, codicilo).
1. m. Conjunto de normas legales sistemáticas que regulan unitariamente una materia determinada.
2. m. Recopilación sistemática de diversas leyes.
3. m. Cifra para formular y comprender mensajes secretos.
4. m. Libro que la contiene.
5. m. Combinación de signos que tiene un determinado valor dentro de un sistema establecido. El código de una tarjeta de crédito.
6. m. Sistema de signos y de reglas que permite formular y comprender un mensaje.
7. m. Conjunto de reglas o preceptos sobre cualquier materia.

**Concepto**

(Del lat. conceptus).
1. adj. ant. conceptuoso.

2. m. Idea que concibe o forma el entendimiento.
3. m. Pensamiento expresado con palabras.

**Contraste**

1. m. Acción y efecto de contrastar.

**contrastar.**

(Del lat. contrastāre).
1. tr. p. us. Resistir, hacer frente.
2. intr. Dicho de una cosa: Mostrar notable diferencia, o condiciones opuestas, con otra, cuando se comparan ambas.

**Cromático**

(Del lat. chromatĭcus, y este del gr. χρωματικς).
1. adj. Perteneciente o relativo a los colores.
2. adj. Ópt. Dicho de un cristal o de un instrumento óptico: Que presenta al ojo del observador los objetos contorneados con los visos y colores del arco iris.

**Croquis**

(Del fr. croquis).
1. m. Diseño ligero de un terreno, paisaje o posición militar, que se hace a ojo y sin valerse de instrumentos geométricos.
2. m. Diseño hecho sin precisión ni detalles.

**Diagramar**

1. tr. Arg., Chile, El Salv., Hond., Ur. y Ven. Elaborar un esquema, gráfico o dibujo con el fin de mostrar las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto.
2. tr. Arg., Chile, El Salv., Hond., Ur. y Ven. Diseñar el formato de una publicación.

**Diseño**

(Del it. disegno).
1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura.
2. m. Proyecto, plan. Diseño urbanístico
3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas, industrial

**Encuesta**

(Del fr. enquête).
1. f. Averiguación o pesquisa.
2. f. Conjunto de preguntas tipificadas dirigidas a una muestra representativa, para averiguar estados de opinión o diversas cuestiones de hecho.

**Gradación**

(Del lat. gradatĭo, -ōnis).
1. f. Disposición o ejecución de algo en grados sucesivos, ascendentes o descendentes.
2. f. Serie de cosas ordenadas gradualmente.

**Gráficos**

(Del lat. graphĭcus, y este del gr. γραφικός).
1. adj. Perteneciente o relativo a la escritura y a la imprenta.
2. adj. Dicho de un modo de hablar: Que expone las cosas con la misma claridad que si estuvieran dibujadas.
3. m. Representación de datos numéricos por medio de una o varias líneas que hacen visible la relación que esos datos guardan entre sí.

**Iconico**

1. adj. Perteneciente o relativo al icono (‖ representación).
2. adj. Dicho de un signo: Que posee cualidades de icono.

**Icono**

(Del fr. icône, este del ruso ikona, y este del gr. bizant. εἰκών, -όνος).
a. m. Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado; p. ej., las señales de cruce, badén o curva en las carreteras.
b. m. Inform. Representación gráfica esquemática utilizada para identificar funciones o programas.

**Insumos**

(De insumir).
1. m. Econ. Conjunto de bienes empleados en la producción de otros bienes

**Logotipo**

(Del gr. λόγος, palabra, y tipo).
1. m. Distintivo formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto.
2. m. Impr. Grupo de letras, abreviaturas, cifras, etc., fundidas en un solo bloque para facilitar la composición tipográfica.

**Maqueta**

(Del it. macchietta).
1. f. Modelo plástico, en tamaño reducido, de un monumento, edificio, construcción, etc.etc.
2. f. Boceto previo de la composición de un texto que se va a publicar, usado para determinar sus características definitivas.

**Maquetación**

1. f. Acción y efecto de maquetar.

**San serif o palo seco**

En tipografía, un tipo de letra paloseco, de palo seco o sin remates es aquel que en cada carácter no tiene unas pequeñas terminaciones llamadas remates, gracias o serifas.

**Saturación**

(Del lat. saturatĭo, -ōnis).
1. f. Acción y efecto de saturar

**Saturar**

(Del lat. saturāre).
1. tr. colmar (‖ llenar una medida). U. t. c. prnl. U. t. en sent. fig.
2. tr. saciar (‖ hartar y satisfacer de comida o de bebida).
3. tr. Fís. Aumentar la señal de entrada en un sistema hasta que no se produzca el incremento en su efecto.

**Serif**

Las gracias, serifas (del inglés serif), remates o terminales son pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de las líneas de los caracteres tipográficos. Las tipografías Times, Georgia, Garamond y Courier son ejemplos de estilos de letra con remate.

**Tipografía**

La tipografía (del griego τύπος típos, golpe o huella, y γράφω gráfo, escribir) es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión.

**Uniformidad**

(Del lat. uniformis).
1. adj. Dicho de dos o más cosas: Que tienen la misma forma.
2. adj. Igual, conforme, semejante.

**Ususario**

(Del lat. usuarĭus).
1. adj. Que usa ordinariamente algo. U. t. c. s.
2. adj. Der. Dicho de una persona: Que tiene derecho de usar de una cosa ajena con cierta limitación. U. m. c. s.
3. adj. Der. Dicho de una persona: Que, por concesión gubernativa o por otro título legítimo, goza un aprovechamiento de aguas derivadas de corriente pública. U. t. c. s.