



GUÍA DE EPS

de diseño gráfico

UNIVERSIDAD

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

PROYECTO DE GRADUACIÓN

presentado por
Maricela del Rosario Rivas Mejía

PARA OPTAR

Al título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Informático-Visual
Guatemala, junio de 2013



NÓMINA

de autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano
Arquitecto Carlos Enrique
Valladares Cerezo

Vocal I
Arquitecta Gloria Ruth Lara
Cordón de Corea

Vocal II
Arquitecto Edgar Armando
López Pazos

Vocal III
Arquitecto Marco Vinicio
Barrios Contreras

Vocal IV
Bachiller Jairon Daniel Del
Cid Rendón

Vocal V
Brachiller Carlos Raúl Prado
Vides

Secretario
Arquitecto Alejandro
Muñoz Calderón

Tribunal Examinador

Decano
Arquitecto Carlos Enrique
Valladares Cerezo

Examinadora
Licenciada Erika Grajeda
Godínez

Examinador
Licenciado Gustavo
Jurado Duarte

Examinador
Licenciado Fernando
Fuentes Ríos

Secretario
Arquitecto Alejandro
Muñoz Calderón

Asesores de Proyecto

Asesor Gráfico
Licenciada Erika Grajeda
Godínez

Asesor Metodológico
Licenciado Gustavo
Jurado Duarte

Tercer Asesor
Licenciado Fernando
Fuentes Ríos



GUÍA DE EPS

de diseño gráfico

Guía práctica
PARA LA INDUCCIÓN AL PROCESO DEL EJERCICIO PROFESIONAL
SUPERVISADO -EPS- PARA LOS ESTUDIANTES DEL DÉCIMO CICLO
DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO,
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, GUATEMALA

Guatemala, junio de 2013

ÍNDICE

Agradecimiento.....	4
Presentación.....	5
CAPÍTULO 1 – Introducción	7
1.1. Antecedentes.....	9
1.2. Definición del Problema.....	10
1.3. Justificación.....	10
1.3.1. Magnitud.....	11
1.3.2. Trascendencia.....	11
1.3.3. Vulnerabilidad.....	12
1.3.4. Factibilidad.....	12
1.4. Objetivos.....	13
1.4.1. Objetivo General.....	13
1.4.2. Objetivo Específicos.....	13
CAPÍTULO 2 – Perfil de la Organización que demanda Servicio y público destinatario	15
2.1. Perfil del Cliente.....	17
2.1.1. Datos Generales de la Institución.....	17
2.1.2. Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-.....	18
2.1.3. Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos -FARUSAC-.....	19
2.1.3.1. Datos Históricos.....	19
2.1.3.2. Misión.....	20
2.1.3.3. Visión.....	20
2.1.3.4. Objetivo General.....	20
2.1.3.5. Organigrama.....	21
2.1.4. La Escuela de Diseño Gráfico.....	22
2.1.4.1. Definición.....	23
2.1.4.2. Objetivos.....	23
2.1.4.3. Integración.....	23
2.2. Grupo Objetivo.....	24
2.2.1. Geográficas.....	24
2.2.2. Demográficas.....	25
2.2.3. Psicográficas.....	25
2.2.4. Conductuales.....	25
Grupo Objetivo.....	26
CAPÍTULO 3 – Conceptos de Diseño y Boceto	27
3.1. Conceptos Fundamentales.....	29
3.1.1. Conceptos del tema.....	29-34
3.1.2. Conceptos de Comunicación y Diseño.....	35-49
3.2. Concepto Creativo.....	51
3.2.1. Concepto Creativo No. 1 – Lluvia de Ideas.....	52-53
3.2.2. Concepto Creativo No. 2 – Abanico de Conceptos.....	54-55
3.2.3. Concepto Creativo - Metáfora.....	56-57
3.3. Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño.....	59
3.3.1. Gráfico.....	60

3.3.1.1. Desarrollo lingüístico y de imágenes	60-61
3.3.1.2. Color	62
3.3.1.3. Tipografía	63-64
3.3.1.3.1. Prueba de Tipografía en Layout	65
3.3.2. Story Board de Video Introductorio	66-71
3.3.3. Ejes de Diagramación	72
3.3.3.1. Ejes de Diagramación de Manual Operativo	73-77
3.3.3.2. Ejes de Diagramación de Audiovisual	78 - 79
3.3.3.3. Ejes de Diagramación de Presentación	80-81
3.3.3.4. Ejes de Diagramación de Troquel de Caja del CD	82-83
3.3.3.5. Ejes de Diagramación de Portada de DVD	84
3.3.4. Propuesta Preliminar	85
3.3.4.1. Audiovisual	85
3.3.4.2. Presentación	86-87
3.3.4.3. Manual Operativo	88
3.3.5. Códigos Preliminares	89
3.3.5.1. Imagen	90
3.3.5.2. Tipografía	91
3.3.5.3. Color	92
CAPÍTULO 4 – Comprobación de Eficacia y Propuesta Gráfica	93
4.1. Validación	94
4.1.1. Instrumento para Validar	95
4.1.2. Perfil del Informante	96-97
4.1.3. Análisis e Interpretación de resultados de la Validación de las	
Piezas Gráficas de Diseño	98
4.1.4. Algunos resultados en que coincidieron los tres grupos encuestados	98-99
4.2. Propuesta Gráfica Final	100
4.2.1. Cambios a realizar con base en la validación	101
4.2.2. Los Códigos	102
4.2.2.1. Icónicos	102-106
4.2.2.2. Icónicos Presentación	106
4.2.2.3. Cromático	107
4.2.2.4. Tipográfico	108
4.2.3. Diseños Finales	110-111
4.2.4. Fundamentación de Formatos y Programas utilizados para la	
elaboración de los Diseños	112
LINEAMIENTOS para la puesta en practica y Presupuesto	113
Conclusiones	114
Recomendaciones	115
Bibliografía	116-118
ANEXOS	119
Instrumentos de Validación; Tabulación 1, 2 y 3; Cotización	120-128





AGRADECIMIENTO

A Dios y a la Virgen, por la luz en mi caminar y la bendición de vida, salud y oportunidades.

A mi madre Carmen Maricela Mejía de Rivas (mamita), ejemplo de vida, pilar de mi existir, gracias por el esfuerzo de luchar y sacarnos adelante.

A mi padre Edgar Raúl Rivas Rodríguez que, por anécdotas, me hace feliz saber que junto con mi madre, hayan sido los que me han dejado el respeto y amor a la vida y a los demás. En donde quiera que estés, un beso.

A mis abuelos y abuelas, ejemplo de amor, respeto, perseverancia. Abue Angélica de Mejía con sus consejos, amor y ejemplos. Besos al cielo abuelito Victor Manuel Mejía (padre sustituto), papameme, Victor Manuel Rivas y mamamary Marina de Rivas, dulzura, ejemplo, sabiduría y amor incondicional.

A mis sobrinitos que me llenan de sonrisas.

A mi hermoso ahijado y sobrino Santiago, por ser la luz de mi vida y las ganas de ser ejemplo.

A mis hermanas y hermanos, Marvin, Marian, Victor, por aguantarme en mis desvelos y locuras; Crishna y Estuardo por sus consejos. Mis hermanos de crianza Baby y Cristian.

A cada uno de los miembros de mi familia Rivas y familia Mejía, por darme el amor y apoyo necesario en cada paso de mi caminar. Nunca me han dejado.

A mis amigos de infancia y juventud, en especial a Florecita y Hared.

A mis amigas y amigos de la universidad, gracias por convivir los desvelos, esfuerzos y crecimiento. Jorge Ranchus, Geova U., Elvira mi amiga desde antes, María Jo, Luci, Mar, Luisa, Ronald, así como a mis gordos Eli, Eddy, Pablo, Laura, Yasmín y demás.

A mis asesores, por ser los ángeles que me facilitaron la finalización de la tesis. Gracias por insistir Lic. Gustavo Jurado, Lic. Erika Grajeda por su paciencia y super supervisión, y Fernando Fuentes por su aporte en mi crecimiento con sus conocimientos y apoyo.

A la USAC tricentenaria, ejemplo de lucha.

A todos los catedráticos de la U que han sido formadores de todo aquel profesional.

Y a todos aquellos que participaron en este arduo, cansado pero exitoso proceso.

PRESENTACIÓN



El presente proyecto constituye una propuesta de la sustentante, para la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura y principalmente para los estudiantes del décimo ciclo de la carrera, quienes realizarán el Ejercicio Profesional Supervisado, siendo este un curso práctico que como su nombre lo indica, constituye un espacio para una experiencia de ejercer la profesión, pero aún con el acompañamiento de docentes supervisores de la Carrera.

El Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- de la carrera de Diseño Gráfico, como en la mayoría de carreras de la Universidad de San Carlos de Guatemala, cumple una misión importante con la puesta en práctica de lo aprendido durante los años de formación, ya que además de fortalecer los conocimientos, habilidades y actitudes profesionales, brinda un servicio a la población guatemalteca, como agradecimiento o retribución, ya que la USAC es una institución pública que es costeadada en parte por los impuestos de los ciudadanos.

La motivación fundamental de esta propuesta fue a partir de la experiencia personal de la sustentante al cursar el último año de la carrera, dándose cuenta de que era de suma importancia tener una guía que facilitara a los estudiantes, la información necesaria para comprender los pasos a seguir en el proceso del EPS.

No solo por experiencia propia, sino de varios compañeros y compañeras de estudio, se manifestó inseguridad y de alguna manera inconformidad, por las dificultades afrontadas para comprender qué hacer en dicha práctica, que juega un papel importante para culminar la carrera.

El presente proyecto de graduación muestra la necesidad de elaborar material interactivo apto para el uso de los catedráticos o asesores del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), para brindar una adecuada inducción a los estudiantes del último semestre de la carrera de Diseño Gráfico.

Con el proyecto se pretende minimizar el problema de desorientación e incomprensión por parte de los estudiantes, al enfrentarse al reto de esta experiencia profesional.



CAPÍTULO No. 1

Introducción

Este Capítulo presenta,
DE MANERA SINTÉTICA, LOS
ANTECEDENTES, ES DECIR, LA
SITUACIÓN ENCONTRADA EN
LA INSTITUCIÓN CLIENTE, EL
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN-
COMUNICACIÓN QUE SE
FORMULÓ Y LA JUSTIFICACIÓN
DEL MISMO.



1.1 ANTE- CEDENTES

La Facultad de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico, como parte de su misión de formar profesionales con excelencia académica adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, aprobaron la creación de la Licenciatura en Diseño Gráfico en el año 2005, cuyo pensum se ha ido modificando en beneficio de la formación del estudiantado y en respuesta a las exigencias del mercado laboral.

Como parte del pensum de estudios, el estudiante de la Licenciatura en Diseño Gráfico debe realizar en el 10º semestre de la carrera, la práctica denominada Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- que según el Artículo 3 del Normativo Específico, lo define como "La práctica estudiantil de índole académica-docente, que el estudiante debe de efectuar como requisito curricular previo a optar al título de licenciado en Diseño Gráfico.

El Ejercicio Profesional Supervisado es la práctica final que

desarrollan los estudiantes en Instituciones sin fines de lucro, para encontrar propuestas de comunicación visual que ayuden a esas instituciones a mejorar la proyección social que pretenden".

En el Normativo para la práctica del Ejercicio Profesional Supervisado, (2006 : 125) se define que el EPS "Busca la comprensión, entendimiento y difusión del conocimiento de problemas nacionales que esas instituciones atienden, colaborando con mantener este servicio, apoyándolas con propuestas visuales de comunicación que coadyuven con los fines que persiguen en actividades de servicio".

El Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- actualmente se realiza en los 3 énfasis de la carrera: Multimedia, Editorial y Creativo.

El Normativo mencionado anteriormente, en su Artículo 4, establece que el EPS "integra los fines fundamentales de la USAC: la enseñanza-aprendizaje, la investigación y la extensión. El resultado académico esperado del EPS es obtener un producto integral de esos fines universitarios".

Para el cumplimiento de estos fines, la Escuela de Diseño Gráfico debería contar con herramientas informativas y de

inducción a los estudiantes que realizarán el Ejercicio Profesional Supervisado, de tal manera que los procesos a realizarse antes, durante y después de dicha práctica sean debidamente conocidos por el estudiantado que la realizará, lo cual garantizará la eficiencia en el uso del tiempo y los recursos.

La motivación para realizar el presente trabajo surgió por la experiencia de la autora, quien al cursar la asignatura, no contó con la información adecuada, al igual que sus compañeros estudiantes y según referencias de profesionales ya egresados que también afrontaron la misma dificultad. Por lo anterior, se considera necesario que el estudiante pueda contar con información ordenada y organizada acerca del proceso del curso, idealmente a través de material audiovisual, práctico e interactivo que favorezca el desarrollo del proceso del EPS.

1.2 DEFINICIÓN PROBLEMA DEL

Los procesos académicos y administrativos deben ser planificados, organizados y ordenados de manera lógica y sistemática, idealmente concretados en material informativo para facilitar la orientación y el cumplimiento del proceso y por ende lograr los objetivos que se pretenden.

El Ejercicio Profesional Supervisado de la Escuela de Diseño Gráfico, como un programa académico que deben realizar los estudiantes del décimo ciclo de la Licenciatura de la carrera para cumplir con objetivos de aprendizaje y de servicio, tiene un proceso integrado por acciones que deben cumplirse antes, durante y después,

pero los estudiantes desconocen la secuencia de dichas acciones, por lo que invierten tiempo adicional en la búsqueda de información acerca del proceso, los requisitos y la estructura del EPS.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Al tener la guía interactiva al alcance del estudiante, se le hará más fácil el estudio de todos los pasos a seguir en el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- de la licenciatura en Diseño Gráfico, así los comprenderá mejor y demostrará en la Institución donde realice la práctica, lo profesional que puede ser un egresado de la

Universidad de San Carlos de Guatemala, llevando un orden y poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera.

1.3.1

Magnitud

Con este proyecto será beneficiado el 100% de alumnos inscritos en el décimo ciclo de la carrera de licenciatura en Diseño Gráfico siendo los necesitados en obtener la información adecuada.



1.3.2

Trascendencia



El presente proyecto contribuirá como un material de apoyo a través de una Guía práctica virtual de inducción al proceso del Ejercicio Profesional Supervisado, aportando la información de manera ordenada y secuencial que permita maximizar el tiempo de aprendizaje, comprensión y desarrollo del mismo.

También contribuirá a la orientación y el adecuado uso del tiempo de los asesores y del personal académico-administrativo de la Facultad de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico, así como a la sistematización de los procesos que la Unidad Académica debe cumplir y fortalecer de manera continua.

Además, puede constituirse en un material base para procesos similares que se realizan en otras unidades académicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



1.3.3

Vulnerabilidad

El proyecto puede sufrir alteraciones, en la medida de las disposiciones académicas y administrativas que la Escuela de Diseño Gráfico y la Facultad de Arquitectura realicen cambios curriculares.

1.3.4

Factibilidad

El desarrollo del presente proyecto es viable porque la Escuela de Diseño Gráfico cuenta con los recursos humanos, tecnológicos, organizacionales y económicos para elaborar el diseño del audiovisual, y para ser desarrollado y ejecutado como se propone.

Además, la autora del proyecto cuenta con los conocimientos, la orientación y los recursos básicos para la construcción de la guía a proponer.



1.4. OBJETIVOS

1.4.1

Objetivo General

Diseñar materiales multimedia para la docencia y la inducción a estudiantes del décimo ciclo de la licenciatura en Diseño Gráfico, sobre el proceso del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS-.

1.4.2

Objetivos Específicos

- Diseñar una guía práctica virtual para la Escuela de Diseño Gráfico, para la adecuada inducción del proceso a seguir en el EPS de Diseño Gráfico.

- Diseñar material interactivo de apoyo para la docencia de la asignatura del EPS.

- Utilizar las herramientas cognitivas y técnicas del diseño gráfico, para la elaboración del material que apoye el proceso académico del EPS.

CAPÍTULO No. 2

Perfil de la Organización
que demanda al servicio y público destinatario

Este Capítulo presenta
UNA DESCRIPCIÓN BREVE DE LA
ORGANIZACIÓN PARA LA CUAL SE
DESARROLLÓ EL PROYECTO Y UNA
DESCRIPCIÓN DE LAS PERSONAS
QUE SERÁN RECEPTORAS DE
LOS MENSAJES QUE ESTÁN
CONTENIDOS EN LOS PRODUCTOS
DE DISEÑO DESARROLLADOS EN
EL PROYECTO.

2.1 PERFIL DEL CLIENTE

2.1.1

Datos Generales de la Institución

Nombre completo:

Escuela de Diseño Gráfico,
Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San
Carlos de Guatemala.

Siglas: EDG - FARUSAC.

Dirección: Edificio T-2,
Ciudad Universitaria,
zona 12, Ciudad de
Guatemala, Guatemala,
Centroamérica.

Teléfono: 24189010

Tipo de institución:

Educativa a nivel superior

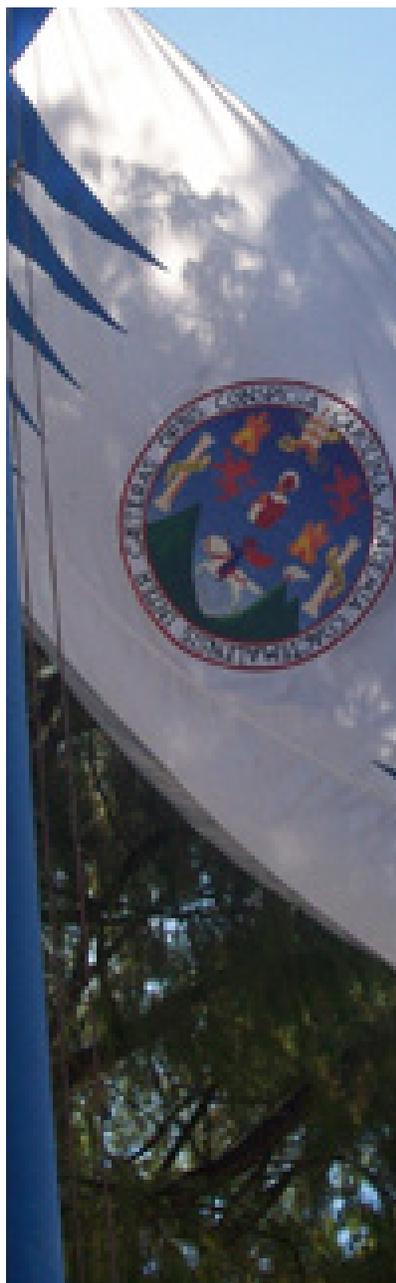
Tipo de proyecto:

Institucional

Asignatura: Ejercicio
Profesional Supervisado
- EPS-

2.1.2

Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-



En la página usac.edu.gt se define a la Universidad de San Carlos de Guatemala como:

(...) la universidad estatal del país. Esto significa que es financiada por el Estado de Guatemala y el pago de la matrícula estudiantil es mínimo. Es autónoma, porque tiene gobierno y leyes propias, pero está supeditada a las Leyes Nacionales. El Rector actual es el Lic. Carlos Estuardo Gálvez Barrios.

La Universidad de San Carlos de Guatemala fue fundada por Real Cédula de Carlos II, de fecha 31 de enero de 1676. Posee más de 300 años de funcionamiento.

Desde septiembre del año 1945, la Universidad de San Carlos de Guatemala funciona como entidad autónoma con autoridades elegidas por un cuerpo electoral, conforme el precepto legal establecido en su Ley Orgánica; y se ha venido normando por los siguientes principios que, entre otros, son el producto de la Reforma Universitaria en 1944: Libertad de elegir autoridades universitarias y personal docente, o de ser electo para dichos cuerpos sin injerencia alguna del Estado. Asignación de fondos que se manejan por el Consejo Superior Universitario con entera autonomía. Libertad administrativa y ejecutiva para que la Universidad trabaje de acuerdo con las disposiciones del Consejo Superior Universitario. Dotación de un patrimonio consistente en bienes registrados a nombre de la Universidad. Elección del personal docente por méritos, en examen de oposición. Participación estudiantil en las elecciones de autoridades universitarias. Participación de los profesionales catedráticos y no catedráticos en las elecciones de autoridades.



2.1.3

Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos

-FARUSAC-

2.1.3.1

DATOS HISTÓRICOS

La página electrónica de la Facultad de Arquitectura cmykguate.net cuenta con los siguientes datos históricos:

La Facultad de Arquitectura se funda el 7 de Junio de 1958, según consta en el Acta No. 657 del Honorable Consejo Superior Universitario, consolidándose y legitimándose la actividad académica de la Facultad el 30 de agosto de 1958. (...)

(...)En el año 1972 se inicia un movimiento transformador en la enseñanza en la facultad de Arquitectura, dando como resultado el inicio del Congreso de Reestructuración de Arquitectura -CRA- el 10 de Mayo de 1972, paralizando la educación en la misma durante ocho meses.

A partir del CRA el pensum tuvo un enfoque social humanístico, el cual fue adecuado luego de la experiencia del Terremoto de 1976. A partir de 1982 el pensum tuvo un enfoque más tecnológico.



2.1.3.2

MISIÓN

Formar profesionales de la Arquitectura y el Diseño Gráfico altamente calificados y competitivos en el mercado laboral, con liderazgo para ser agentes de cambio y comprometidos con el proceso de desarrollo sostenible del país.

2.1.3.3

VISIÓN

Ser el ente rector de la educación superior en la formación del profesional de la Arquitectura y el Diseño Gráfico, que aporten soluciones a los problemas nacionales en el ámbito de su competencia preservando los recursos culturales y nacionales.

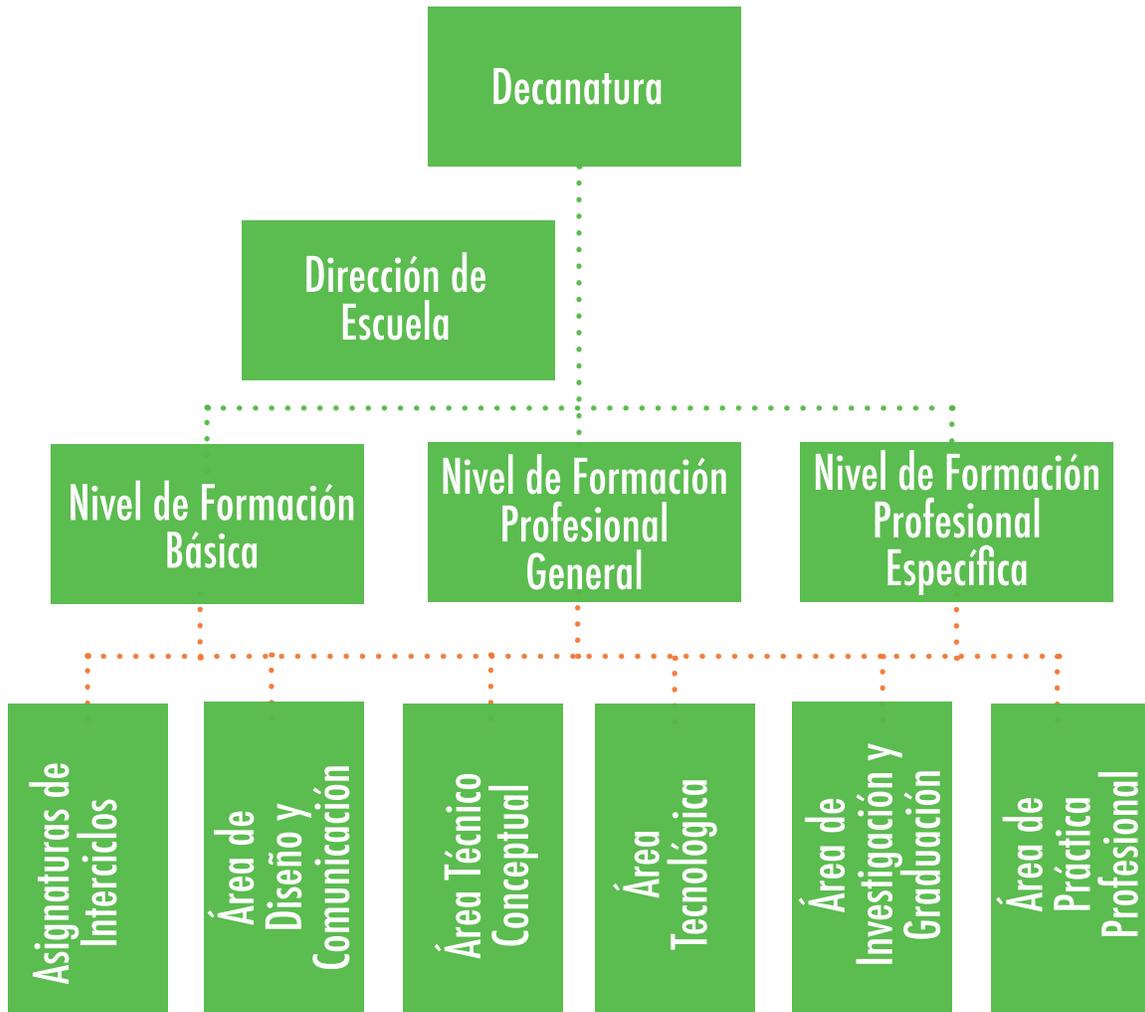
2.1.3.4

OBJETIVO GENERAL

Establecer las bases para la adecuada formación del arquitecto y del diseñador gráfico de manera que al egresar estén lo suficientemente preparados para enfrentar la problemática de la Arquitectura y el Diseño Gráfico a nivel nacional e internacional.



2.1.3.5 ORGANIGRAMA



2.1.4

La Escuela de Diseño Gráfico

En la misma página citada de la FARUSAC se encuentra la siguiente información:

(...) La Facultad de Arquitectura cuenta desde 1987 con el programa de Diseño Gráfico a nivel técnico, la carrera tuvo éxito rápidamente, el que se evidencio a través del posicionamiento laboral de sus primeros egresados. Actualmente se siente la necesidad de llevarla hacia el nivel de licenciatura y es así como el 12 de noviembre del año 2003 es aprobada por el Honorable Consejo Superior Universitario según consta en el acta No.26-2003.

El programa de Licenciatura en Diseño Gráfico, tiene como objetivo el de formar profesionales adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, defensores de los valores culturales de la Nación. El programa debe mantener un nivel de excelencia que permita que sus egresados posean conocimientos conceptuales y técnicos actualizados en el ámbito de su especialidad, desarrollando competencias laborales acordes a la práctica real. Capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación masiva , la publicidad y las empresas que demandan sus servicios y a la vez ser agentes de cambio comprometidos en la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social.



2.1.4.1 DEFINICIÓN

La Escuela de Diseño Gráfico es la instancia de administración académica, encargada de formar profesionales en comunicación gráfica y visual, con impacto en el área de la comunicación y la publicidad. Así también es la encargada de generar conocimientos para contribuir a la solución de los problemas de la comunicación social del país.

2.1.4.3 INTEGRACIÓN

La Escuela de Diseño Gráfico está integrada de la siguiente manera: Dirección de Escuela, niveles de Formación Básica, Formación Profesional General y Formación Profesional Específica, así como por las áreas de Diseño y Comunicación, Teórico-Conceptual, Tecnológica, Práctica Profesional Supervisada, de Graduación y Asignaturas Inter-ciclos.

2.1.4.2 OBJETIVOS

Son objetivos de la Escuela de Diseño Gráfico, los siguientes:

- a. Formar profesionales en diseño gráfico y visual, orientados a atender con ética, eficacia, equidad y productividad las demandas de la sociedad guatemalteca.
- b. Contribuir al desarrollo de la sociedad guatemalteca mediante los programas de extensión e investigación, vinculados con la estructura curricular de la carrera de diseño gráfico.



2.2 GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo primario del proyecto está formado por los estudiantes de la Licenciatura de Diseño Gráfico, específicamente los que reciben la asignatura de Ejercicio Profesional Supervisado -EPS-.

De acuerdo a estas variables:

2.2.1

Geográficas

La mayoría de estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico está concentrada en la región central, en el departamento de Guatemala. Oriundos de la ciudad capital, municipios aledaños y de los departamentos de la República de Guatemala, principalmente donde no existen carreras que se sirven en el Campus Central.

Residentes, en su mayoría, en la ciudad de Guatemala. Viven en zonas y colonias de la ciudad capital y de municipios aledaños.

La Ciudad de Guatemala está ubicada en el valle de la Ermita a unos 1,592 msnm, posee temperaturas muy suaves entre los 9 y 21 °C. La ciudad de Guatemala es la capital

más fría y más alta de toda Centroamérica, para los meses fríos entre noviembre y febrero las temperaturas mínimas pueden llegar hasta los 3 °C y las máximas no sobrepasar los 14 °C.

- Altitud: 1,592 metros sobre el nivel del mar
- Latitud: 14° 37' 15" N
- Longitud: 90° 31' 36" O
- Extensión: 996 km²
- Región: Capital de Guatemala
- Densidad: Población urbana y rural.
- Tamaño de la ciudad: 63,767 habitantes según el XI Censo de Población 2002.



2.2.2

Demográficas

- **Edad:** La mayoría de estudiantes que realizan el EPS tiene la edad entre los 21 a 35 años (aunque no existe límite de edad para ser estudiante de DG).

- **Ocupación:** Estudiantes, trabajan en áreas relacionadas al diseño gráfico y en otras profesiones no afines.

- **Educación:** Estudiantes de licenciatura.

- **Nivel socioeconómico:** medio-medio y medio-bajo.

- **Religión:** Católica, Evangélica, otras religiones.

- **Grupo étnico:** Indígena, no indígena.

- **Nacionalidad:** Guatemalteca en su mayoría, aunque la USAC recibe estudiantes de cualquier nacionalidad.

- **Ciclo de vida familiar:** Joven soltero, casado sin hijos, joven casado con hijos menores de 6 años, soltero sin hijos.

2.2.3

Psicográficas

- **Estilo de vida:** Consumista, tradicional.

- Jóvenes modernos, extrovertidos.

- Innovadores y abiertos al cambio.

- Gustan de la tecnología.

- Gustan de escuchar música, ver televisión y en menor medida realizar deporte.

- **Personalidad:** Entusiastas, curiosos, observadores, emprendedores, alegres, creativos, imaginativos, luchadores, soñadores y amigables.

2.2.4

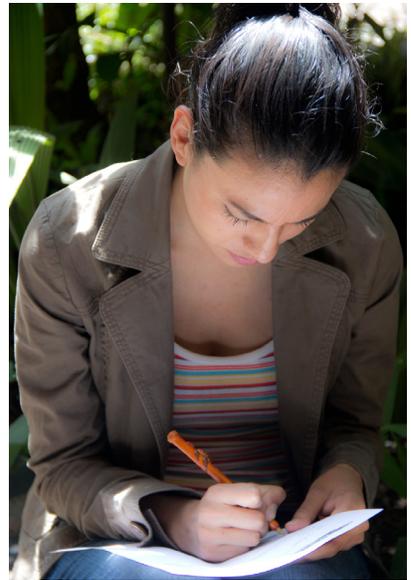
Conductuales

- **Beneficios pretendidos:** Educar acerca del proceso a seguir para la realización del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

- **Grado de conocimiento:** Nivel técnico y último año en licenciatura en Diseño Gráfico.

- **Actitud ante la propuesta gráfica:** Entusiasta, positiva, interés de saber más.

- Con actitud positiva hacia materiales impresos, así como audiovisuales.





CAPÍTULO No. 3

Conceptos de Diseño y Bocetos

En el presente Capítulo SE INCLUYEN LOS TÉRMINOS Y CONCEPTOS QUE FUNDAMENTA TEÓRICAMENTE EL PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO.

CONTIENE LOS RELACIONADOS CON LA ORGANIZACIÓN O INSTITUCIÓN A LA CUAL SE LE PRESENTARÁ LA PROPUESTA, ADEMÁS LOS TÉRMINOS Y CONCEPTOS TÉCNICOS DE DISEÑO GRÁFICO QUE FUNDAMENTARÁN LA PROPUESTA DE ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN.

LA PRESENTACIÓN DE LAS DEFINICIONES DE LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES PARTE DE UN CONOCIMIENTO PREVIO DE LA SUSTENTANTE Y POSTERIORMENTE SE RESPALDA CON CITAS BIBLIOGRÁFICAS CONSULTADAS EN LIBROS, REVISTAS Y DIRECCIONES EN LÍNEA.



3.1

CONCEPTOS

Fundamentales

3.1.1

CONCEPTOS DEL TEMA

Universidad es una institución educativa del nivel superior. De ella egresan profesionales de diversas carreras, ya sean técnicas o con grado académico de licenciatura, maestría y doctorado. Las Universidades son de carácter libre de escoger, ya que poseen diversas carreras profesionales, como opciones para estudiar, hay de carácter jurídico, social, humanístico, tecnológico, artístico, ciencias de la salud, etc.

En el diccionario Sopena (1971 : tomo IV, 3579) se define la Universidad como "establecimiento o grupo de establecimientos de enseñanza superior, donde se cursan todas o varias de las facultades de Derecho, Medicina, Farmacia, Filosofía y Letras, Ciencias Exactas, Físicas y Naturales y Veterinaria, y se confieren los grados correspondientes."

Por otro lado, una Facultad es una Unidad Académica de la Universidad, integrada por personal profesional autorizado, capacitado y organizado para cumplir con el papel de enseñanza-aprendizaje en la carrera de la especialidad.

Según Horst Schaub y Karl Zenke (2001 : 79), facultad es una "unidad organizatoria básica de la universidad que, por lo general, unifica un cierto número de ciencias vinculadas entre sí. Mediante determinados órganos de la facultad (ej. Decano, consejo de la facultad) se logra que sus miembros (profesores, asistentes, estudiantes, personal de servicio) puedan realizar sus tareas".

La Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-, cuenta con varias Facultades, algunas de las cuales se dividen a su vez en escuelas, de acuerdo a ciertas especialidades.

Entre estas Facultades se encuentra la de Arquitectura, la cual se especializa en la enseñanza

del diseño y construcción de una manera artística y estética. De esta facultad se deriva la Escuela de Diseño Gráfico.

Diseño Gráfico es una carrera donde se aprende a utilizar correctamente y fusionar elementos como el color, la tipografía e imágenes, con el fin de realizar elementos visuales y audiovisuales que ayuden a transmitir una idea o mensaje a un determinado grupo de personas.

Según artedinamico.com, consultada el 30 / julio/12 diseño gráfico es el “proceso de creación de elementos visuales, con fines generalmente comerciales; este proceso comienza con la concepción de una idea, la investigación, recolección de información, creación de bocetos, presentación de propuestas, entrega del arte final y publicación a través de un medio o soporte impreso.”

Según Horst Schaub y Karl Zenke (2001 : 24), carrera es el “Itinerario formativo dentro de una escuela superior o universidad, cuyas condiciones de acceso, duración, contenidos, organización y eventual examen de graduación están fijados en un plan de estudios.”

Cada Carrera Universitaria tiene un pensum estructurado por los cursos o asignaturas que se estipulan según la carrera, tomando en cuenta que la aprobación de dichas asignaturas son créditos obligatorios que deben obtener para llenar los requisitos para la graduación. Según la página WordReference.com consultada el 30 /julio/12, pensum es “Cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o forman un plan académico de estudios”.

Dentro del pensum de la Carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC- se cursan 10 ciclos los que permiten concluir el grado de licenciatura. La licenciatura es un grado académico superior que se obtiene al llenar los requisitos de estudios desde primarios, secundarios, diversificado y culminar el universitario, los egresados obtienen la licencia para poner en práctica dichos estudios como profesionales.

Se encontró en la página thefreedictionary.com que licenciatura es un “grado de licenciado o título académico que se obtiene al acabar una carrera universitaria de más de tres años.”



En el 8o. ciclo se separa la carrera de licenciatura de Diseño Gráfico en 3 énfasis que son:

- Énfasis en Multimedia
- Énfasis en Editorial
- Énfasis en Publicidad

El énfasis en Multimedia se especializa en procesos audiovisuales, video, animación, digitalmente usando una pantalla para poderlo divulgar, como: páginas web, CD interactivos, edición de videos, etc., utilizando herramientas como imágenes, sonido, animación.

Multimedia es la “forma de presentar información en pantalla en la cual se emplea toda una combinación de texto, sonido, imágenes, animación y vídeo, etc. Entre las aplicaciones multimedia más corrientes figuran juegos, programas de aprendizaje y material de referencia. La mayoría de las aplicaciones multimedia disponen de asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo más intuitivo e interactivo.” en Diccionario de artedynamico.com, http://www.artedynamico.com/portal/sito/resultado_busqueda_diccionario.php?a=multimedia&Submit=Buscar, consultado el 2/agosto/12.

El énfasis en Editorial se especializa en proceso de diagramación diseños de libros, revistas, etc. con el fin de impresión, tomando en cuenta herramientas como imagen, tipografía, color, forma, diagramación.

Editar es “la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. Por otro lado, hablamos de «Diseño Publicitario», cuando nos referimos a la forma de presentar, promocionar o anunciar, una empresa, producto o servicio. A lo largo del tiempo han ido surgiendo diversos métodos de comunicación, desde los grafitis (que eran las pintadas en la pared que realizaban los romanos para comunicar alguna noticia), los carteles, los primeros diarios y más tarde las revistas, hasta la radio y la televisión.” (artedynamico.com : Edición)

Y el énfasis en Publicidad que se especializa en procesos de campañas publicitarias y todo lo que tenga que ver con hacer lanzamiento de publicidad o mensajes a determinados segmentos de gente, abarcando publicidad de calle, impresa, gigantografías, etc.

Se dice que publicidad es “el desarrollo de los medios, se ve ligado a su vez al desarrollo del mercado, los productos, las empresas, factores que defenderán en gran medida de los diferentes medios.” (artedynamico.com : Publicidad).

Para poder cerrar la carrera universitaria por la que optó un estudiante, debe pasar por varios procesos y uno de los últimos que es el tema principal en este proyecto es el EPS, Ejercicio Profesional Supervisado.

El EPS es el proceso de poner en práctica todo lo aprendido en la carrera, realizando en una institución no lucrativa, un proyecto de forma gratuita, sostenible y factible cubriendo con la necesidad de la institución. El EPS tiene el propósito que el estudiante, por medio de la realización de dicho proyecto, cumpla con un servicio social, demostrando gratitud al pueblo guatemalteco, ya que con sus impuestos han sido pagados sus estudios.

En el folleto de inducción del año 2009 del EPS de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, se define al EPS como:

(...) “la práctica estudiantil de índole académica-docente, que el estudiante debe de efectuar como requisito curricular, previo a optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico.

El Ejercicio Profesional Supervisado es la práctica final que desarrollan los estudiantes en instituciones sin fines de lucro, para encontrar propuestas de comunicación visual que ayuden a esas instituciones a mejorar la proyección social que pretenden.

El EPS busca la comprensión, entendimiento y difusión del conocimiento de problemas nacionales que esas instituciones atienden, colaborando con mantener este servicio, apoyándolas con propuestas visuales de comunicación que coadyuven con los fines que persiguen en actividades de servicio.”

Según la página guapi-cauca.gov.co un servicio “es el conjunto de acciones o actividades de carácter misional diseñadas para incrementar la satisfacción del usuario, dándole valor agregado a las funciones de la entidad.”



Dicha práctica en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala se recibe como una asignatura que se debe aprobar. Una asignatura es el curso en el que se pone en práctica el proceso enseñanza-aprendizaje, que se da, por medio de un moderador y un receptor en un aula, tiene la característica de ser evaluada al finalizarla y tener una nota mínima de 61 puntos con la que se aprueba y con menos, se reprueba, en una escala de 1 a 100 puntos.

Con base a la fuente WordReference.com asignatura es “cada una de las materias que se enseñan en un centro docente o de que consta una carrera o plan de estudios.”

En las Instituciones, ya sean de nivel de Primario, Medio o Superior, trabajan dos elementos humanos que participan en el proceso enseñanza-aprendizaje, uno de ellos es el alumno, siendo el receptor del mensaje que se da en el aula, participa para aprender y adquirir los conocimientos necesarios, para subir de grado y en el nivel superior, para ser profesionales en la carrera que él haya escogido.

De acuerdo a la consulta en en Horst Schaub y Karl Zenke (2001 : 10), alumno es “en general, toda persona, ya sea niño, joven o adulto, que asiste a un centro educativo, para adquirir en él determinados conocimientos, capacidades y habilidades.”

Y en segundo lugar y no por eso de menos importante, el catedrático, tiene la función de moderador en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que debe ser el facilitador de los conocimientos necesarios que deben adquirir los alumnos, investigando, analizando y preparando sus clases, tomando en cuenta también sus conocimientos previos del tema a dar, para orientar y facilitar la enseñanza.

Para poder realizar el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- se necesita recibir una inducción adecuada para así tener la facilidad de realización. Como parte del Material utilizado para poder explicar el proceso que debe seguir, está el Manual Operativo, siendo este el documento con el que se respalda el docente para instruir y el alumno para seguir los pasos.



En el folleto de inducción 2009 EPS dice que:

“Con el propósito de operacionalizar el presente normativo de EPSDG, se establece como instrumento didáctico para orientar y guiar el desempeño estudiantil en el ejercicio de su práctica, el manual operativo que estará disponible para el estudiante al inicio del cursillo preparatorio de EPS. Anualmente, la Coordinación Docente del EPS revisará y procederá si es pertinente, a hacer las enmiendas necesarias al mismo, trasladando los cambios a la Dirección de la Escuela de Diseño Gráfico y el Decano de la Facultad de Arquitectura y Diseño quien emitirá el acuerdo de aprobación.”



3.1.2 CONCEPTOS DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Para entender de mejor forma qué es el diseño gráfico y los elementos de los cuales se sirve para transmitir un mensaje, se desarrollan a continuación los conceptos implícitos en la pieza gráfica a diseñar.

Referente del diseño gráfico, la mayoría de autores coinciden en que es un proceso, en el cual se programa, proyecta, coordina, selecciona y organiza una serie de componentes para producir elementos visuales cuya finalidad es comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

Con base en la fuente artedinamico.com diseño gráfico es el “Proceso de creación de elementos visuales, con fines generalmente comerciales; este proceso comienza con la concepción de una idea, la investigación, recolección de información, creación de bocetos, presentación de propuestas, entrega del arte final y publicación a través de un medio o soporte impreso.”

Las posibilidades del diseño gráfico son infinitas, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos creados en revistas, vallas publicitarias, folletos, logos, televisión, marcas, Internet, etc.

De acuerdo a fotonorstra.com, “el diseño se aplica, en todos los ámbitos y se encuentra por todas partes. Dentro del mundo digital, en toda la red, internet (la web). Diseños de todo el mundo publicitario, revistas, periódicos, libros, manuales (diseño y maquetación). Encontramos diseño en nuestro mobiliario, una silla, un mueble... (diseño industrial y ergonomía). Divisamos el diseño en el mundo multimedia, el cine, televisión, videos, musicales, trailers, y demás efectos especiales.”

En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, en su entorno, imaginación, creatividad, manejo de formas, colores, para realizar su creación.

Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados, dando lugar al diseño a realizar en el proceso de comunicación, siendo este el fin principal en un proyecto de diseño: comunicar un mensaje.

En la fuente consultada consultada de Horst Schaub y Karl Zenke (2001 : 29) se afirma que “a diferencia

de la interacción, la comunicación se refiere al proceso social de entendimiento de las personas en relación a una notificación por medio del lenguaje, la mímica o la gesticulación u otro sistema compartido de señales y signos, también con la ayuda de dispositivos técnicos.”

El diseño se puede comunicar por diferentes medios, pudiendo ser impresos y digitales, tales como periódico, afiches, vallas, mupis, tv, internet, folletos, revistas, presentaciones, videos, etc.

Como expresan Horst Schaub y Karl Zenke (2001 : 115): “En el ámbito de la comunicación pública y privada, denominación general para todos los canales de comunicación visuales, auditivos y audiovisuales tales como por ejemplo: la prensa, la radio, el cine, y la televisión.”

Para diseñar es importante realizar varios pasos ordenados, uno de los principales es investigar al ente o institución con que se trabaja, así como la población con la que trabaja o tiene relación a la que se le denomina grupo objetivo.

Para dicho estudio se realiza un paso importante denominado en inglés como insight, en español penetración, o sea, que es la penetración a la información del consumidor, permitiendo así, hacer un estudio más profundo, para realizar el diseño con características que le sean agradables; ejemplo, para un adulto se usará un color serio, imágenes simples de entender y limpias, para un niño se usará colores alegres, llamativos con varias imágenes que puedan dar muchos mensajes, etc.

Cristina Quiñones menciona en consumerinsights.blogspot.com que,
Insight = Ver, Observar, Mirar al consumidor

Insight = Más que observar, sentir al consumidor

Insight = Profundo conocimiento del ser

Insight = Verdad, Revelación

Insight = Revelar lo que está dentro

Insight = Encontrar la verdadera razón del consumo

Insigt = Llevar luz a algo que estaba oscuro inicialmente

Insigt = Descubrimiento

Insight = La llave en la mente del



consumidor (...)

(...) Tras estas definiciones se encuentra:

- El insight es algo que está oculto en la mente del consumidor y que no es fácil de obtener.
- El insight implica un conocimiento a profundidad del actuar, sentir y pensar del consumidor final.
- El insight del consumidor, una vez comunicado, puede activar una acción de compra y/o consumo.
- El insight implica emocionalmente al consumidor.

Al penetrar a las características del grupo al que se le enviará el mensaje, se comienza el proceso del diseño realizando conceptos creativos, denominando así a la acción de unir toda la información necesaria, recopilada previamente para llegar a una conclusión de qué diseño será el más adecuado para transmitir de mejor manera el mensaje que se quiere dar.

Según se define en webmaster.com, "El concepto creativo es un conjunto de información recogida para sintetizar todos los elementos que nos permiten transmitir la información necesaria y comunicar a nuestro público objetivo el mensaje elegido para una campaña."

Cuando se diseña se realizan trazos o esbozos de las ideas que se puedan ocurrir relacionados al tema y al mensaje que se quiere dar, los que se les llaman bocetos previos. Estos ayudan a poder plantear en un papel varias ideas, de las que se puede sacar la mejor o se puede relacionar todas para hacer una sola.

Según consulta realizada en arted dinamico.com:

Los bocetos son dibujos rápidos y sin detalles.

Sirven para ayudar a que el dibujo sea proporcionado, ni muy grande ni muy pequeño y que esté en la parte de la hoja que nosotros queramos.

En mi opinión, es una fase fundamental, ya que gracias a ella, evitamos darnos cuenta de fallos cuando ya casi teníamos el dibujo terminado.

Esto es porque si empezamos a dibujar desde el principio de forma detallada nos enfocamos sólo en una porción del personaje, animal, planta...etc, de forma que es fácil perder de vista el resto del dibujo y variar las proporciones.

En cambio, con un boceto tienes una visión general del dibujo y puedes centrarte en él como un todo (y luego ir a por los detalles). Te fijas más en las posiciones, posturas, tamaños y proporciones.

En resumen, fijas las bases de lo que será el dibujo definitivo.

Y, como en la construcción de un edificio, no puedes empezar poniendo los cristales de las ventanas. Debes empezar por los cimientos. Vamos, que el dibujo se tiene que empezar por el boceto. En ocasiones, gracias a nuestras amigas la perspectiva y la proporción, dibujar determinadas posiciones y planos se hace realmente complicado. El boceto puede ayudar hasta cierto punto. Pero si no es suficiente, tienes estos muñecos de madera, que son un apoyo muy útil para dibujar personas. También hay otras variaciones de estos maniqués: existen de manos, animales, y de todos los tamaños.

Lo más importante para mejorar al dibujar:

- lleva siempre un lápiz y una libreta contigo
- aprovecha esos ratos muertos en el autobús, entre los anuncios de la tele... etc. para dibujar
- Resumen: dibuja, dibuja y dibuja.

En el diseño gráfico, todo objetivo que se quiere alcanzar tiene que pasar por un proceso. Por ello se mencionaba que se debe realizar el bocetaje o trazo en bruto, donde se emplea la creatividad como principal herramienta. La creatividad es un impulso de la creación con inteligencia, de una o varias ideas, para que lo que se quiere producir, tenga todos los elementos necesarios que permita transmitir un mensaje atractivo.

Como expresan Rafael ráfols y Antoni Colomer (2003 : 56): "La creatividad es una de las más complejas conductas humanas y se manifiesta de forma de



formas distintas según el campo en que se desarrolle. La creatividad tiene mucho que ver con la inteligencia, con la que mantiene diferencias aunque no radicales, puesto que una mente creativa debe ser una mente inteligente y una mente inteligente deber ser creativa. Tener ideas es uno de los signos más evidentes de aquellos que poseen una mente creativa. La creatividad multiplica las posibilidades, hace cualquier cosa esté siempre abierta, esté disponible para nuevas interpretaciones y actualizaciones.

Las características principales de la creatividad son tres. La primera es la novedad de la propuesta, es decir, su grado de originalidad respecto a lo precedente y su capacidad de diferenciación. La segunda es la calidad de las soluciones, que deben tener un elevado nivel, y la tercera, que las soluciones sean adecuadas al problema planteado, que sean eficaces y cumplan la función para la que han sido requeridas.”

Para el presente proyecto se debe formar un concepto de diseño. Para que su realización sea exitosa, se implementarán “Técnicas para la generación de ideas”, que se han vuelto indispensables para generar, formar, plasmar o construir ideas innovadoras. De estas se generan varias que tienen su funcionalidad en el proceso de un diseño como lluvia de ideas, abanico de conceptos y metáfora. El uso de cada una encaminará la energía creativa hacia la producción del producto creativo al que se pretende llegar.

Para elaborar el concepto creativo en el que se basará la creación del diseño de la propuesta gráfica, se conceptualizó a través de la técnica denominada lluvia de ideas.

Para entender un poco cómo funciona, se consultó en la página definicionabc.com donde se encontró que “El proceso conocido como lluvia de ideas (o también popular en inglés como brainstorming) es un proceso didáctico y práctico mediante el cual se intenta generar creatividad mental respecto de un tema. Tal como lo dice su nombre, la lluvia de ideas supone el pensar rápida y de manera espontánea en ideas, conceptos o palabras que se puedan relacionar con un tema previamente definido y que, entonces, puedan servir a diferentes fines.”

Como segunda técnica creativa, se realizó un abanico de conceptos, con la que se construye una idea, basándose en conceptos que se desglosan de un tema o problema.

La Licda. Velasco Tapia, en la página es.scribd.com menciona que, “un concepto es una idea que se convierte en el punto fijo para otras ideas. Además cada una de estas nuevas posibilidades alternativas se convierte en un punto fijo para ideas alternativa. Así usamos dos tipos de conceptos para lanzar alternativas.

Los tres niveles del abanico de concepto son:

Direcciones. Conceptos o enfoques muy amplios. El más amplio que uno pueda concebir se convierte en la dirección.

Conceptos. Métodos generales para hacer algo.

Ideas. Maneras concretas y específicas de poner en práctica un concepto. Una idea debe ser específica; debe ser posible su puesta en práctica directamente. Para construir un abanico de conceptos se empieza por el “propósito” y después se trabaja retrocediendo. En cada paso, uno se pregunta: “Y ahora, ¿cómo llego a este punto?”. De modo que se va retrocediendo desde las direcciones hacia los conceptos, hasta terminar en un conjunto de ideas alternativas. Llegar ahí es precisamente la finalidad del ejercicio.

El propósito del abanico de conceptos es proveer un marco para generar ideas alternativas. El marco fuerza las alternativas proporcionando una sucesión de puntos fijos. El abanico puede brindar también nuevos puntos focales. Por ejemplo, uno podría imaginar un concepto pero no tener aun una idea para ponerlo en acción. En el problema del tráfico el concepto podría ser “recompensara las personas que podrían ir al centro de la ciudad en automóvil pero deciden no hacerlo”. Quizá no haya todavía una manera factible de realizarlo. Entonces, el concepto se convierte en un punto focal creativo.”



Y la tercera opción fue la técnica metáfora, en la actualidad es uno de los recursos más utilizado para realizar un concepto creativo, porque permite transmitir una idea y conseguir una realización profesional, divertida y clara.

Según Rafael Ràfols y Antoni Colomer (2003 : 17-18), "La metáfora es una forma de comunicación que normalmente asociamos al lenguaje verbal y de una manera especial a la poesía, pero que está muy presente también en el lenguaje audiovisual. Esto ocurre especialmente en el diseño audiovisual, hasta el punto de que es su recurso expresivo principal, o por lo menos, el más importante.

La metáfora es una aplicación transgresora que altera las organizaciones existentes y, a partir de ello, crea un nuevo contenido. Dice las cosas de una manera distinta pero de manera que las podemos entender. Cuando leemos, oímos o vemos una metáfora estamos haciendo asociaciones para interpretar el contenido(...)

(...)EN LA METÁFORA COMO SIGNO se afirma que, la metáfora es un símbolo no codificado. A una imagen se le asocia un significado que no es propiamente el significado de dicha imagen, porque cuando la leemos literalmente descubrimos que además puede tener otro sentido. Debido a su contexto, dicha imagen tiene un sentido que no entra en contradicción con una lectura interpretativa del conjunto. Es entonces cuando la estamos leyendo como metáfora.

La metáfora se construye a partir de iconos y de símbolos. Es una forma de signo que necesita de otros signos para construir significado."

Queriendo enriquecer el tema de METÁFORA, se encontró que Pedraza dice en la página neopixel.com, en el Análisis del papel de la metáfora en el diseño de proyectos multimedia, que "las metáforas ocupan un papel predominante en nuestras vidas (Lakoff, 1986). Desde el momento en que buscamos entender conceptos confusos apoyándonos en cosas que conocemos, estamos

haciendo uso de metáforas. (...)

(...) podemos entender a la metáfora como una sustitución de términos, en donde usamos un término que conocemos ampliamente para entender un término oscuro. Esto da como base la teoría de la sustitución, en donde reemplazamos una palabra con otra buscando que la segunda palabra tenga un efecto más fuerte sobre el mensaje general (...)

(...) Así vemos que la metáfora no sólo aclara conceptos y da un mayor impacto al mensaje, sino que también resalta algunas de las características del término sustituido para ocultar otras. Vemos cómo la metáfora se presenta como un término doblemente extraño, ya que no sólo se usa para sustituir un término por otro, sino que ocupa el lugar de una palabra que podría ser usada (...)

(...) La metáfora, al tener sus inicios dentro de la retórica, ya de entrada nos indica que hay un modo de replantear elementos del lenguaje que nos permiten encontrar nuevas significaciones y aclarar conceptos. Pero no sólo actúa dentro de los procesos del lenguaje, sino que la metáfora permea el pensamiento humano. En un principio, se pensaba que la metáfora era un elemento exclusivo del lenguaje, pero actualmente nos dicen que actúa dentro del campo del pensamiento humano, ya que al organizar nuestros pensamientos lo hacemos por medio de palabras que a su vez se encadenan en frases, por lo que los procesos del lenguaje y los procesos mentales se ven íntimamente ligados. (...)

(...) Esto nos da una base importante con la que podemos relacionar a la metáfora con los proyectos multimedia, ya que estos proyectos, o al menos los relacionados con el campo de la comunicación visual, están ligados íntimamente no sólo con el lenguaje literario al presentar un mensaje escrito, sino que cuentan con su propio tipo de lenguaje visual que sirve para aumentar el impacto del mensaje general que



se busca transmitir. Entonces, vemos que la metáfora puede interactuar en varios niveles dentro de los proyectos multimedia:

1. Dentro del nivel del mensaje explícito
2. Dentro del nivel de configuración visual
3. Dentro del nivel de características propias del medio".

Es importante enfatizar en que el presente proyecto se basa en la estructura que dicta la semiología, que es la ciencia que conoce de los sistemas de comunicación dentro de la sociedad humana, estudia la relación de los signos entre sí y la pragmática.

Es necesario conocer qué es la semiología para interpretar, ya que todo el diseño de este proyecto se fundamenta especialmente en la ciencia semiológica, que es la que da significado a cada uno de los elementos utilizados en el material interactivo.

Los códigos semiológicos utilizados en el presente proyecto son los icónicos (imágenes), tipográficos (letras) y cromáticos (colores).

Para darse una idea de cada código hay que hacer un estudio con los conceptos de cada uno y la función en un diseño.

La tipografía juega un papel importante en todo diseño, ya que son herramientas de lenguaje visual, y juega un papel importante, ya que con ella se puede transmitir una emoción dependiendo de su característica. En el presente proyecto se utilizó una combinación de letras, para resaltar el mensaje y para llamar la atención de los estudiantes.

Para entender un poco más, se consultó con la D.G. Paz Mendoza (2000 : 108), quien afirma que "La combinación de tipos debe ser coherente y controlada. El modo más sencillo es combinar tipos opuestos. Un tipo palo seco con cualquier tipo con remate o script.

Dentro de los tipos con remates o serif la mayoría bastante compatibles y no hay necesidad de recurrir a tipos opuestos.

No es aconsejable combinar más de tres tipos de letra en un diseño, para no saturar, únicamente si el mismo se presta para ello.

Tomando en cuenta todos los estudios necesarios para realizar el material se tomó la decisión, de utilizar las tipografía Contemporaneo o Palo Seco:

Según la D.G. Paz Mendoza (2000 : 37), También se les conoce como Sans Serif (sin serif) y se caracterizan por:

1. No tener adornos ni remates.
2. Sin variaciones de grosor en sus astas, si no más bien un grosor homogéneo a todo lo largo.
3. Sin variaciones de verticalidad.

Se usa para expresar actualidad, fuerza, industria. Su legibilidad es un tanto más difícil, pues la ausencia de remates no ayuda a la identificación de las letras, por lo que se aconseja aumentar la medida de la interlínea a fin de facilitar el flujo de lectura.

Tipos representativos: Helvética, Futura, Folio, univers, Avant Garde, Óptima y Venus.

Como complemento se seleccionó la tipografía Caligráfica.

La D.G. Paz Mendoza (2000 : 38) describe que también se les llama Script o Ingleses y se caracterizan por:

1. Presentar formas libres que imitan la escritura manuscrita.
2. Los ejes de las letras son notoriamente inclinados hacia la derecha.
3. Tienen grandes variaciones de grosor a lo largo de sus astas.
4. Con reamtes muy adornados.

Por la finura de sus trazos son empleados en textos que expresan feminidad, elegancia, delicadeza y lujo.

Tipos representativos: Balzac, Comercial, Script, Libra y Crayonette.

El código cromático define que cada uno de los colores representa un sentimiento, o se puede relacionar con un significado.

Así como comenta la D.G. Paz Mendoza (2000 : 92), La aplicación de color, tanto en un grafismo como en la tipografía, es una de las herramientas más importantes y más versátiles dado que las variaciones



y combinaciones dentro del espectro pueden emplearse para modificar la perspectiva del material visual. De modo similar una variación en la tonalidad del color, puede suponer una diferencia cuando hay restricciones establecidas.

En PROPIEDADES DEL COLOR menciona que, Aunque los colores son sensaciones, también son símbolos y tienen la expresión de su propia personalidad y hasta cualidad de sexo. Actualmente la psicología ha comprobado que los colores ejercen una acción muy considerable sobre los sentidos, pueden afectar la sensibilidad y producir impresiones y emociones que hasta podrán perturbar el estado de conciencia.

El verde se asocia con la vegetación, la humedad y es el color representativo de la naturaleza: significa esperanza y su acción es sedante y refrescante.

El naranja participa de las cualidades del rojo y del amarillo.

El violeta está asociado con el misticismo, la tristeza y la aflicción. El violeta rojo, o sea el púrpura, representa dignidad, realeza y suntuosidad.

El blanco es pureza y el negro luto y desolación.

El rojo, el color más estimulante del espectro, está asociado con el fuego, el calor y la acción: es color de fiesta, de alegría, de revolución, de ira, de agresión y pasión sin freno.

El amarillo se asocia con la luz, con la vida y con el poder del oro. Con el rojo y el naranja forman la gama de colores cálidos (los colores del sol) expresan calor.

El azul significa frío, paz, serenidad y también depresión: es descanso, relajación y espiritualidad.(...)

El diseño audiovisual es una de las disciplinas más jóvenes del diseño. Como expresan Rafael Ràfols y Antoni Colomer (2003 : 9), "el audiovisual es una percepción visual y auditiva que se convierte en estímulos. La percepción es la base del acto comunicativo, que no es un acto exclusivamente

fisiológico idéntico para todos, sino que se particulariza en cada individuo, pues en el acto comunicativo intervienen la sensibilidad y la cultura individuales, ambas fruto de muchos y complejos procesos vitales, entre ellos los de la educación y la formación.”

A la vez dicen Rafael Ràfols y Antoni Colomer (2003 : 14) que El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. La forma es su materia prima y engloba todos los elementos expresivos con capacidad de participación en el acto comunicativo. Es un sistema de signos en tanto que es una forma de significación que interrelaciona signos visuales, auditivos y verbales.

Como parte del diseño audiovisual, se realizará un video introductorio al tema, para antes de comenzar la inducción sobre los pasos a seguir en el EPS.

Como fue consultado en la página Aula Visual, video para tus clases, Un video introductorio es el “desarrollo de un tema introductorio, el cual da cuenta de un tema más abierto, para ser desarrollado en extenso en forma posterior. A manera de ejemplo: un profesor de Historia debía iniciar el estudio de las causas de la primera guerra mundial. Para ello contaba con una valiosa serie producida por la BBC (Europa poderoso continente), compuesta por 12 capítulos de 45 minutos de duración cada uno. Como era imposible utilizarla en su totalidad, tomó diversos segmentos de cada capítulo y los unió (montaje de imágenes) según el orden de los acontecimientos que detonaron el conflicto. De esa forma introdujo su unidad utilizando estas imágenes a las cuales les había sacado el sonido con antelación. El narrador era el propio profesor quien iba dando mostrando imágenes de archivo de la época. De esa forma los alumnos pudieron ver en una breve síntesis los contenidos de la unidad que iban a estudiar.”

Uno de los recursos utilizados para la transportación de archivos es el DVD, siendo una herramienta con facilidad de uso, por tener una capacidad amplia de almacenamiento, lo que permite ser transportado un archivo pesado audiovisual.



Se menciona en la página rincondelvago.com que el

DISCO DE VÍDEO DIGITAL (DVD) es un dispositivo de almacenamiento masivo de datos cuyo aspecto es idéntico al de un disco compacto, aunque contiene hasta 15 veces más información y puede transmitirla a la computadora unas 20 veces más rápido que un CD-ROM. El DVD, denominado también disco de Super Densidad (SD) tiene una capacidad de 8,5 gigabytes (8,5 mil millones de bytes) de datos o cuatro horas de vídeo en una sola cara. En la actualidad, están desarrollándose discos del estilo del DVD regrabables y de doble cara.

También tiene un soporte para películas digitalizadas en alta resolución. Un montón de DVD ROM están apareciendo para las computadoras como también las consolas (similares a las video-cassetteras) en los locales de música y electrodomésticos.

Para la realización de un diseño es necesario utilizar diferentes programas pertenecientes a la familia de ADOBE, como el Photoshop, siendo un programa que permite trabajar con imágenes como fotografías, manipulándolas de tal manera que se pueda modificar color, tamaño, y hacer variedad de acciones para modificar dicha imagen, dependiendo de la utilidad que se le dará.

Consultado en alegsa.com.ar, photoshop “es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegándose incluso a usar la palabra “photoshop” para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente. De hecho se ha llegado a emplear la palabra “photoshop” como verbo: photoshopear (photoshopping en inglés).”

Además para la edición de videos, por tener la capacidad de manejar diferentes formatos de video, permitiendo separar la imagen con el sonido, editarlos agregándoles sonido, música o diferentes elementos o acciones, como realizar movimientos disminuyendo el movimiento o aumentándolo, jugando con los elementos audiovisuales para realizar un diseño agradable y llamativo. Existe el software para edición de videos llamado Adobe Premier.

Como dice la página adobe.com, premier “es el software de edición que combina un rendimiento increíble con una interfaz de usuario atractiva y rediseñada y un conjunto de nuevas y fantásticas funciones que incluyen el Estabilizador de deformación para estabilizar las secuencias, el recorte dinámico de la línea de tiempo, la edición multicámara ampliada, las capas de ajuste y mucho más.”

Para poder agregarle animación con efectos ya sean en 2D o 3D está el software de ADOBE AFTER EFFECT, es una aplicación destinada para la creación de efectos especiales en un video, teniendo la capacidad de modificar video, imagen, tipografía de forma individual, además es utilizado bajo la línea de tiempo. Es uno de los últimos en revolución tecnológica, pudiendo obtener, bajándolas online, aplicaciones diversas con efectos ya hechos solo para modificar tipografía o posición. Utilizado muy comúnmente en cine para realizar efectos especiales.

Según adobe.com, “El software Adobe® After Effects® CS6 le permite entregar efectos visuales cinemáticos y gráficos en movimiento más rápido que nunca con la nueva caché de rendimiento global. Amplíe su creatividad con texto integrado y extrusión de formas, nuevas opciones de calado de máscaras y un rastreador de cámara en 3D rápido y fácil de usar.”

Para la realización de una presentación dinámica con la capacidad de interactuar con hipervinculos o botones formando un diseño fácil en su utilización, se puede emplear el software de ADOBE FLASH.

Consultado en adobe.com, “El software Adobe® Flash® Professional CS6 es un potente entorno de creación de animaciones y contenido interactivo y expresivo líder del sector. Diseña experiencias interactivas envolventes que se presenten de forma uniforme en ordenadores de sobremesa y múltiples dispositivos, incluidos tablets, smartphones y televisores.”

Así como Adobe Flash, tiempo atrás se utilizó el programa de Office PUBLISHER, siendo este la herramienta de toda presentación al querer dar una conferencia o clase. Aún es utilizado por muchos, al no tener el conocimiento de cómo poder realizar las presentaciones en otro tipo de programa, como flash. PUBLISHER se caracteriza por ser de fácil manejo, ya que trae determinadas varias opciones como los fondos, la mezcla de colores, el espacio, etc., solo se debía colocar de manera personal e incluir el contenido que se quería presentar.



En la actualidad, la tecnología, así como la web, ha mejorado grandemente, lo que se vuelve ya una herramienta para trabajar y poder realizar de forma más fácil la comunicación y hasta trabajos.

En vista de la necesidad de realizar presentaciones con más dinamismo, se ha formado una herramienta interesante e innovadora de la época, que permite realizar presentaciones con animación y llamativa, usada de manera online o sea desde el internet, sin necesidad de instalar un programa al ordenador, sin ningún costo y desde cualquier computador donde se pueda navegar por el cybermundo.

Como lo comparte Milton Ramirez en la página geeksroom.com, Prezi permite que cualquier persona que diagrame una idea sobre una simple servilleta, pueda crear y realizar presentaciones espectaculares no lineares con conexiones entre diferentes presentaciones, zoom en los detalles y un ajuste del tiempo sin la necesidad de omitir diapositivas.

Mientras unos creen que es la forma más elegante de hacer presentaciones en línea, otros creen que usarla significa llevar tus presentaciones al siguiente nivel.

La teorización sobre Prezi ya es abundante, las únicas recomendaciones que ofreceríamos son las siguientes:

- 1) Concéntrese en los visuales que ilustren sus puntos a destacar;
- 2) Use videos lo más que pueda, sí, Prezi le permite adjuntar video;
- 3) Recuerde el KISS - Keep it Simple Stupid; y,
- 4) Pase las diapositivas rápido – 30 segundos máximo- a menos que se trate de un video.

Este proyecto será realizado por medio de Prezi siendo ahora una herramienta recomendada por profesionales para poder realizar una presentación de forma fácil y dinámica.



3.2

Concepto Creativo

Para desarrollar este concepto, se implementarán “Técnicas para la generación de ideas”, que se han vuelto indispensables para generar, formar, plasmar o construir ideas innovadoras. El uso de cada una encaminará la energía creativa hacia la producción del producto creativo al que se pretende llegar.

Se van a realizar 3 técnicas: Lluvia de ideas, mapa de conceptos y metáfora. De cada una de ellas, se derivará una frase.

De estas 3 frases, se escogerá una que será utilizada para la elaboración del diseño de cada una de las piezas gráficas del presente proyecto.

Con la finalidad de orientar a los alumnos sobre el proceso de EPS de Diseño Gráfico de una forma dinámica, se ha reflejado en cada pieza de diseño, el criterio de aprendizaje interactivo, para que el estudiante tenga la oportunidad de interactuar con cada espacio de la guía, de acuerdo a la información que necesite.

3.2.1

CONCEPTO CREATIVO No.1

Lluvia de ideas



Para poder elaborar un concepto creativo en el que se pueda basar la creación del diseño de la propuesta gráfica, se conceptualizó a través de la técnica denominada lluvia de ideas.

Por ser una técnica grupal o necesitada de varias opiniones; se realizó una reunión con 2 diseñadores, en la que cada uno hizo una lista con palabras clave que se relacionan con Ejercicio

Profesional Supervisado -EPS- y los estudiantes del décimo ciclo.

Además se les solicitó a los estudiantes de la carrera en Diseño Gráfico cursando el EPS que dieran 2 palabras cada uno, con los que identifiquen qué es para ellos el Ejercicio Profesional Supervisado.

Las palabras recopiladas son (tomando en cuenta que en ocasiones por opinión parecida, se repetían las ideas pero solo se escribió, 1 vez cada una):

Ejercicio, Profesional, Supervisado, Trabajo, Arduo trabajo, Último paso, Poner en Práctica, Investigar, Único, Dinámico, Creativo, Curioso, Variedad, Color, Forma, Elementos, Crear, Manejar, Cambio, Proceso, Camino, Final, Experiencia, Paso, Boceto, Ideas, Diferentes gustos, Opinión Propia, Desvelo, Sin sueño, Conversar, Analizar, Redactar, Realizar, Diseñar, Pensar, Solucionar, Manejar, Implementar, Curiosear, Describir, Concepto, Cambio, Ejecutar, Practicar, Aprendizaje, Ejercicio, Licitado, Práctica, Puesta en práctica de lo aprendido, Enseñanza-aprendizaje, Etapa final, Profesional, Trabajo profesional, Disciplina, Responsabilidad, Esfuerzo, Voluntad, Dedicación, Esfuerzo, Desarrollo, Profesionalismo, Proceso, Conocimiento, Estrés, Reto, Trasnición, Tiempo, Fin.



FRASES DERIVADAS

De estas palabras se derivan las siguientes frases, que permitirán formular el concepto creativo.

- Camino a ser profesional
- Final del Camino
- Camino a mi experiencia profesional
- Profesional en Potencia
- A practicar lo aprendido
- Con disciplina, esfuerzo y voluntad hasta llegar al fin
- Un reto con un fin estructurado
- Profesionalismo en práctica

De las frases anteriores se tomó en cuenta la opinión de personas no afines al ámbito del diseño gráfico, para escoger la frase más llamativa o que le fuera más acertada a la idea que podría dar el EPS.

La más votada es,

“Con disciplina, esfuerzo y dedicación hasta llegar al final”.

Cada quien opinó y se comentó en el grupo que esta frase puede ser utilizada para toda meta que se quiera alcanzar; porque son actitudes positivas y de lucha, enfocadas a dar ánimo a los estudiantes que están por finalizar una de las metas en su vida, cerrando la carrera superior.

3.2.2

CONCEPTO CREATIVO No.2

Abanico de Conceptos

Para este proyecto, se escogieron palabras que representan el Ejercicio Profesional Supervisado para los estudiantes de diseño gráfico, se indagó con encuestas qué significaba para ellos y dijeron:

Para mí el EPS es:

1. Final del camino
2. Poner en práctica
3. Ejecutar
4. Aprendizaje
5. Ejercicio
6. Etapa final
7. Profesional
8. Trabajo profesional
9. Disciplina, Esfuerzo, Voluntad
10. Responsabilidad
11. Dedicación
12. Esfuerzo
13. Conocimiento
14. Reto
15. Tiempo
16. Fin
17. Perseverancia

De estas palabras se escogen 3: final del camino, conocimiento y perseverancia.

De las 3 elegidas se sacan frases en las que se encierran los pros y contras de usarlo en el proyecto.

Para así, escoger una de todas las frases, buscando que sea la que se acople al sentido central del proyecto y así esbozar y diseñar las piezas.

Final del camino:

- Rompiendo con los esquemas a terminar el final del camino
- A un paso del camino final
- A un paso del final del camino
- Sonriendo al final del camino
- El final del camino no es lo que parece, es una puerta más.

Conocimiento:

- Rompe las barreras con la fuerza del conocimiento.
- Conocimiento es poder.
- A practicar todo conocimiento.
- Creando conocimiento.
- El conocimiento abre puertas.

Perseverancia:

- ¡A perseverar! Es el último paso.
- Con perseverancia obtendrás tu mejor recompensa.
- Al final con perseverancia.



- La perseverancia te lleva a cumplir metas con un final feliz.

- Con perseverancia llegando al final del camino, poniendo en práctica todo conocimiento.

- Perseverando hasta el final, practicando conocimientos.

De las frases planteadas se escogió:

- Perseverando hasta el final, practicando conocimientos.

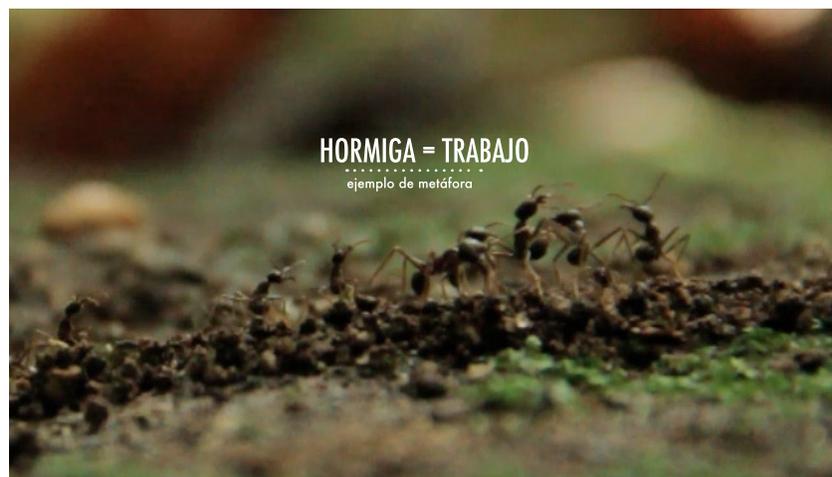
3.2.3

CONCEPTO CREATIVO

Metáfora

La metáfora es uno de los recursos más utilizados para realizar un concepto creativo, porque permite transmitir una idea y conseguir una realización profesional, divertida, dinámica, diferente, con enfoque a comparación y utilización de varios elementos que se pueden comparar y asimilar con el tema a tratar, que no sean directamente relacionados.

La creación de material interactivo adecuado, de manera integral y funcional para los alumnos del décimo ciclo de la licenciatura en Diseño Gráfico, busca persuadir al estudiante, replanteando elementos del lenguaje utilizando metáforas, para así penetrar en el pensamiento de cada uno de ellos, por medio de imágenes que se encadenan con palabras y a su vez frases que al estar ligados con el tema, o sea EPS, connoten el deseo de cumplir con este último paso en la carrera.



Todo esto nos lleva al punto de interés, el cual es el esbozo del concepto creativo de diseño a utilizar y que se plantea de la siguiente manera:
"El E.P.S. es..."

Al ser una frase corta pero que contiene el tema principal del proyecto, el significado y el proceso que hay que seguir en el EPS, con los puntos suspensivos dando la idea que tiene seguimiento, por ello se desglosan otras frases secundarias con las que se realiza una fusión, permitiendo complementarla y armar varias frases significativas al mensaje que se quiere transmitir, ejemplo:

- variedad de gustos, o sea : El E.P.S. es variedad de gustos
- ideas creativas, o sea: El E.P.S. es ideas creativas
- ejercicio supervisado, o sea : El E.P.S. es ejercicio supervisado
- bocetos previos, o sea : El E.P.S. es bocetos previos.

Cada una de las segundas frases está relacionada metafóricamente con imágenes de la naturaleza y de la vida real, para describir la experiencia que tendrán en la última etapa de la carrera de licenciatura en Diseño Gráfico y así se sientan identificados, despertando el interés con el video en la presentación de todo el contenido de la inducción al EPS.



3.3

Proceso de desarrollo de los bocetos y decisiones de diseño

El Concepto creativo que cumple con las expectativas apropiadas y convenientes para desarrollar el diseño en el presente proyecto es el denominado por la técnica de METÁFORA. Como se mencionaba, la metáfora en la actualidad cumple un papel importante en proyectos de multimedia, ya que permite sustituir un concepto con frases, imágenes o combinándolos.

La idea central será una frase que permita hacer una comparación de lo que puede ser el diseño iniciando con:

“EPS es...” (Metáfora que puede iniciar con la imagen de camino con el sol al final, una lámpara encendiéndose, un juego de basket, aprendiendo a manejar bicicleta).

Como se vio en el concepto creativo se busca un paralelismo entre el EPS y actividades que desarrolla el diseñador a través de metáforas.

3.3.1 GRÁFICO

3.3.1.1 Desarrollo lingüístico y de imágenes

Como parte del bocetaje, las frases que se quieren trabajar y las posibles imágenes son:

POSIBLES FRASES	POSIBLES IMÁGENES	CONNOTACIÓN METAFÓRICA
Variedad de Gustos	<ul style="list-style-type: none"> - Diversas flores de colores -zapatos con diferentes características (tennis, chinitas, bajos, altos, zapatos formales, informales, botas) - crayones de diferentes materiales - frutas de diferentes colores 	Variedad en los estudiantes, personalidades, gustos, actitudes, etc.
Bocetos Previos	<ul style="list-style-type: none"> - Alguien bocetando - manos tomando instrumentos de dibujo - semillas de café - trazo en photoshop 	Uno de los procesos a realizar para hacer un diseño final
Desvelo	<ul style="list-style-type: none"> - Al lado de una computadora una taza de café - Imágenes de un escritorio de un diseñador con una taza de café - café sirviéndose en una taza y al caer el café caigan las letras de desvelo 	Café: desvelo Escritorio: área de trabajo

POSIBLES FRASES	POSIBLES IMÁGENES	CONNOTACIÓN METAFÓRICA
Ejercicio Supervisión	- Catedrático asesorando a estudiante con un folder - hormigas vigilando a otras al caminar - un policía - un inspector con lupa - lupa	El trabajo de los profesores en el EPS
Esfuerzo y dedicación	- Personas corriendo - trazo de alguien dibujando - una computadora sacando humo - un gusano cruzando de una piedra a otra y caminando	Proceso de un proyecto implica esfuerzo y dedicación
Ideas Creativas	- Caricaturista dibujando - luz encendiendo - graffiti en su proceso - manos abriéndose con un pollito	En un trazo se puede demostrar muchas ideas
Meta Alcanzada	- Alguien corriendo llegando a la meta - el del graffiti subiendo las manos como triunfo - lámpara apagándose	Finalización de meta

La estrategia de comunicación será a través de material gráfico y audiovisual, útil a la docencia, para la inducción de los estudiantes al proceso del EPS, en el décimo ciclo de la licenciatura en Diseño Gráfico.

Las estrategias de comunicación en este proyecto son las siguientes:

- Diseño Gráfico del Manual Operativo escrito
- CD interactivo que incluye
- Video Introductorio
- Presentación en prezi, de los Pasos a Seguir para la Inducción del EPS, dividido en los 3 días de inducción previos a empezar el EPS.

3.3.1.2 Color

En el presente proyecto se quiere hacer resaltar los colores representativos de cada énfasis de la carrera que son morado de multimedia, naranja de publicidad y verde de editorial, usados en elementos como la tipografía o los fondos.

Además se tomó en cuenta el color del logotipo de la facultad de arquitectura que es el azul.

Para la tipografía se requiere usar 2 colores, blanco o negro, para se diferencie entre los fondos.

	PANTONE 172 C	
	R 247	C 0
	G 142	M 53
	B 30	Y 100
		K 0
	NEGRO	
	R 0	C 100
	G 0	M 35
	B 0	Y 0
		K 100
	PANTONE 361 C	
	R 84	C 69
	G 185	M 0
	B 72	Y 100
		K 0
	PANTONE 2602 C	
	R 159	C 40
	G 33	M 100
	B 139	Y 0
		K 2
	PANTONE 285 C	
	R 0	C 89
	G 125	M 43
	B 195	Y 0
		K 0
	BLANCO	
	R 255	C 0
	G 255	M 0
	B 255	Y 0
		K 0



3.3.1.3 Tipografía

Se busca que la tipografía refleje dinamismo, creatividad, unidad, seriedad, que connote juventud, fuerza, modernismo, fineza, seriedad, profesionalismo, reflejando las características de los estudiantes y del proceso del EPS.

Con la necesidad de transmitir varios sentimientos y características, se requiere de combinar tipos de letras. Por lo que se investigó y se encontró que se puede combinar 2 o 3 tipos de letras que sean de diferentes familias.

Al ser de diferentes familias, se torna una mezcla agradable, ya que la combinación destaca el mensaje.

En este proyecto se quiere combinar los tipos de letras palo seco que se caracterizan por ser sin remates, con variación de grosores pero homogéneos, que transmiten fuerza, e industria. Siendo estos algunos:

Helvética,
El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Futura,
El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Univers,
El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Optima
El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.



Con alguna caligráfica, siendo una tipografía que es recomendable combinar con la palo seco, por tener formas libres de trazo que imitan escritura manuscrita. Sus trazos son inclinados hacia la derecha, adornados que expresan seriedad, elegancia, delicadeza y lujo, pudiendo escoger entre los siguientes:

Scriptina,

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Chopin Script

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Edwardian Script ITC

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Some Weatz Swashes

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Freebooster Script

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Wisdom Script AI

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

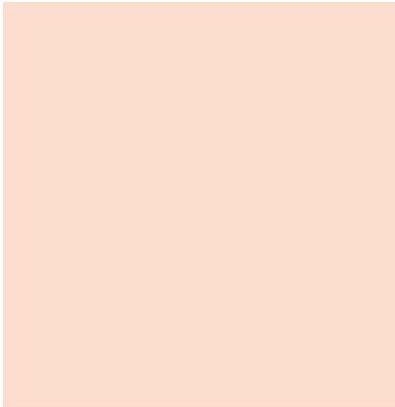
Jellyka BeesAntique Handwriting

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.



3.3.1.3.1 Prueba de Tipografía en Layout

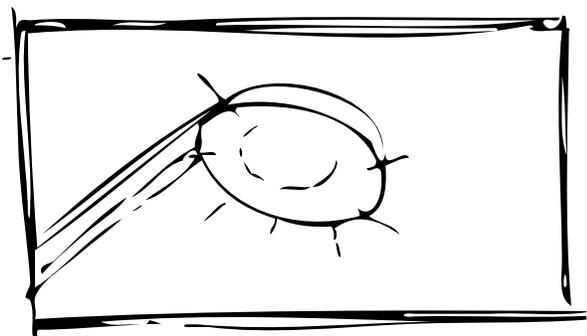




3.3.2.
STORY BOARD
DE VIDEO
INTRODUCTORIO

- Encuadre
- Movimiento de Cámara = MC
- Escena = E
- Tiempo = T

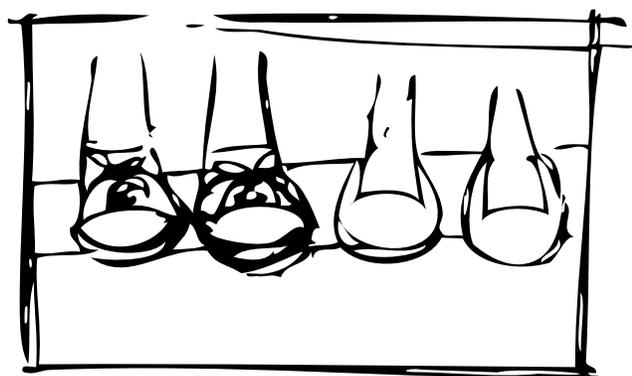




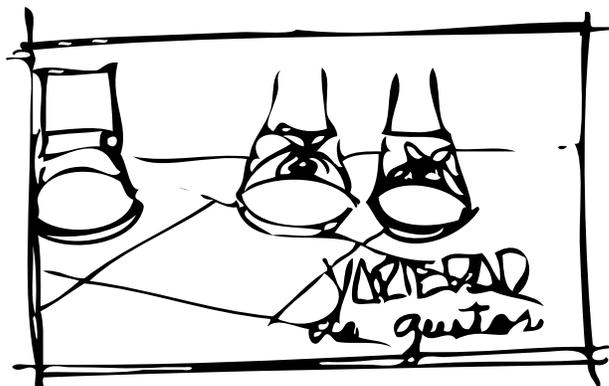
Encuadre: primer plano
MC: tilt down
E: mano enciende la lámpara
T: 3 segundos



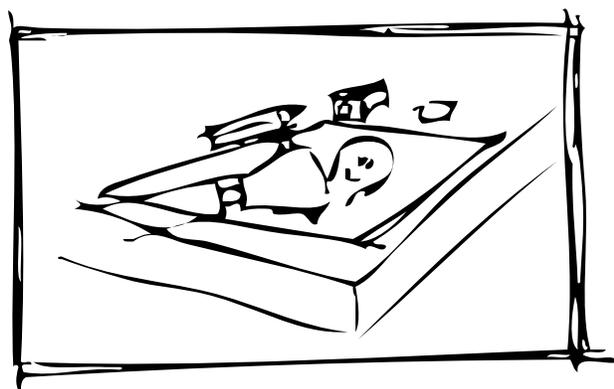
E: letras con animación en fondo negro con frase central
T: 3 segundos



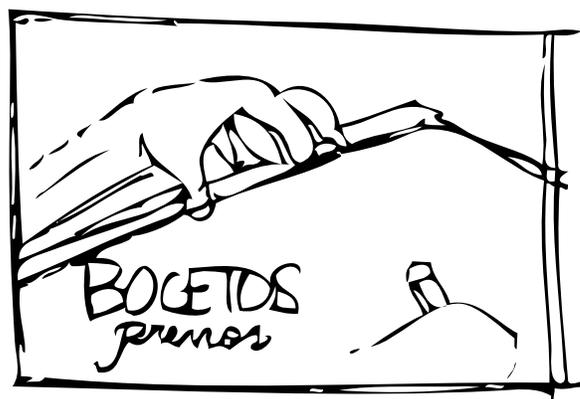
Encuadre: primer plano
MC: panning izquierda a derecha.
E: zapatos bajando una al lado del otro
T: 10 segundos



E: letras con animación con frase
T: 5 segundos



Encuadre: primer plano
MC: tilt down
E: caricaturista en proceso de dibujo
T: 10 segundos



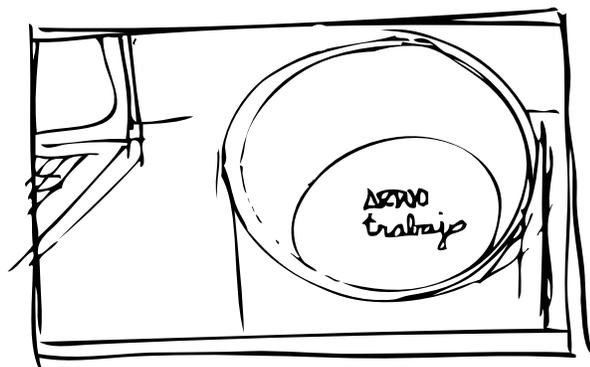
MC: cámara fija
E: letras con animación con frase
T: 5 segundos



Encuadre: plano general
 MC: Stop Motion , cámara fija
 E: fotos en secuencia, moviendo objetos
 T: 10 segundos



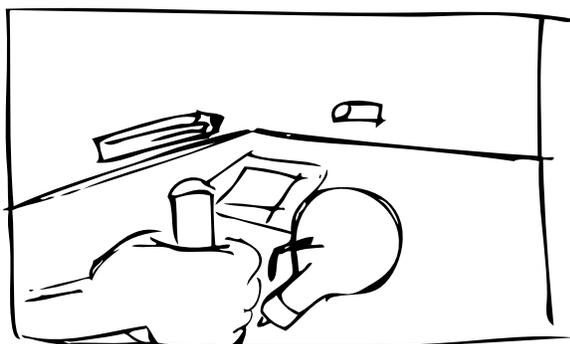
Encuadre: primer plano
 MC: Stop Motion , zoom in
 E: fotos, moviendo objetos y acercándose



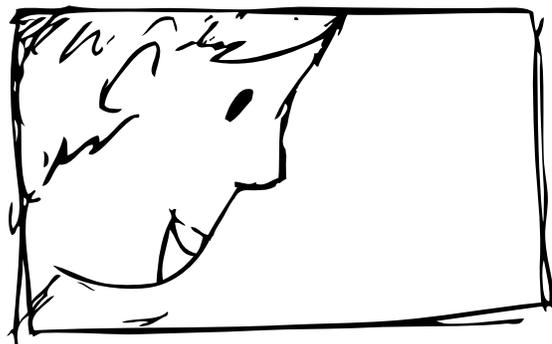
Encuadre: primerísimo plano
 MC: Stop Motion, zoom in
 E: dentro de la taza la frase



Encuadre: Primero Primerísimo plano
 MC: Stop Motion, zoom in
 E: fundirse en lo negro del café con frase

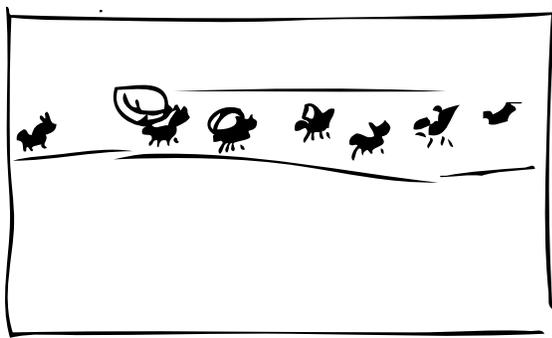


Encuadre: primer plano
 MC: tilt down
 E: caricaturista en proceso de dibujo
 T: 10 segundos

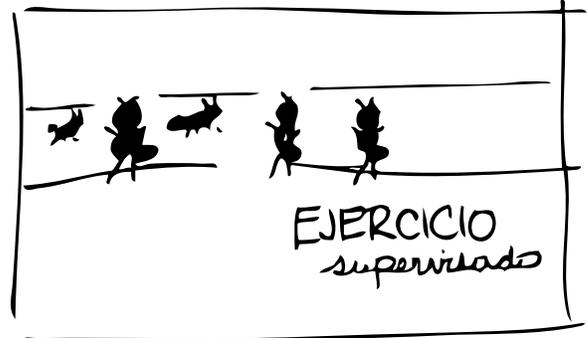


Encuadre: Primerísimo plano
 MC: panning izq. a der.
 E: rostro del dibujante a la luz

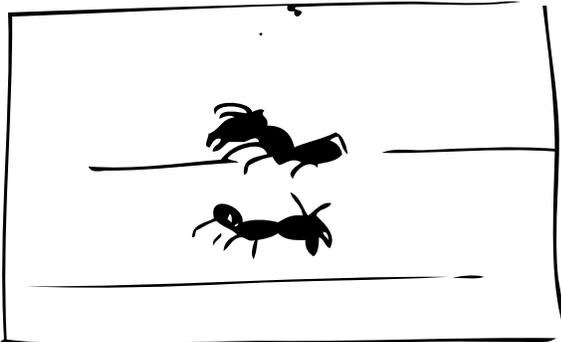




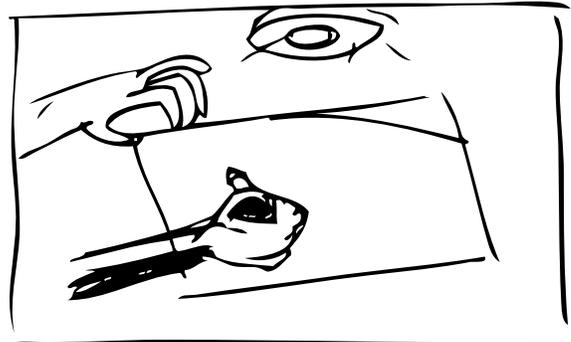
Encuadre: gran plano general
 MC: cámara fija
 E: hormigas trabajando en grupo en un camino
 T: 2 segundos



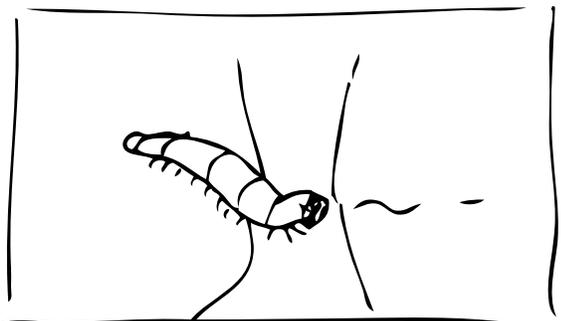
Encuadre: plano general
 MC: cámara fija
 E: hormigas supervisando a otras letras animadas con frase
 T: 5 segundos



Encuadre: primer plano
 MC: cámara fija con desenfoque y enfoque
 E: hormigas de muy cerca



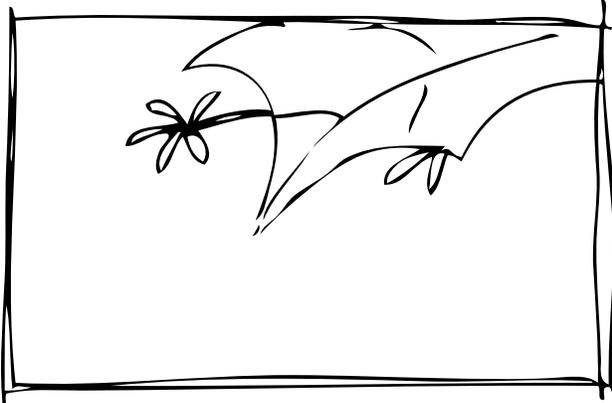
Encuadre: plano general
 MC: vista de pájaro, panning izq. a der.
 E: caricaturista con dibujo avanzado
 T: 5 segundos



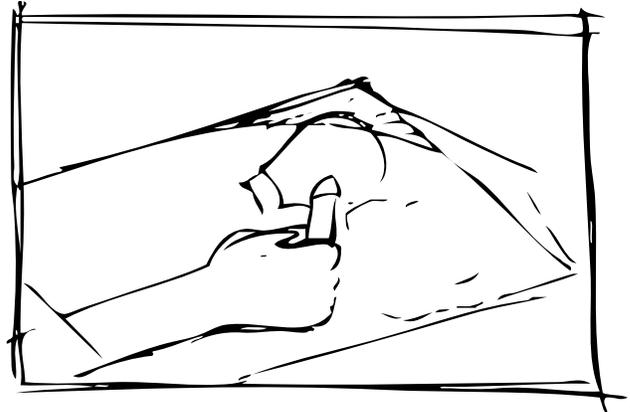
Encuadre: plano general
 MC: cámara fija
 E: gusano queriendo cruzarse de piedra a piedra
 T: 5 segundos



Encuadre: plano general
 MC: toma de seguimiento
 E: mientras camina gusano, letras animadas sobre él de frase
 T: 5 segundos



Encuadre: contrapicada
 MC: cámara fija
 E: juego de enfoque y desenfoco, desde debajo de un árbol
 T: 1 segundo



Encuadre: plano general
 MC: panning der. a izq.
 E: caricaturista terminando dibujo
 T: 5 segundos



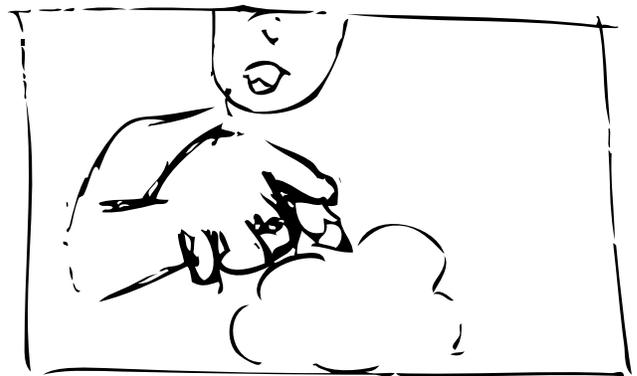
Encuadre: plano general
 MC: panning izq. a der.
 E: caricaturista terminado y frase animada, frase animada
 T: 2 segundos



Encuadre: plano detalle
 MC: seguimiento, del trazo
 E: seguir trazo como que si fuera el lápiz
 T: 3 segundos

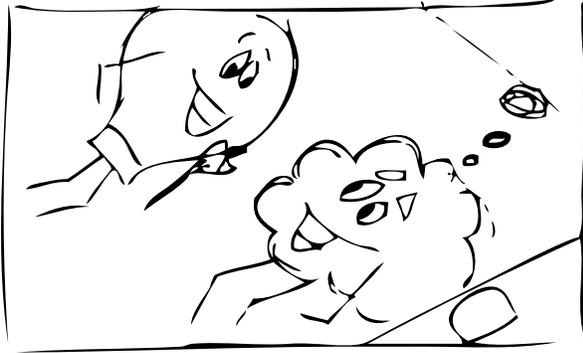


Encuadre: plano detalle
 MC: seguimiento
 E: directo a la luz de la lámpara el lápiz
 T: 2 segundos

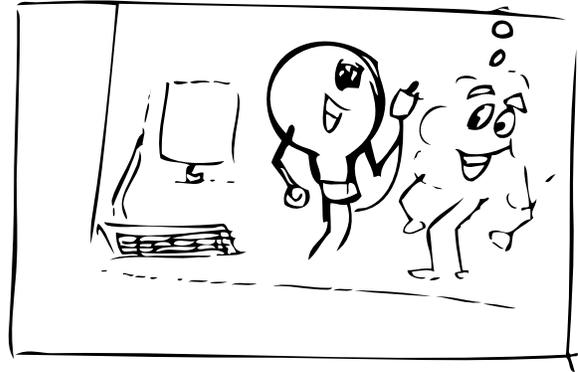


Encuadre: plano mediano, contrapicada
 MC: cámara fija
 E: tomar el trazo desde abajo
 T: 5 segundos

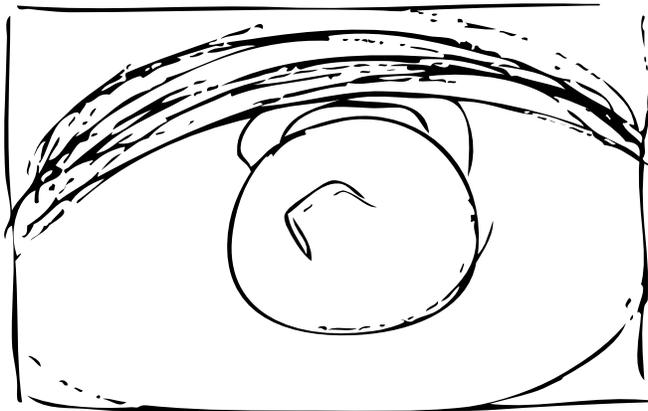




Encuadre: primer plano
MC: panning izq. a der.
E: caricaturista terminando detalles
T: 4 segundos



Encuadre: plano medio,
contrapicada
MC: cámara fija
E: dibujo terminado contra la
luz de la lámpara, letras con
animación con frase
T: 5 segundos



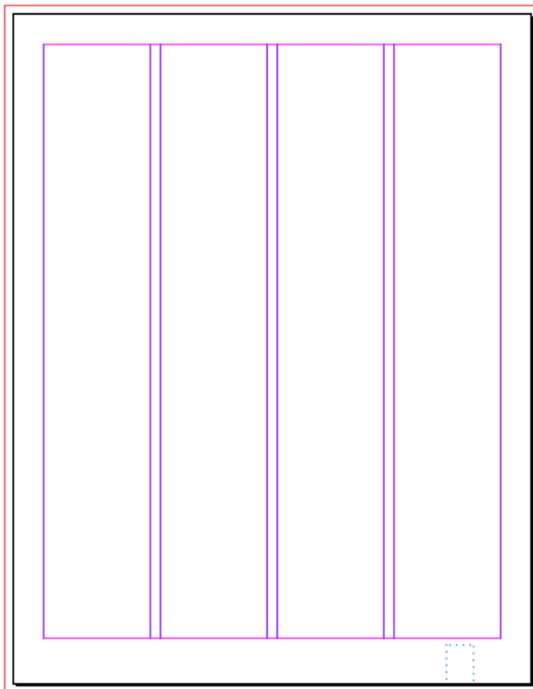
Encuadre: primerísimo plano
MC: cámara fija al foco
E: apagándose el foco
T: 3 segundos

3.3.3. EJES DE DIAGRAMACIÓN

Parte del estudio de los elementos para realizar el diseño conlleva un análisis de qué diagramación pueda ser adecuada para la estructura de cada uno de los elementos gráficos que deben ser diseñados para este proyecto.

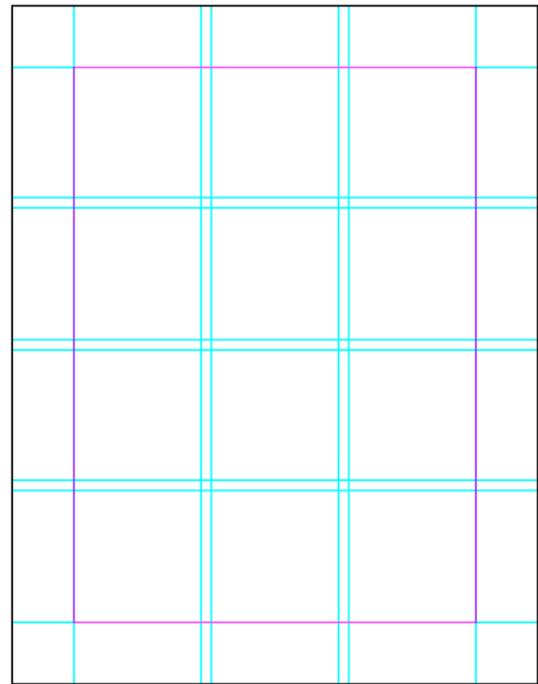
Las opciones a analizar serán dos, que son por columnas y por módulos.

Diagramación por



columnas en este caso se analizó 4 columnas del mismo tamaño, para tener uniformidad.

Diagramación por

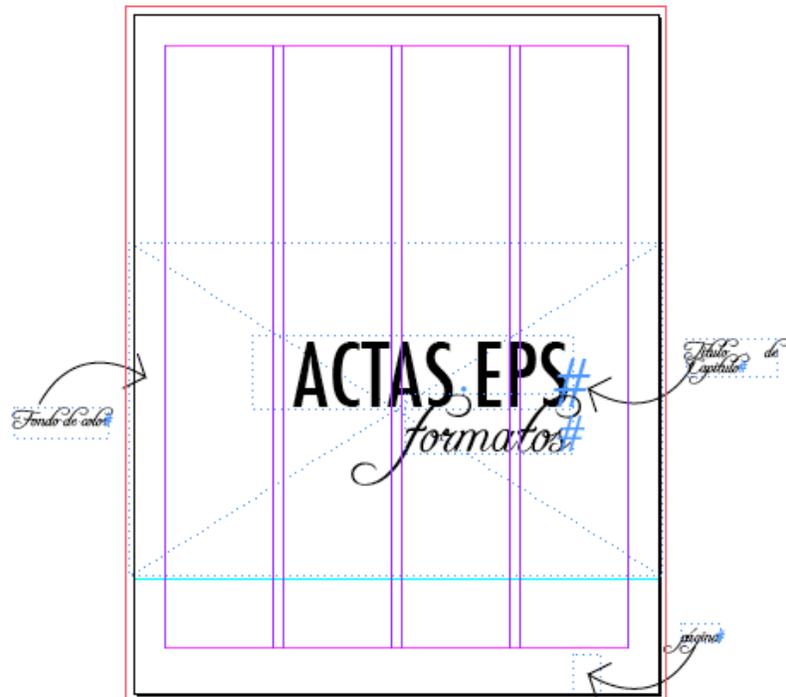


módulos se analizó por el dinamismo con el que se puede jugar

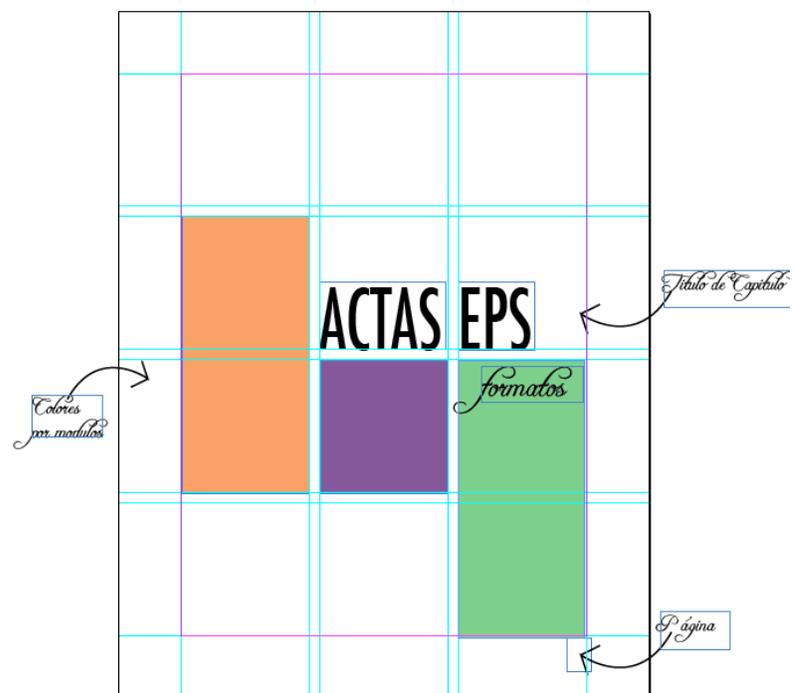


3.3.3.1. Ejes de Diagramación de Manual Operativo

Las opciones diagramadas para el Manual Operativo se dividen en: diseño de carátula para separar capítulos y contenidos.

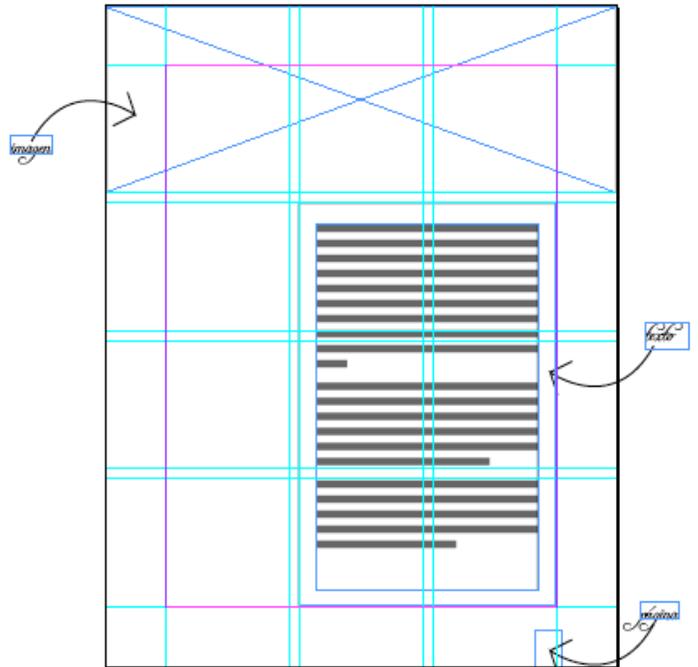
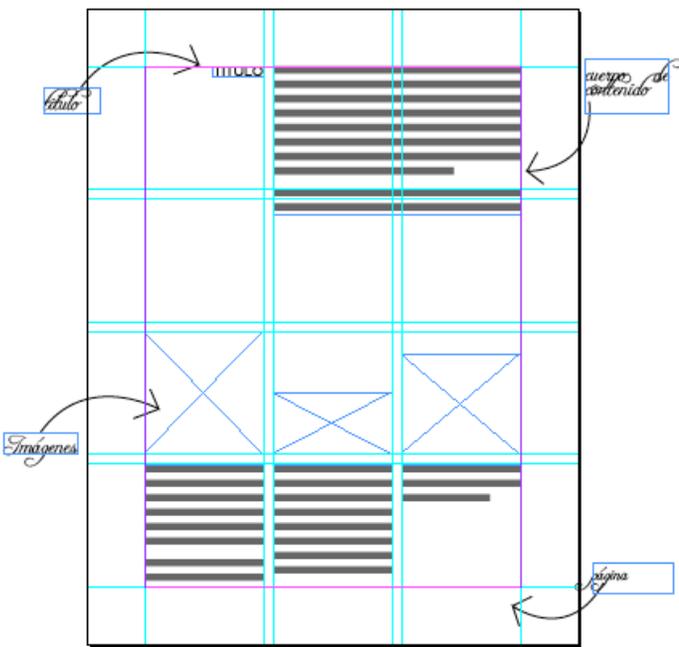
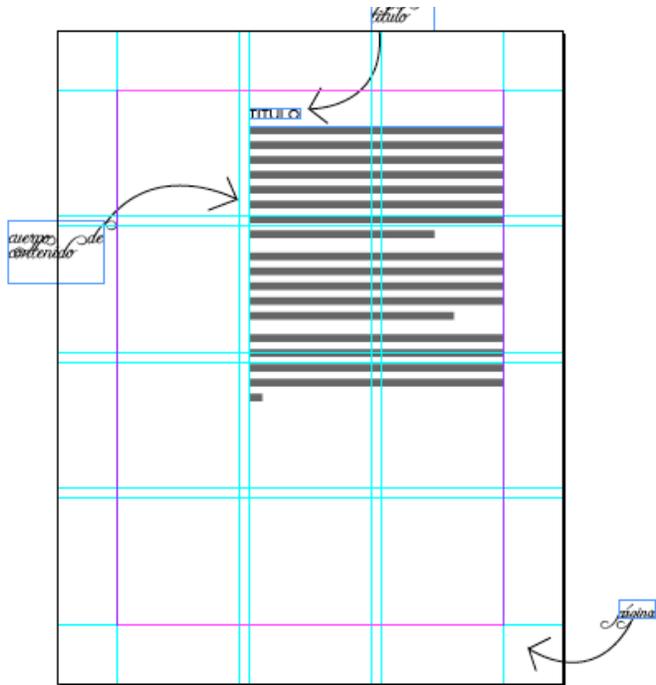


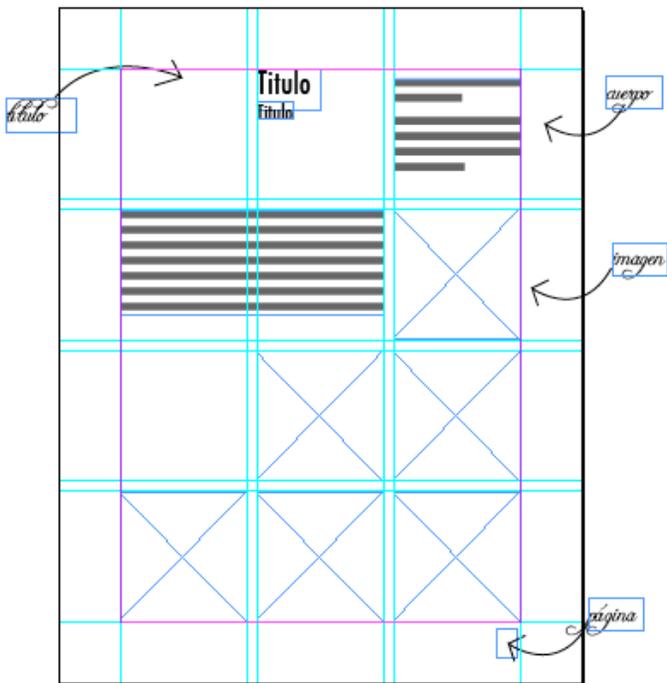
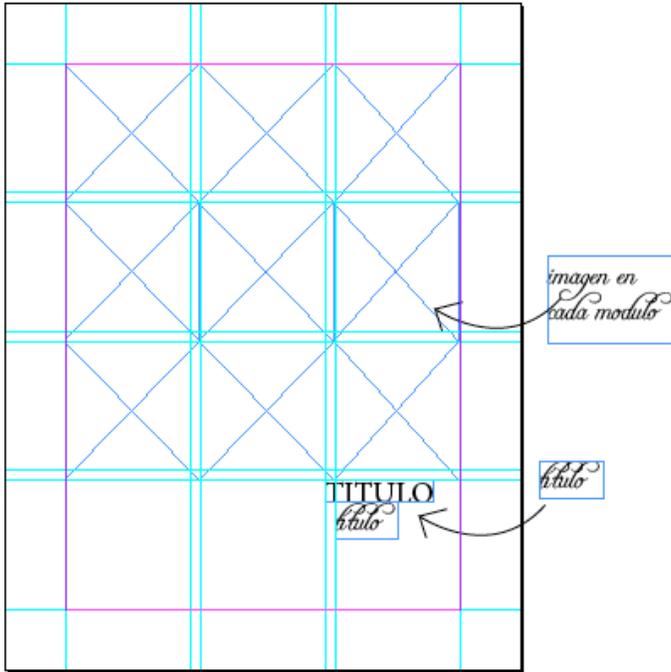
Diseño de Carátula por Columnas



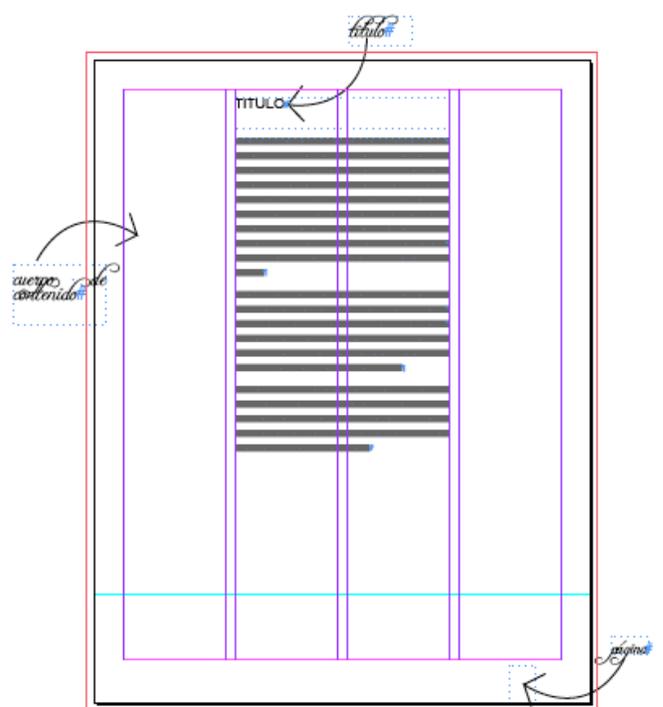
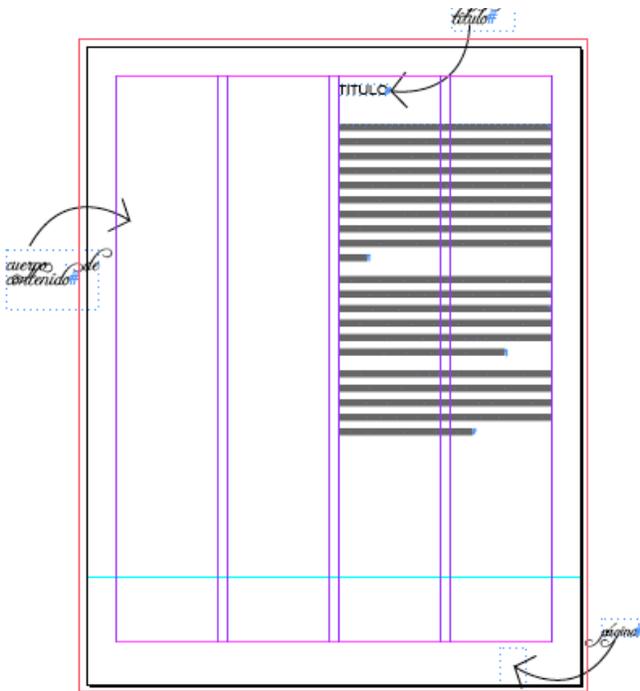
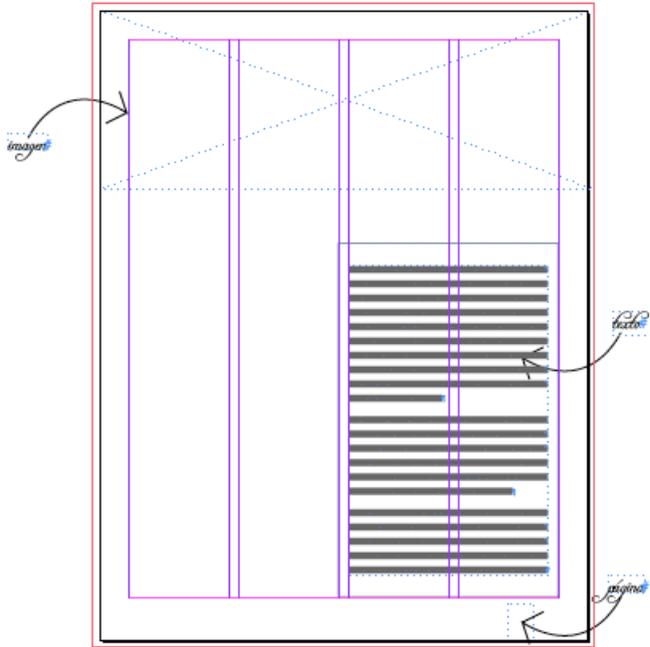
Diseño de Carátula por Módulos

Diseño de Contenidos por Módulos





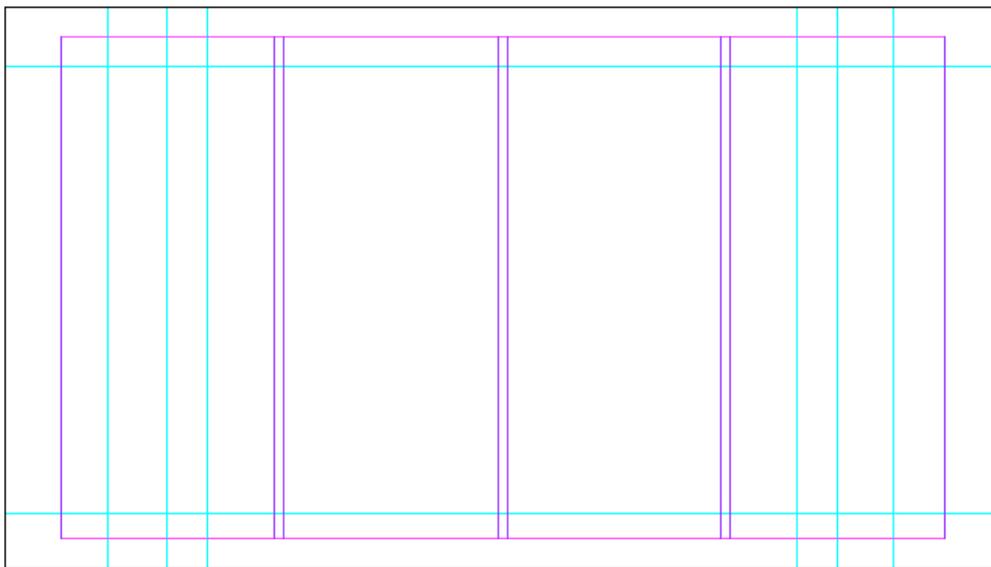
Diseño de Contenidos por Columnas



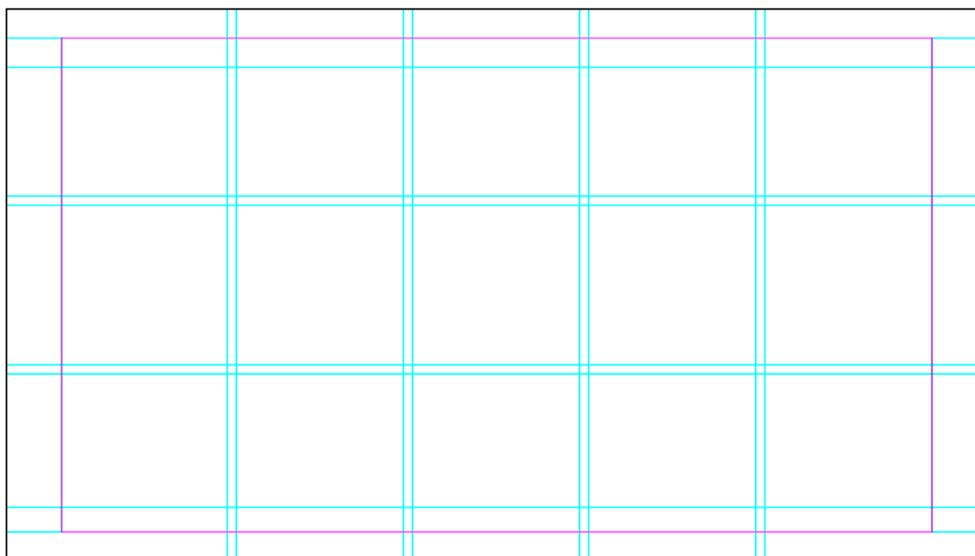


3.3.3.2. Ejes de Diagramación de Audiovisual

En el video se utilizarán los siguientes elementos: tomas, tipografía animada y música de fondo. Se tomaron las dos opciones de columna y módulos.



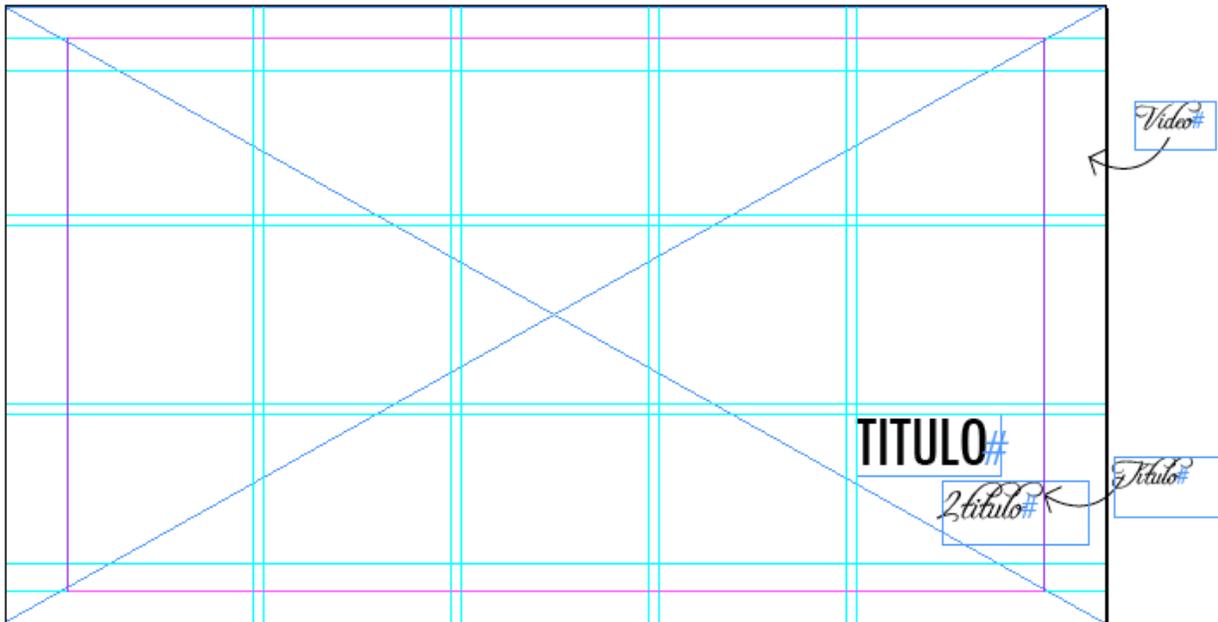
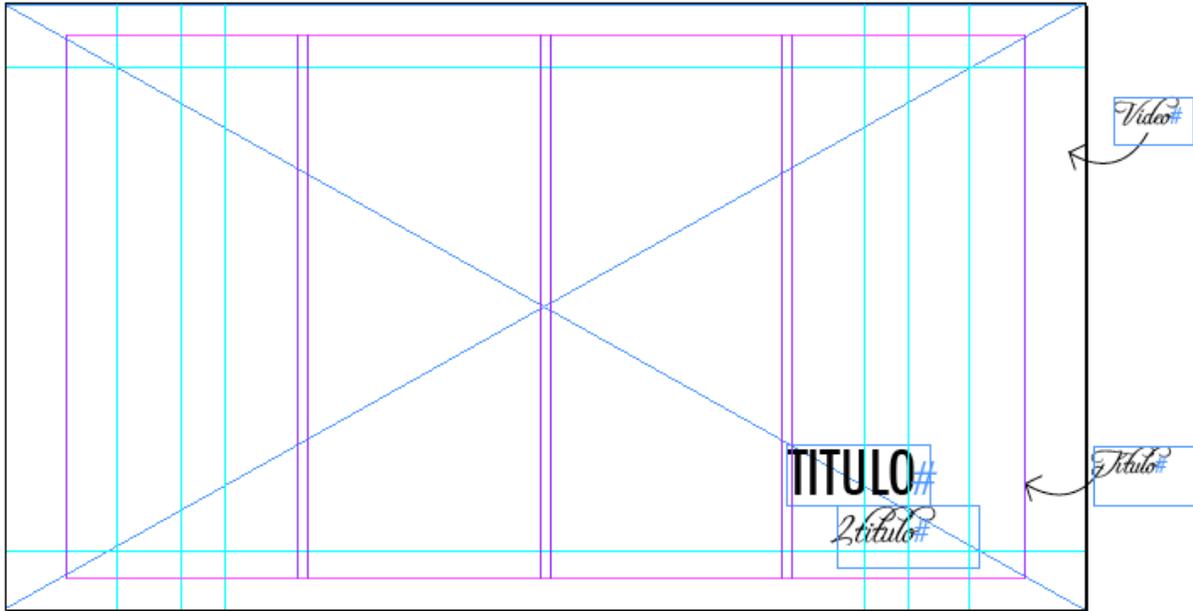
Diagramación por columnas



Diagramación por Módulos

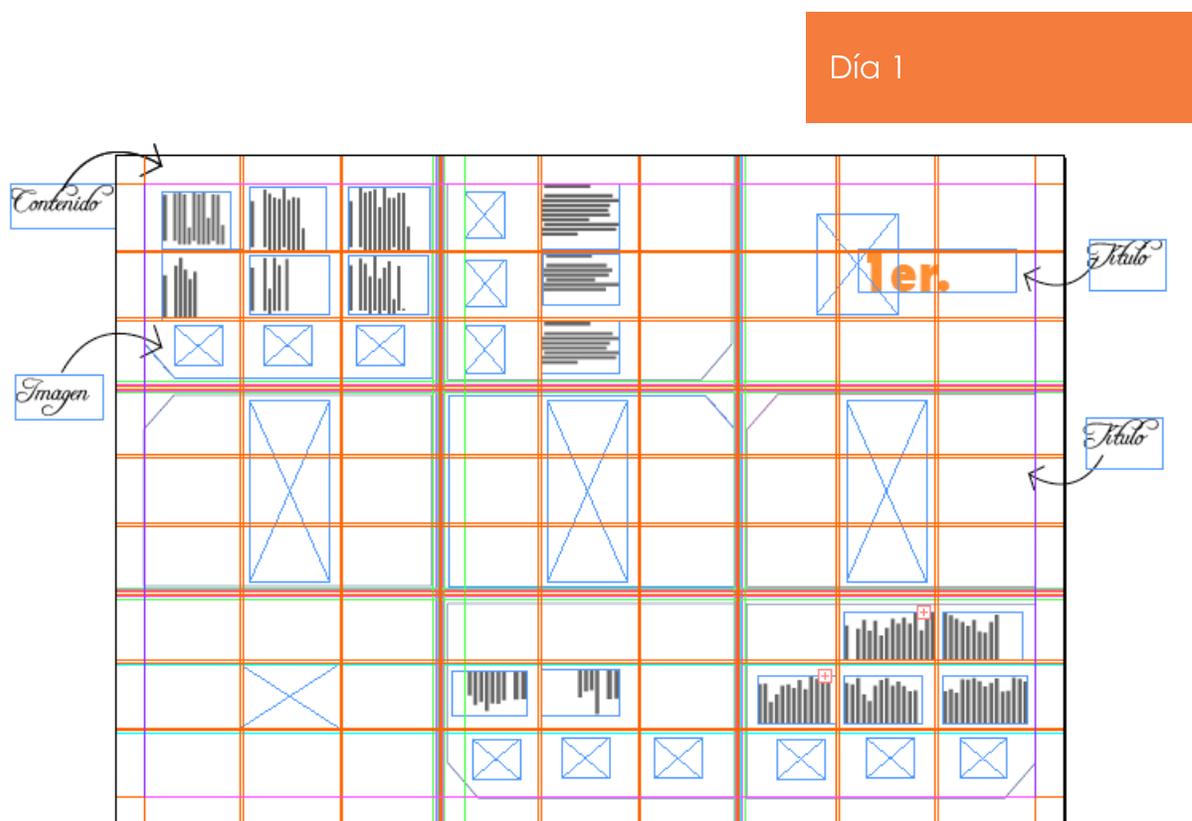


Diseño de Video
(Tomas y Título (Frases))

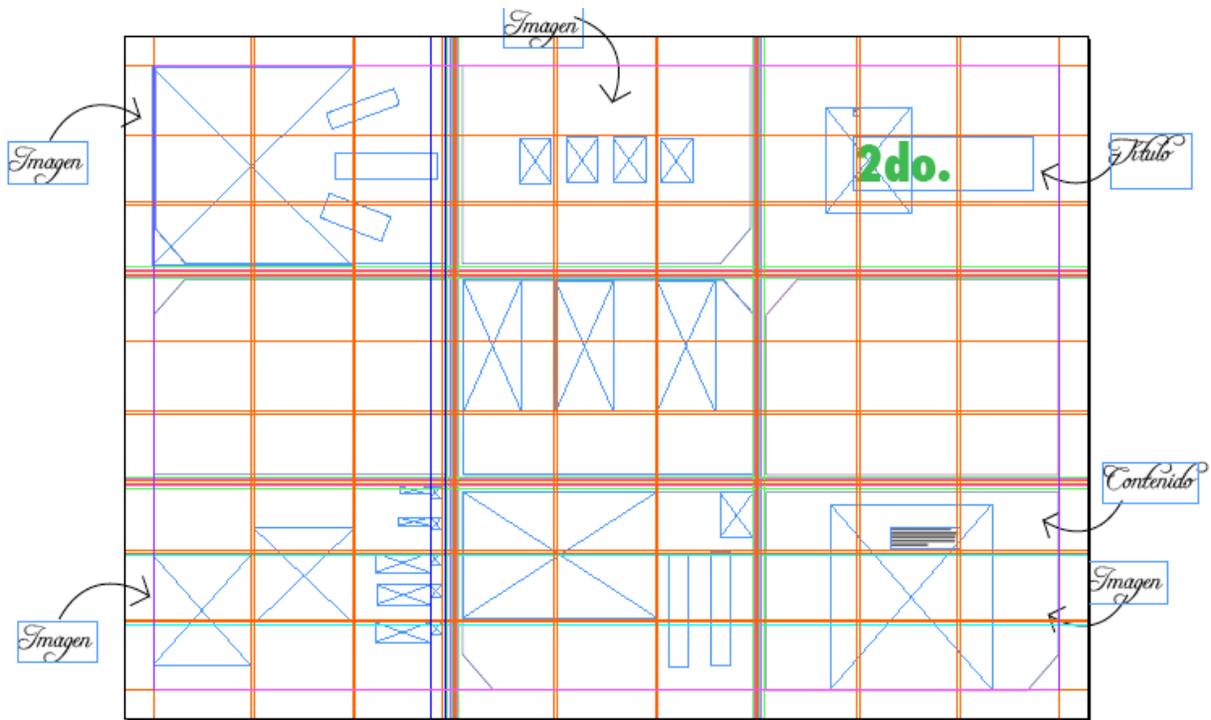


3.3.3.3. Ejes de Diagramación de Presentación

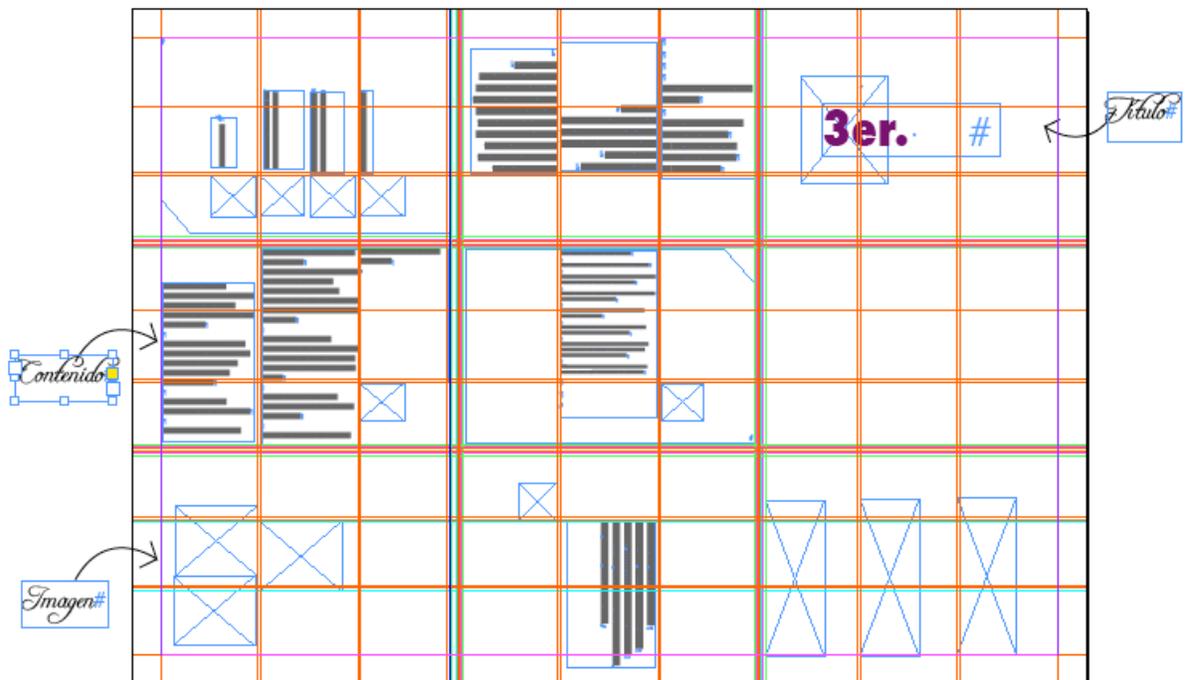
Se realizaron 3 tipos de diagramación en módulos, por ser los días en que están divididas las presentaciones.



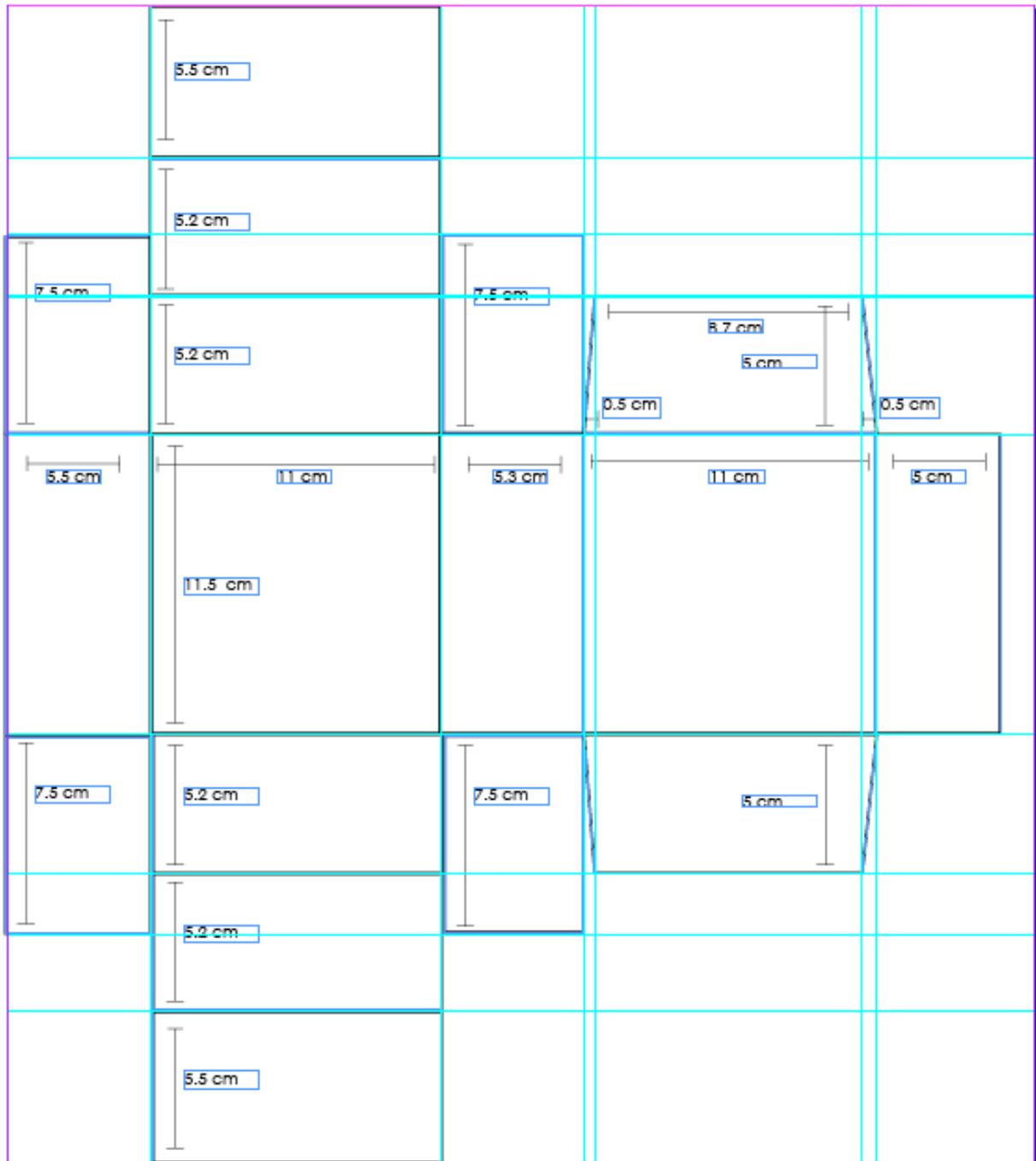
Día 2

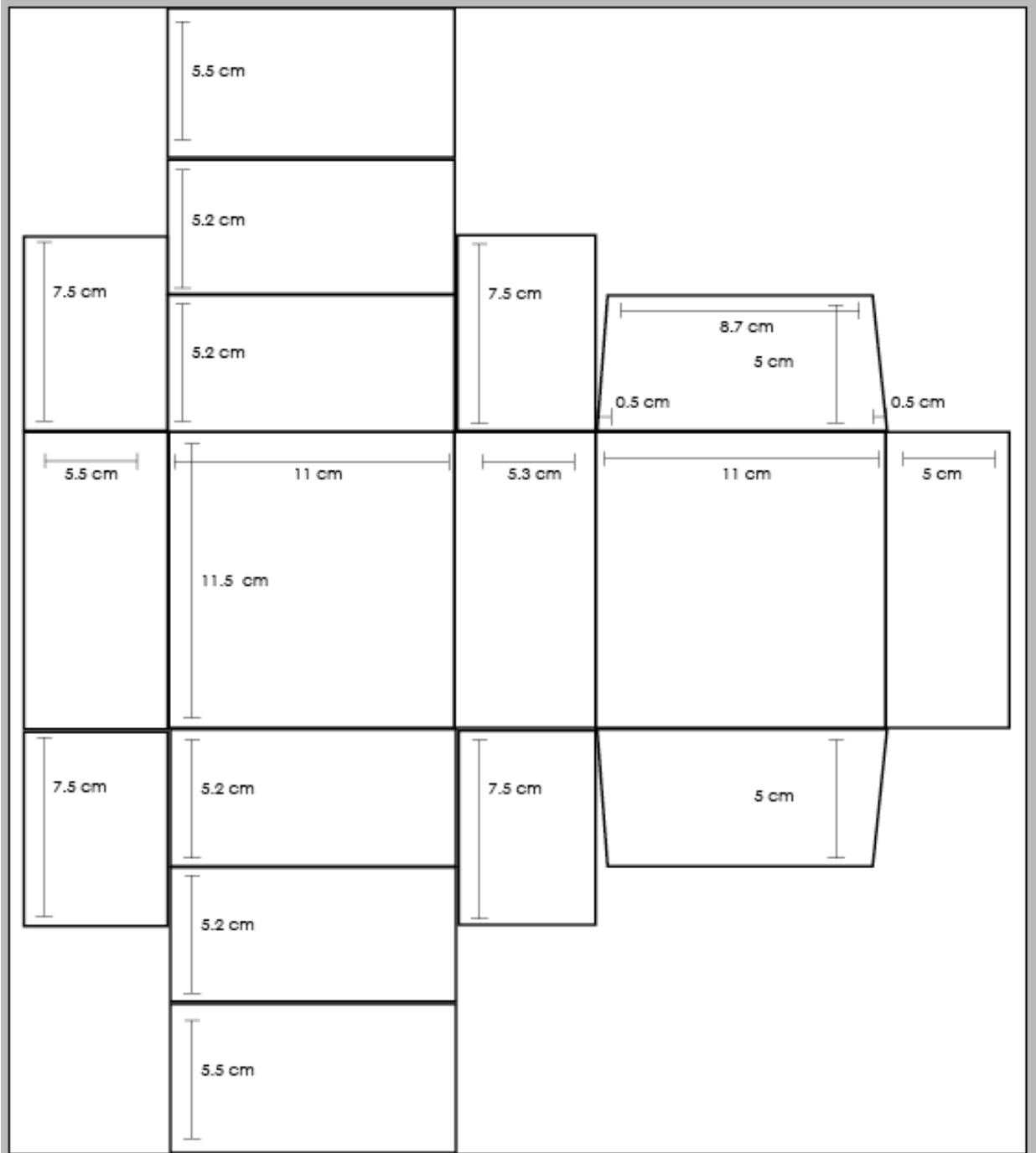


Día 3

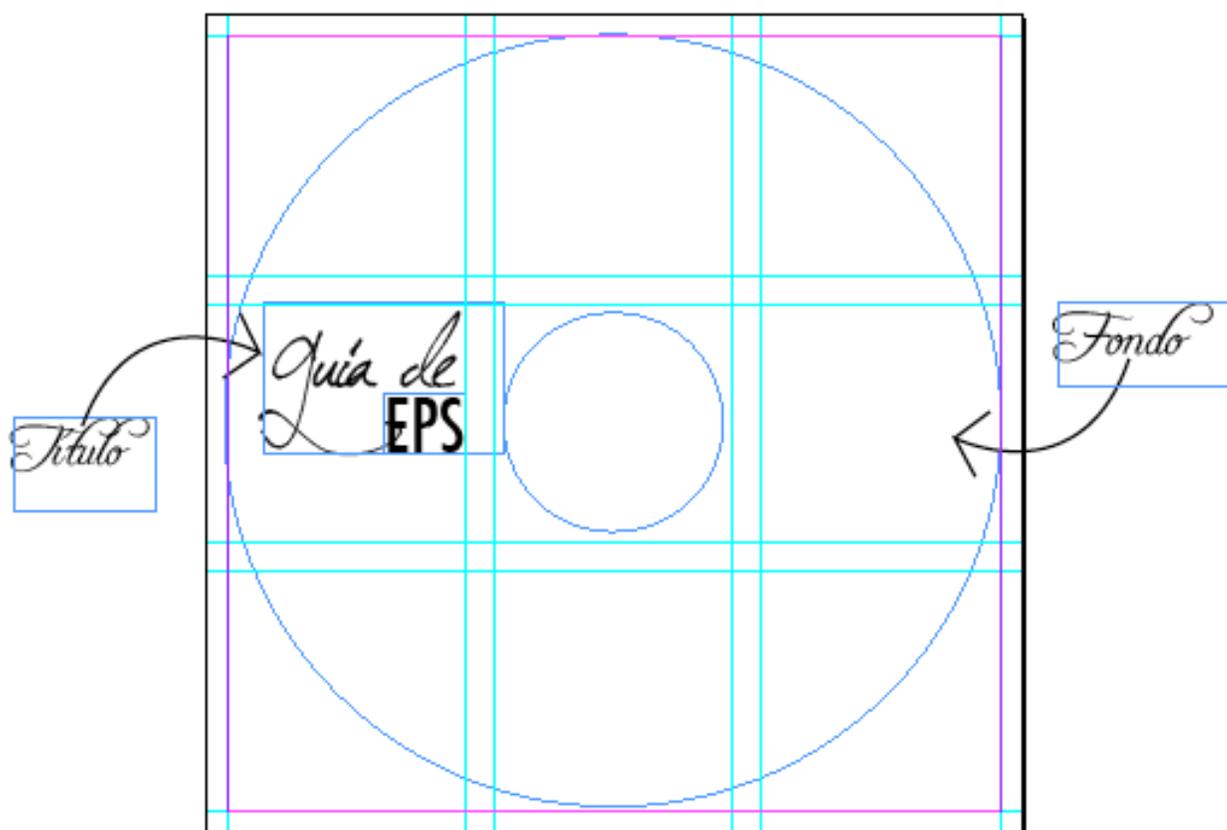


3.3.3.4. Ejes de Diagramación de Troquel de Caja del DVD





3.3.3.5. Ejes de Diagramación de Portada de DVD



3.3.4. PROPUESTA PRELIMINAR

Después de realizar el análisis de diagramación, opciones de los códigos y bocetajes, se realizaron los diseños de cada una de las piezas gráficas, siendo estas las siguientes:

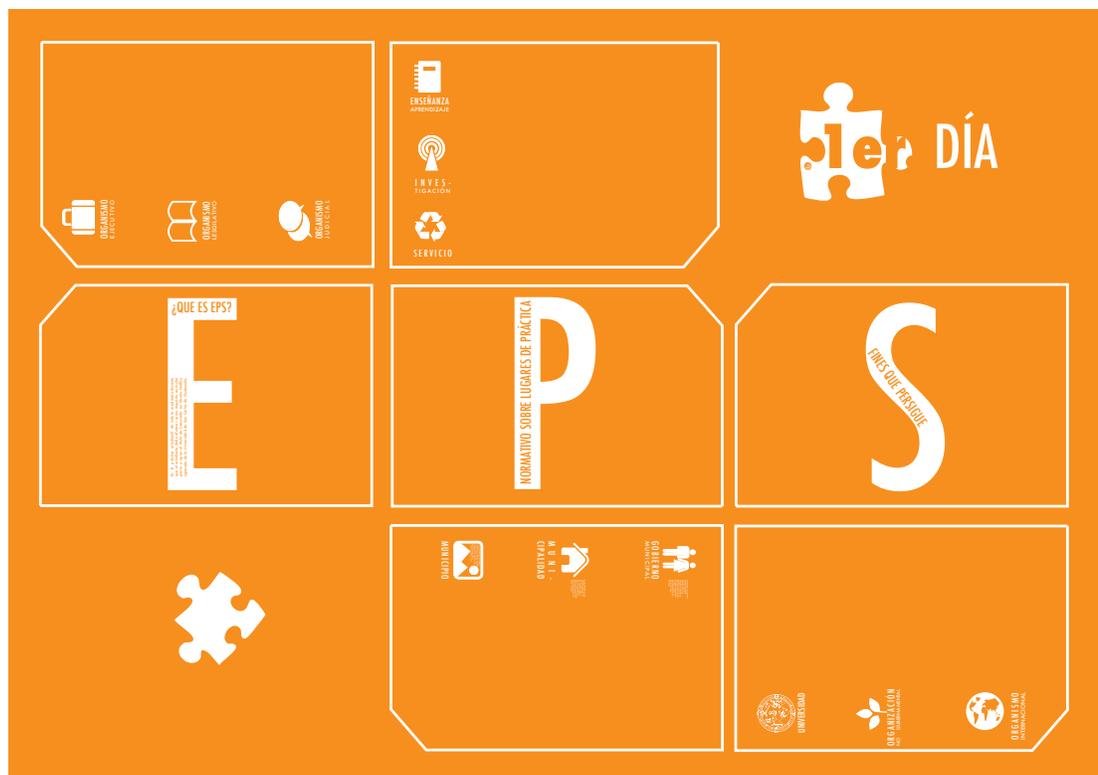
3.3.4.1. Audiovisual



3.3.4.2. Presentación

Para cumplir con la inducción adecuada, se separa en 3 días la información para que sea detallada y completa.

Se diseñaron 3 plantillas a tamaño A2 (594x420 mm), dividiéndolas de manera lógica y proporcional para poder realizar la animación en el programa denominado PREZI.



Plantilla Día 1



Plantilla Día 2

Plantilla Día 3

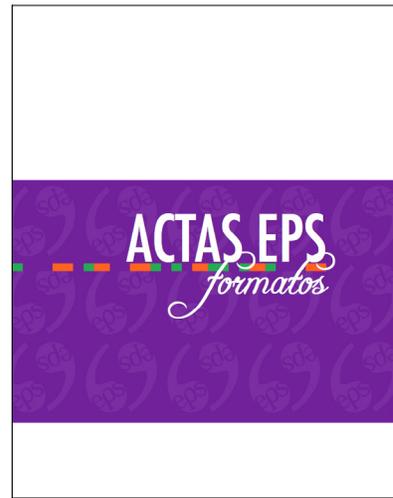
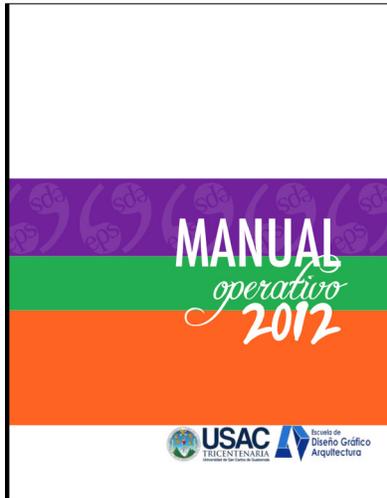
3.3.4.3. Manual Operativo

Fue desarrollado para funcionar como experiencia focal, realizando una prueba piloto para poder validar los códigos, antes de utilizarlos en las piezas gráficas del proyecto final.

piezas. El contenido o cuerpo se proporcionó de manera ordenada y no saturada en cada página.

En esta pieza se utilizaron imágenes relacionadas al contenido del video, así como la tipografía escogida para todas las

Carátulas



Contenido de Información

VARIEDAD de gustos

ESTRUCTURA DEL PLAN CREATIVO

PERFIL DEL CLIENTE
Aquí se organiza la información que proporcionó el cliente en el brief, antecedentes, características y funciones, fortalezas, competencia.

CONCEPTUALIZACIÓN
Fase inicial abarca la descripción del concepto creativo deseado.

OBJETIVO DE COMUNICACIÓN
Los objetivos deben responder a ¿Qué?, ¿A través de qué?, ¿Para quién?, ¿Para qué?

FUNDAMENTACIÓN Y PROPUESTA GRÁFICA
Se refiere a la presentación de la fundamentación de la línea general de diseño y se presenta la propuesta final del proyecto, se debe de describir formato y soporte, medios, tipo de impresión y lugar de destino (tacta).

DEFINICIÓN DEL TARGET (GRUPO OBJETIVO)
La definición del grupo objetivo debe ser investigada y actualizada. Se puede utilizar la herramienta de encuesta o entrevista para conocer datos básicos. Debe de definirse el perfil demográfico, sociológico y la cultura visual del target (Ver Guía para Definir el Grupo Objetivo).

CONCLUSIONES
Apreciar las conclusiones éstas deben de responder a los objetivos de comunicación.

24

IDEAS creativas

¿QUÉ ES EL EPS?
Es una práctica estudiantil de carácter académico docente que el estudiante debe efectuar como requisito curricular previo a optar el título de Licenciado en Diseño Gráfico otorgado por la Universidad de San Carlos de Guatemala.

SERVICIO
El EPS constituye el principal brazo social de extensión de la Escuela de Diseño Gráfico hacia la atención de las necesidades de la sociedad. El EPS forma una conciencia consecuente con las necesidades del país, fomentando una continua actitud de servicio en su futura práctica profesional.

FINES DEL EPS:
El EPS integra los fines fundamentales de la USAC.
** Enseñanza Aprendizaje.
** Investigación.
** Extensión.

DESCRIPCIÓN
Es una asignatura que se evalúa en el último semestre de la Licenciatura.
Se realiza en una institución u organización no lucrativa.
Bajo la supervisión de un profesional nombrado por la Dirección de la Escuela de Diseño Gráfico.
Se aprueba con 60 puntos y de reprobarse sólo se puede cursar en dos oportunidades adicionales.

ENSEÑANZA - APRENDIZAJE
El EPS se practica descentralizado en la institución asignada en donde el estudiante, a través de una asesoría profesional especializada, se termina de autodesarrollar en la producción de respuestas reales de Diseño Gráfico y visual acorde con las necesidades de la población atendida.

INVESTIGACIÓN
El EPS pone en contacto al estudiante con un beneficiario, ya sea miembro de una institución o grupo social para proporcionar un servicio de comunicación acorde a sus características sociales.
La investigación debe ser parte integrante de las piezas de diseño presentadas a las autoridades de las instituciones beneficiarias.

5

ARDU trabajo

INTRODUCCIÓN

El Programa del Ejercicio Profesional Supervisado de Diseño Gráfico (EPSUD), surge de la visión de participar y aportar activamente al desarrollo de las comunidades del interior de la República y conocer la realidad nacional, siendo este ejercicio requisito obligatorio previo a graduarse de Licenciado en Diseño Gráfico en cualquiera de sus tres especialidades (editorial, publicitario, multimedia).

La estructura de contenidos del Ejercicio Profesional Supervisado está definida en tres áreas que son: Servicio, Investigación y Enseñanza. Esta estructura de contenidos del programa se ha ido adaptando conforme la realidad del país y las necesidades de preparación del futuro diseñador gráfico en el área de estudio, filosofía y estructura básica con la cual fue instituido el EPS dentro del currículo formativo.

Este manual busca ser una herramienta práctica para que el estudiante conozca cada una de las actividades que deberá realizar para el buen desarrollo de su práctica, acorde con la esencia fundamental de los asesores, podrá resolver dudas que surjan durante la práctica. La contribución del estudiante de Diseño Gráfico a las comunidades de nuestro país, ha sido de gran apoyo durante estos cinco años de experiencia, a través de un fin que permite un relación armónica a diferentes instituciones quienes han extendido su mano al desarrollo de la población más necesitada del mismo.

Es por esto que esperamos seguir contribuyendo al éxito del estudiante opositor y al beneficio que conlleva los proyectos y actividades que desarrollarán a favor de las comunidades que necesitan de proyectos profesionalmente elaborados y con un alto grado de eficiencia y calidad profesional.

10 Y ENCADENADO A TODOS

4

3.3.5 CÓDIGOS PRELIMINARES

Antes de validar, se realizaron los diseños respectivos.

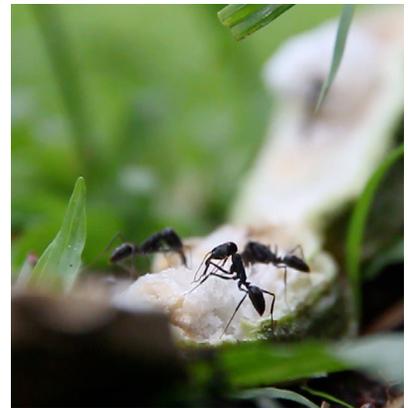
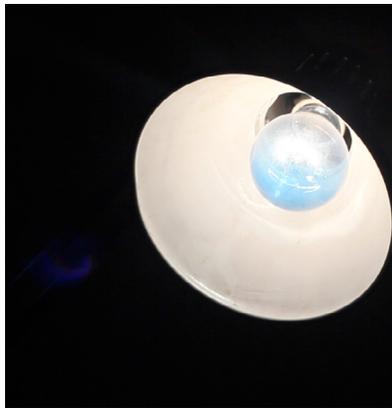
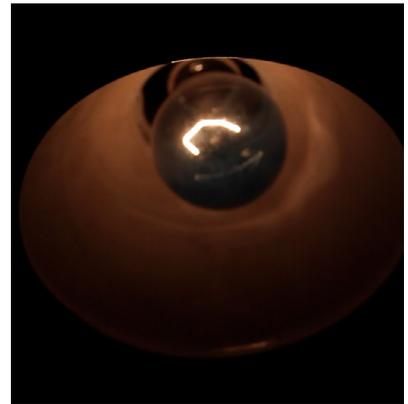
Para la comprensión del diseño de las piezas gráficas, se utilizó el tipo de diagramación de módulos.

Los layout se separaron en diversas cantidades de módulos dependiendo del tamaño de la pieza que se debía diseñar, y así organizar de diversas maneras los textos e imágenes, manteniendo limpieza y orden.

La propuesta del diseño se constituye del concepto creativo escogido, basado en la metáfora que ayudó a trabajar los elementos de la siguiente forma:

3.3.5.1. IMAGEN

Se hizo énfasis en las tomas de acercamiento, enfocándose en el detalle de cada uno de los elementos mostrados, para tener contacto directo.



3.3.5.2. TIPOGRAFÍA

Después del análisis de la combinación de tipografías, se decidió el uso de la palo seco FUTURA y caligráfica Freebooter Script. Juntas cumplen con características emocionales, pensamiento e identidad con el grupo objetivo, conformado por los estudiantes.

La tipografía palo seco FUTURA es fácil de leer por su tamaño y grosor, expresando a la vez actualidad, fuerza, juventud, limpieza y minimalismo. Se usará en la primera palabra de la frase, con mayúsculas para resaltar el mensaje y ser legible.

La tipografía caligráfica Freebooter Script se usa como complementaria a la frase, dando vista y dinamismo sobre las imágenes. Por la finura de sus trazos es empleada en textos que expresan formalidad, elegancia, delicadeza y lujo.

Con la combinación se quiere denotar el sentido del EPS, proponiendo a los estudiantes ser jóvenes, pero formales y serios en su implementación en la respectiva práctica de todos los conocimientos que adquirieron en la USAC.



3.3.5.3. COLOR

Los colores representan los 3 énfasis de la carrera en Diseño Gráfico.

Por implementación de orden y exclusividad, cada uno se representa con un color: el naranja para publicidad, el verde para editorial y el morado para multimedia.



CAPÍTULO No. 4

Comprobación de Eficacia y Propuesta Gráfica

En el presente Capítulo
SE EXPONEN LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA
PUESTA A PRUEBA DE LOS PRODUCTOS DE DISEÑO
PARA LO CUAL ES NECESARIO REALIZAR UNA
PRUEBA PILOTO CON UNA MUESTRA DEL GRUPO
OBJETIVO.
CONTIENE LA PROPUESTA FINAL, LA DESCRIPCIÓN
DE LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DE DICHA
PROPUESTA Y LOS ARGUMENTOS SOBRE SU
EFECTIVIDAD.

4.1

Validación

Para la validación de las piezas gráficas o componentes de proyecto: video y presentación, se cumplieron los siguientes pasos:

1. Se elaboró un instrumento para sondear opinión (ver anexo).
2. Se aplicó a los segmentos de población: estudiantes, profesores y diseñadores profesionales.
3. Se tabuló, ordenó y clasificó la información.
4. Se aplicó análisis e interpretación a los resultados.

(El proceso de validación se aplicó al tener las alternativas finales de las piezas gráficas).



4.1.1 INSTRUMENTO PARA VALIDAR

El instrumento utilizado para la validación de las piezas de diseño fue la encuesta cerrada con ordenamiento, dando como opciones parámetros de funciones y expresiones de las piezas realizadas y presentadas.

En dicha investigación se le permitió al encuestado escoger la respuesta que le era más conveniente, sondeando si el diseño cumplía con el objetivo.

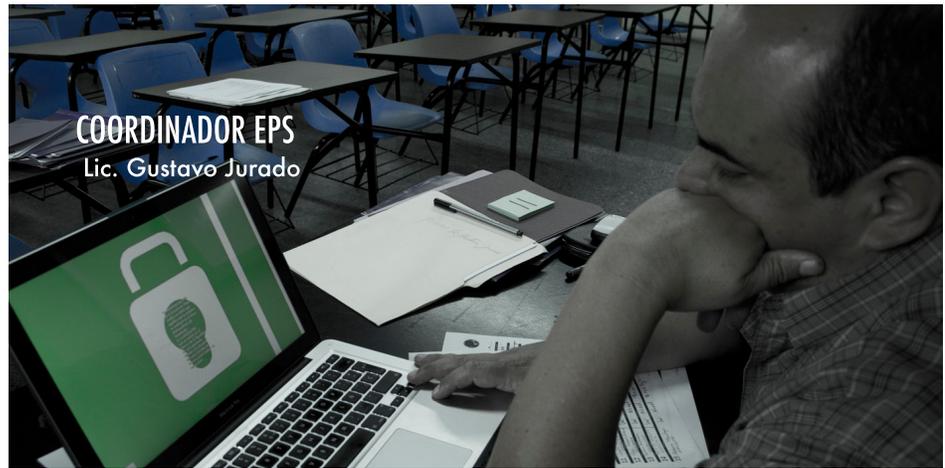
Se realizó una pregunta abierta, en la cual los informantes sugirieron mejoras en el contenido, estructura y diseño de las piezas.

4.1.2. PERFIL DEL INFORMANTE

Los segmentos de población a los que se le aplicó la encuesta están integrados de la siguiente manera:

- a) Coordinador del Ejercicio Profesional Supervisado y catedráticos de educación superior, encargados de la asignatura del EPS en la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala, con edad entre los 30 y los 60 años, residentes de la ciudad capital o ciudades aledañas, con un ingreso económico superior a los diez mil quetzales mensuales.
- b) Estudiantes de ambos sexos, que están cursando la asignatura del EPS, con edad entre los 21 y los 35 años, unos trabajan con ingreso económico de mil quinientos a cinco mil quetzales mensuales (para mayor información sobre el perfil del informante, ver el capítulo 2, perfil del cliente y grupo objetivo).
- c) Diseñadores Gráficos, que ejercen en el medio como profesionales, con edad entre los 25 y los 50 años, trabajadores profesionales en el ámbito de Diseño como en otros no afines, ingreso económico de cuatro mil a ocho mil quetzales mensuales.





COORDINADOR EPS
Lic. Gustavo Jurado



CATEDRÁTICO Y ASESOR
Lic. Estuardo Samayoa



ALUMNOS DEL DÉCIMO CICLO
Alumnos del EPS / 2012



4.1.3.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN DE LAS PIEZAS GRÁFICAS DE DISEÑO

4.1.4.

ALGUNOS RESULTADOS EN QUE CONCORDARON LOS TRES GRUPOS ENCUESTADOS

En cuanto al contenido que se le presentó a los relacionados en el tema del EPS, uniendo las respuestas de los tres grupos ya mencionados anteriormente, se llegó a las siguientes conclusiones. Los resultados tabulados se pueden encontrar en Anexos.

Sobre las piezas gráficas

La función que cumplen es ayudar a la comprensión del contenido y generar identidad con el EPS, logrando el fin requerido.

Sobre la presentación interactiva

Sirve para apoyo a la inducción del EPS, y la comprensión del proceso a realizar.

contenido, también es específica y puntual.

La información que tiene es adecuada y suficiente, por lo que no se debe agregar o quitar



Sobre la utilización del color

El uso de colores secundarios refuerza la identificación de los énfasis de la carrera, principalmente por grupo objetivo (estudiantes de multimedia, publicidad y editorial).

Sobre la combinación de las tipografías

Los tres grupos coincidieron en que la combinación de las letras resulta clara y legible.

Logra cumplir con la función de destacar contenidos y facilitar la lectura, tanto por el color empleado como por el tipo y el tamaño.

Sobre las imágenes

Los encuestados mostraron simpatía por las imágenes utilizadas.

La función central de las mismas es generar estímulo o emoción.

Asociar y permitir el vínculo con experiencias.

En la presentación se requirió el cambio del orden de los iconos utilizados para mejor comprensión y evitar confusiones.

Sobre el video

El video influyó de manera positiva y fue apreciado por quienes lo vieron, porque expresa movimiento y dinamismo, relación lógica de los mensajes.

4.2

Propuesta Gráfica Final



4.2.1 CAMBIOS A REALIZAR CON BASE EN LA VALIDACIÓN

Con base en el análisis de resultados de encuestaje y estudio de bocetos, se concluyó:

- Agregar un elemento gráfico que identifique las piezas gráficas y que tengan unidad.
- En la presentación arreglar la posición de algunos íconos para evitar confusión con contenidos. Además, colocar algunos ejemplos de cada tema especificado.
- En el contenido arreglar tildes y tabulación en la posición de las columnas.

4.2.2. LOS CÓDIGOS

Cuando se comunica, se utiliza un código; es decir, un conjunto de elementos que se combinan siguiendo ciertas reglas para dar a conocer algo.

En el presente proyecto se tomaron en cuenta los siguientes códigos:

Lámpara encendiendo, con la frase: "EPS es..." (representando el comienzo del proceso).



Zapatos con diferentes características, bajando uno al lado del otro (representando la variedad de gustos, personalidades y características entre los diseñadores).



Caricaturista realizando un boceto a mano a lápiz (representando uno de los pasos de un diseño, un boceto previo).



Escritorio con herramientas básicas de un diseñador, entre ellos computadora, lápices, colores, crayones, mouse, libros de diseño, etc., agregando una taza de café que por conocimiento básico de vida, se sabe que quita el sueño (representando el trabajo arduo realizado normalmente por las noches).



4.2.2.1 ICÓNICO

Se utilizan videos y fotografías relacionadas con la naturaleza y objetos del ámbito que puedan tener relación de forma metafórica o directa con el diseño gráfico, el tema central que es el EPS, así como con el grupo objetivo del proyecto, que son estudiantes que están concluyendo su nivel educativo superior; entre las imágenes se puede encontrar:



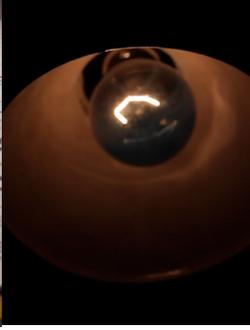
Gusano cruzándose de una piedra a otra y cumpliendo un esfuerzo al caminar (acción que cumple el estudiante al realizar un proceso de trabajo).



Hormigas supervisando a otras (trabajo del asesor-profesor al supervisar a los estudiantes en todo el proceso de su práctica).



Caricaturista terminando un dibujo (representando las ideas creativas que deben cumplir para poder entregar un trabajo agradable al cliente).



Lámpara apagándose (representando que que finalizar el trabajo representa una meta más alcanzada).



Para tener unidad en los diseños de las diferentes piezas gráficas, se utilizará el logotipo de EPS.

Para las presentaciones se utilizaron íconos que representen a cada uno de los temas a tratar en la inducción del EPS:



Los 3 días o presentaciones están representadas con una pieza de rompecabezas, connotando que una enlaza a la otra, teniendo unión con los temas dados cada día.

Día 1



**ORGANISMO
EJECUTIVO**

Organismo Ejecutivo con el instrumento de todo ejecutivo, un maletín.



**ENSEÑANZA
APRENDIZAJE**

Enseñanza Aprendizaje con un cuaderno en espiral, por ser el instrumento usado para recibir clase.



**GOBIERNO
MUNICIPAL**

Gobierno Municipal con los signos femenino y masculino, como los beneficiados por su trabajo, la población.



**ORGANISMO
LEGISLATIVO**

Organismo Legislativo con un libro abierto connotando la función de las leyes que siempre deben estar expuestas.



INVESTIGACIÓN

Investigación con una antena de señal, representando el instrumento utilizado actualmente para buscar información, Internet.



MUNICIPALIDAD

Municipalidad con una casa, como representación del trabajo en viviendas de donde pertenezca.



**ORGANISMO
JUDICIAL**

Org. Judicial que imparte justicia y tiene potestad de juzgar, con globos de conversación según su función, dialogar.



SERVICIO

Servicio con el signo de reciclaje, como la ley de reciprocidad; Lo que haces, te lo hacen, y de lo que das, recibes.



MUNICIPIO

Municipio con un cuadro de paisaje con montañas, representando lo que se encuentra en el interior de la república.



UNIVERSIDAD

Universidad con el logotipo de la Institución Educativa Superior de Guatemala.



**ORGANIZACIÓN
NO GUBERNAMENTAL**

Organización No gubernamental con una rama con 3 hojas, representando su función, ser un sector voluntario, sector no lucrativo, sector solidario, que lo hacen de una forma natural y pura.



**ORGANISMO
INTERNACIONAL**

Organismo Internacional, con un mundo representando todos los países.

Día 2

DURACIÓN

Duración con un reloj, simulando el tiempo.

AGENDA DIARIA

Agenda Diaria con una agenda con espiral.

MODALIDAD

Modalidad con un candado siendo el que da la autorización de que tipo de modalidad se usará si del interior o área metropolitana.



Énfasis Editorial con un libro, representando el trabajo que se hace en él, diagramación de material impreso, como revistas, libros etc.

TIPOS DE PRÁCTICAS

Tipos de prácticas con un signo de interrogación, como el análisis que se hace antes de realizar un proyecto, investigando y preguntando.



Énfasis Publicidad con un mouse, siendo uno de los instrumentos necesarios para realizar un diseño publicitario en computadora.

CANTIDAD DE PROYECTOS REQUERIDOS

Cantidad de Proyectos con globo con puntos, para representar número de cosas, o sea, cantidad.



Énfasis Multimedia con un negativo de una película representando uno de los trabajos que se realizan en multimedia como edición de videos, cortos y largo metrajes.



ACTAS

Actas con cheque, siendo la aprobación de lo realizado en el EPS.



REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN

Requisitos de Inscripción con un teclado, como instrumento para escribir.



NORMAS DE RENDIMIENTO

Normas de Rendimiento con el signo de admiración, siendo puntos importantes a enfatizar y realizar.



EVALUACIÓN

Evaluación con una A+ representando un puntaje positivo, es la forma de como será evaluado todo el proceso.



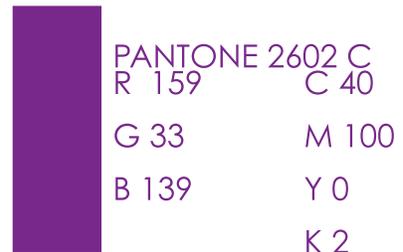
4.2.2.3. CROMÁTICO

Los Colores utilizados son:

Naranja: este es el color representativo del énfasis de Publicidad en la licenciatura en D.G., por ser llamativo se utiliza en la mayoría de tipografías primarias de las frases para que sean llamativas y en fondos, además en decorados de las diagramaciones.



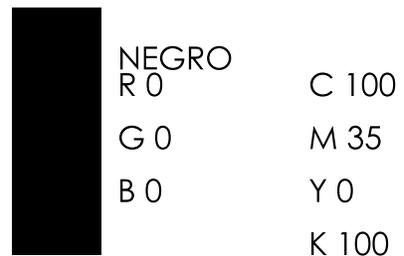
Morado: este es el color representativo del énfasis de Multimedia en la licenciatura en D.G., se utiliza en fondos, gráficas, decoración de los impresos y en los audiovisuales.



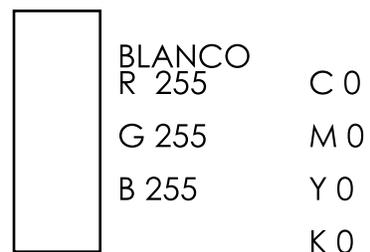
Verde: este es el color representativo del énfasis de Editorial en la licenciatura en D.G., utilizado de manera dinámica en la diagramación de los impresos y en las tipografías del video y presentación.



Negro: este se le denomina como la ausencia de luz o color. Utilizado para poder resaltar sobre colores suaves, en este caso se utiliza en los textos extensos para así ser legible la lectura. Además en algunos fondos por ser la representación del inicio y el final del EPS.



Blanco ya sea en los fondos de las páginas para poder escribir sobre ellas, así como en la tipografía para poder resaltar, ser legible y no perderse sobre las imágenes.



4.2.2.4. TIPOGRÁFICO

Se utilizó una combinación de letras, para resaltar el mensaje coherentemente y así llamar la atención de los estudiantes.

Al ser de diferentes familias, se torna una mezcla agradable, ya que la combinación destaca el mensaje.

Para las frases sobre las imágenes y videos se utilizó una combinación de tipografía Contemporanea o Palo Seco con una Caligráfica.

4.2.2.4.1. Contemporaneo o Palo Seco

En este caso se utilizó la tipografía FUTURA. Usándola en la primera palabra de la frase, que acompaña cada imagen, así como los títulos principales, todas con mayúsculas para así resaltar el mensaje y ser legible.

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

Usada también en los títulos y subtítulos de los contenidos de la presentación y demás.

Futura tiene variaciones en su tipografía, que son:

Futura Condensed Extrabold

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi

Futura Condensed Medium

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi

Futura Medium Italic

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi

4.2.2.4.2. Caligráficas

En el presente proyecto se toma este tipo de letra como complementaria a la frase, siendo esta como la segunda palabra, dando vista y dinamismo sobre las imágenes. La letra usada es llamada **Freebooter Script**, Script, en altas y bajas, adquiriendo mayor significado con rasgos finos.

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.





4.2.3. DISEÑOS FINALES

VIDEO INTRODUCTORIO

Se agregó el logotipo del EPS para tener unidad con las demás piezas gráficas.

ANTES



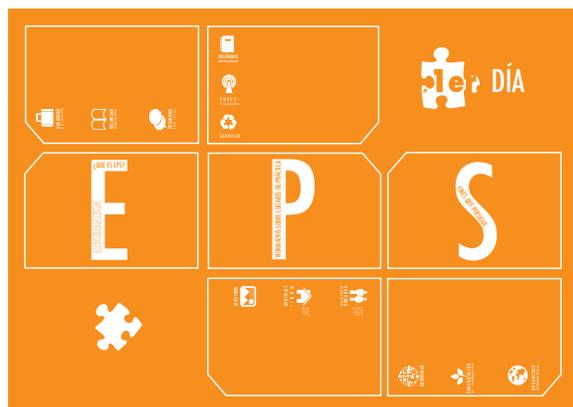
DESPUÉS



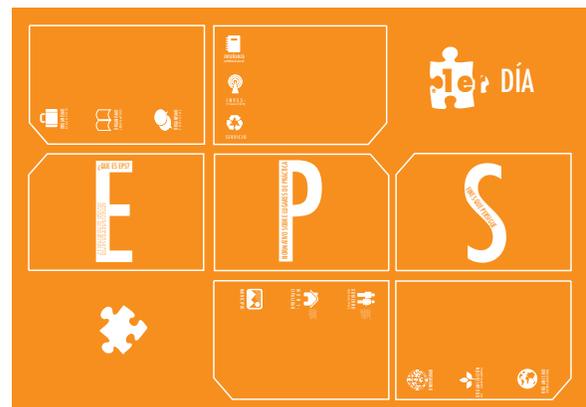
PRESENTACIÓN

Los textos serán agregados en el programa Prezi para tener opción de zoom con más profundidad al fondo y así tener más opción de animación.

ANTES



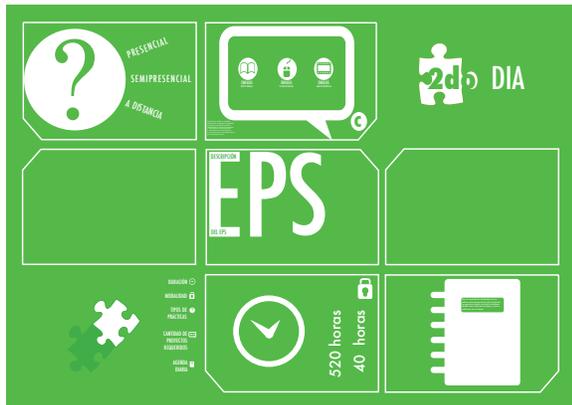
DESPUÉS



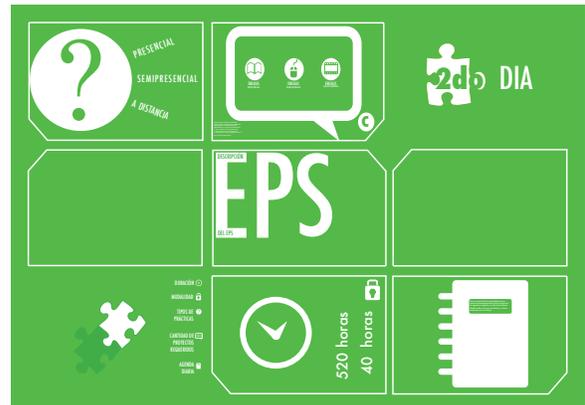
Algunos íconos cambian de proporción y posición para mejor orden y evitar confusiones con los contenidos. La identificación organizacional agregada, el logotipo de EPS (elemento que aparecerá en todas las piezas gráficas).



ANTES



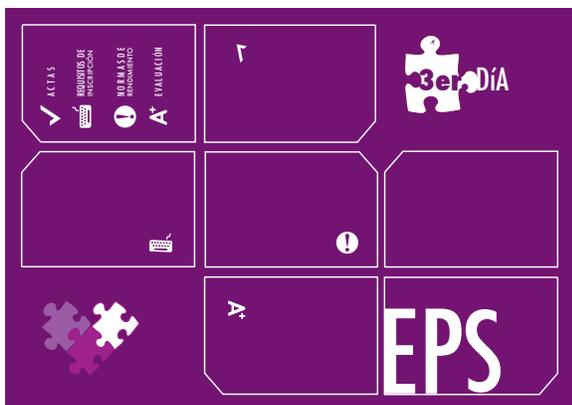
DESPUÉS



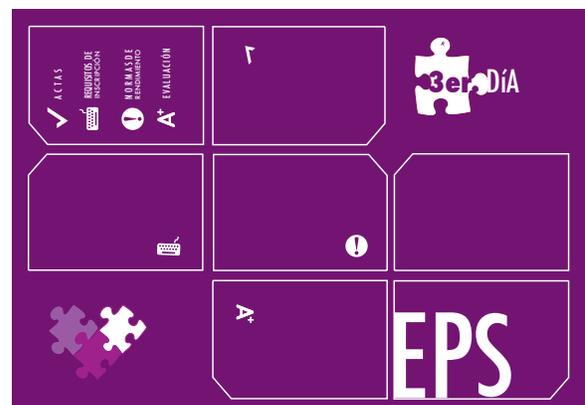
Los textos cambian de proporción y contenido. Los cambios de contenido y estructuración del texto del contenido se agregarán en Prezi para tener opción de animación y posición.



ANTES



DESPUÉS



4.2.4

FUNDAMENTACIÓN DE FORMATOS Y PROGRAMAS UTILIZADOS PARA LA ELABORACIÓN DE LOS DISEÑOS

El contenido de las presentaciones para la inducción del EPS fue proporcionado por el coordinador y revisado con los asesores del mismo, realizando las modificaciones necesarias para que el contenido fuera adecuado y completo para los estudiantes.

Todas las imágenes para el montaje del video fueron producto de trabajo realizado por la autora del presente proyecto.

Diseño, edición y animación del Video Introductorio

Para el diseño del video, la estructura y encuadre de las tomas a utilizar, se pensaron, analizaron y plasmaron previamente en el Story Board, tomando en cuenta la musicalización y demás elementos necesarios.

Con el video introductorio, el grupo objetivo será persuadido, generando interés e identificación con el tema del EPS.

El video introductorio, como indica su nombre, es para introducir al estudiantado, al tema que se dará en la inducción sobre el EPS.

Para la toma de las imágenes a considerar en el video, se utilizó una cámara fotográfica profesional, marca Canon, modelo T3i, con la que se captaron imágenes claras y colores con adecuada resolución.

La edición del video se montó con el programa de Adobe CS5 llamado PREMIER, que es editor de audiovisuales, en el cual se escogió, estructuró, ordenó y editó las tomas de los videos, así como la musicalización.

Posteriormente a la estructuración del video se complementó con el montaje y la animación de las tipografías con el programa de Adobe CS5 AFTER EFFECTS.

Diseño, maquetación y animación de las Presentaciones

Para el diseño de las presentaciones que serán manipuladas para la inducción del EPS, se utilizaron programas de Adobe CS5 como INDESIGN, siendo este para diagramación del diseño de las plantillas, además de ILLUSTRATOR para la realización y el dibujo de los íconos con los que se representa cada contenido.

Al terminar la maquetación y estructuración de las plantillas, se guardaron en un formato PDF, para conservar los suficientes detalles y así al cargarlas en el programa a utilizar para la animación, sea con nitidez.

Para la animación, se utilizó vía online, el programa llamado PREZI, para una presentación de forma animada y diferente. Para ello, se debe ser socio activo del programa y así poder elaborar la presentación de su elección, con las diversas herramientas.



LINEAMIENTOS para la puesta en práctica

1. El video, la presentación y el Manual Operativo serán utilizados en las jornadas de inducción, para los estudiantes que realizarán el Ejercicio Profesional Supervisado, bajo los siguientes lineamientos:

2. Los utilizarán los asesores y supervisores del EPS para orientar a los estudiantes en los pasos a seguir para realizar el EPS.

3. Los estudiantes lo utilizarán como guía para la realización del EPS de una manera orientada.

PRESUPUESTO

Este presupuesto está basado en los precios reales en el mercado del diseño gráfico en noviembre del 2012. El cambio a la fecha es de Q7.87 x \$1.00. Los diseños del proyecto de graduación son gratuitos, pero un trabajo de esta categoría tendría el siguiente valor:

Diseño del Manual Operativo impreso de 39 páginas

Toma de fotografías y retoque de las mismas Q15.00 por foto x 15Q 225.00
Diagramación por página Q 35.00 por c/pág. x 39Q 1365.00

Total diseño y diagramación del ManualQ 1590.00

Diseño del Video Introductorio

Toma de videosQ 5000.00
Edición y animación del videoQ 2500.00

Total diseño del Video IntroductorioQ 7500.00

Diseño de las Presentaciones de los 3 días

Diseño de plantillas para animación Q 250.00 por plantilla x 3.....Q 750.00
Animación de presentación Q 350 x presentación x 3Q 1,050.00

Total diseño de las PresentacionesQ 1,800.00

Caja para meter DVD

Diseño de troquel de cajaQ 750.00
Impresión de caja (adjunto cotización) Q 35.00 por caja x 10Q 350.00

Total de producción de cajaQ 1100.00

DVD

Diseño de Portada de DVD Q 3.50 por DVD x 10.....Q 35.00
Impresión de Portada en DVD Q 7.00 por DVD x 10Q 70.00

Total de DVDQ 105.00

CONCLUSIONES

- El diseño de la guía práctica virtual, como resultado final del presente proyecto, demuestra ser una eficiente solución al problema presentado por la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de no contar con un material audiovisual para una adecuada inducción a los estudiantes del décimo ciclo de la carrera en licenciatura de Diseño Gráfico que realizaran el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS-.
- Para facilitar el proceso de inducción en la asignatura de EPS, la guía práctica virtual consta de: un Manual Operativo con información secuencial (en físico y digital); un Video Introductorio con mensaje metafórico motivacional y presentaciones interactivas en formato prezi con información adecuada y suficiente.
- La guía práctica virtual además es una herramienta valiosa de apoyo a la docencia de la asignatura del EPS, ya que durante el proceso de validación se identificó y confirmó que cuenta con las siguientes características:
 - comprensible y fácil de usar
 - contiene información suficiente
 - los colores identifican los énfasis de la carrera
 - la tipografía usada facilita la lectura
 - la combinación de las letras es clara y legible
 - las imágenes refuerzan la idea central
 - el video expresa movimiento y dinamismo y la secuencia de las tomas, relación lógica de mensajes.
- Para la construcción de los componentes del presente proyecto, se utilizaron herramientas cognitivas y técnicas de diseño gráfico como: manejo de programas Adobe Cs5 (Premier, Photoshop, Illustrator, Indesign), programa Prezi utilizado vía online, manejo de cámara profesional para la toma de video y fotografías, conocimiento de los códigos necesarios de tomar en cuenta para la realización de un diseño; conocimiento teórico, metodológico y técnico sobre investigación.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda a la escuela de Diseño Gráfico socializar a través del programa Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM-, de la Universidad de San Carlos de Guatemala la necesidad de contar en cada unidad académica con el programa de EPS, realizar material interactivo que facilite la inducción.
- Fortalecer el programa de formación docente de la escuela de Diseño Gráfico con actividades de inducción y actualización dirigidas a los asesores y supervisores del EPS, para garantizar el manejo adecuado del proceso de inducción para los estudiantes que realizarán dicha práctica.
- Establecer personal responsable del manejo y de la actualización del material de acuerdo a los cambios curriculares o cambios que sufra el programa del Ejercicio Profesional Supervisado.
- Para la elaboración de cualquier material o herramientas de apoyo para la inducción de una experiencia práctica, es necesario realizar un sondeo de opinión del grupo objetivo para responder a sus expectativas reales.

BIBLIOGRAFÍA

IMPRESOS

- Normativo para la práctica del Ejercicio Profesional Supervisado en la Licenciatura en Diseño Gráfico. Escuela de Diseño Gráfico.

- **NORMATIVO** para la práctica del Ejercicio Profesional Supervisado en la Licenciatura en Diseño Gráfico. (2006). Estructura Organizacional y Normas Internas de la Facultad de Arquitectura Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala : 1a. Edición. Unidad de Producción y Divulgación de la Facultad de Arquitectura. Licda. Monica Noriega

- PAZ MENDOZA, Eva Graciela .(2000). TIPOGRAFÍA, Manual de Técnicas Gráficas y Aplicación Creativa de la Letra. Guatemala, Guatemala : Editorial Asociación de Escritores y Amigos del Libro Nacional bajo el No. 170-96.

- PROVENZA. (1971). Diccionario Enciclopédico Ilustrado de la Lengua Española . Barcelona : Editorial Ramón Sopena, S.A.

- RÀFOLS, Rafael y COLOMER, Antoni, (2003). El diseño audiovisual, (2ª tirada, 2006) . Barcelona : Editorial Gustavo Gili, SL.

- SCHAUB, Horst y ZENKE, Karl G., (2001). DICCIONARIO AKAL DE PEDAGOGÍA, MADRID ESPAÑA : EDICIONES AKAL, S.A.

WEB

- alegsa.com.ar (1998 - 2012) Definición de PhotoShop (en línea) Disponible en: <http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php> ©- ALEGSA - Santa Fe, Argentina. (consultada el 8/agosto/2012)

- artedinamico.com (2001 - 2012) Diccionario, definición de Multimedia (en línea) Disponible en: http://www.artedinamico.com/portal/sitio/resultado_busqueda_diccionario.php?a=multimedia&Submit=Buscar , Diccionario (consultada el 30/ julio/ 12) Medellín - Colombia – Suramérica



- artedinamico.com (2001 - 2012) Diccionario, definición de Diseño Gráfico (en línea) Disponible en: http://www.artedinamico.com/portal/sitio/resultado_busqueda_diccionario.php?a=dise%F1o+grafico&Submit=Buscar (consultada el 30/ julio/ 12)
Medellín - Colombia – Suramérica

- artedinamico.com (2001 - 2012) Diccionario, definición de Diseño Editorial (en línea) Disponible en: http://www.artedinamico.com/portal/sitio/resultado_busqueda_diccionario.php?a=editorial&Submit=Buscar (consultada el 3/ agosto/12)
Medellín - Colombia - Suramérica

- artedinamico.com (2001 - 2012) Diccionario, definición de Diseño Publicitario (en línea) Disponible en: http://www.artedinamico.com/portal/sitio/resultado_busqueda_diccionario.php?a=editorial&Submit=Buscar (consultada el 3/ agosto/12)
Medellín - Colombia – Suramérica

- Aula Visual, video para tus clases (2010) Funciones del video en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje (en línea) Disponible en: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=a176e67f-12f5-4bf4-b99f-27d584a34a53&ID=138830> (Consultado el 10 agosto 2012)

- Quiñones, Cristina (23 de mayo del 2009) El significado de Consumer Insight en imágenes: qué son y cómo se usan? (en línea) Disponible en: consumer-insights.blogspot.com
<http://consumer-insights.blogspot.com/2009/05/el-significado-de-consumer-insight-en.html> (consultada el 5/agosto/12)

- definicionabc.com, tu diccionario hecho fácil (2007 a 2012) Definición de lluvia de ideas (en línea) Disponible en: <http://www.definicionabc.com/comunicacion/lluvia-de-ideas.php> (consultada el 19/agosto/12)

- definicionabc.com, tu diccionario hecho fácil (2007 a 2012)Definición de Universidad (en línea) Disponible en: <http://www.definicionabc.com/general/universidad.php> (consultada el 30/julio/2012)

-Facultad de Arquitectura USAC (2010) Información Institucional (en línea) Disponible en: http://cmykguate.net/arquitectura/?page_id=553 (consultada el 16 de agosto del 2012)

- Islas Torres, Claudia (2008) Uso de las Tecnologías (en la educación) (en línea) Disponible en: <http://www.eveliux.com/mx/uso-de-tecnologias-en-la-educacion.php> (consultado el 21 /agosto/2012)

- Licda. Velasco Tapia, Lucía (subido el 21/4/2011) Desarrollo del Pensamiento Creativo, definición de concepto creativo, abanico de palabras, punto No. 3.1.3 págs. 40 y 41 (documento en línea) Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/53579123/37/El-concepto-y-el-abanico-de-conceptos> (consultado el 7/ agosto/2012)

-monografias.com (2012) Terminología Epistemológica, concepto de ciencias de la comunicación (en línea) Disponible: <http://www.monografias.com/trabajos85/terminologia-epistemologica/terminologia-epistemologica.shtml> (consultado el 21/agosto/12).

- Pedraza, R. (2010) El papel de la metáfora en el diseño de proyectos multimedia (en línea) Disponible en: <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/articulos-diseno-grafico/641-la-metafora-en-el-disno-de-proyectos-multimedia.html> (Consultado el 10 agosto 2012).

- Real Academia buscon.rae.es (2001-2012) definición cátedra (en línea) Disponible en <http://lema.rae.es/drae/> (consultada el 30/julio/12)

- rincondelvago.com (1998) CD-ROM & DVD (en línea) Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/cd-y-dvd.html> (consultado el 8/agosto/2012).

- rincondelvago.com (1998) Psicología del color (en línea) Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/psicologia-del-color.html> (consultado el 8/ agosto/2012).



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
ENFASIS MULTIMEDIA
VALIDACIÓN DE PROYECTO DE GRADUACIÓN

Fecha: _____
2012

Catedrático

Diseñador Profesional

Estudiante

ENCUESTA DE VALIDACIÓN

Solicito aporte, con su valiosa opinión acerca de los aspectos de función y expresión, en el material multimedia (video y presentación sobre el EPS de la carrera de Diseño Gráfico), respondiendo las siguientes preguntas. De antemano, Gracias.

1. Cree que en términos generales la presencia gráfica de las piezas es para:

generar identidad con el EPS

llamar la atención

ayudar a la comprensión del contenido

¿Por qué? _____

2. Considera que la presentación interactiva sirve para:

apoyo a la inducción del EPS

comprensión de los estudiantes

facilitar el manejo del contenido

3. La información que tiene el material es:

adecuada y suficiente

pobre e insuficiente

susceptible de mejorarse

¿por qué? _____

4. ¿Qué función prioritaria cree que cumplen los colores en el material?

Captar la atención del observador

Identificar los énfasis de la carrera

Relacionar con el tema

otra. Indicar _____

5. ¿Qué función prioritaria considera que tiene la combinación tipográfica en el material?

identificar con los estudiantes

enfatizar el tema

destacar contenidos

facilitar la lectura

captar la atención

6. La combinación de tipos de letras crees que es:

acorde al grupo objetivo

llamativa

clara y legible

agradable a la vista

Podría utilizarse otro tipo de letra, Indica _____

7. Según su percepción, ¿qué función tienen las imágenes utilizadas en el material?

generar estímulo o emoción

expresar un lenguaje visual

reforzar la idea central

8. Según su percepción, ¿qué características comunicativas tienen las imágenes utilizadas en el material?

descriptivas

asociativas que permiten vincular experiencias

muy abstractas

9. En el video cree que la música expresa:

movimiento y dinamismo

tranquilidad

estímulo

10. La secuencia de las tomas en el video:

distrae en algunos puntos

es desordenada

expresa relación lógica de mensajes

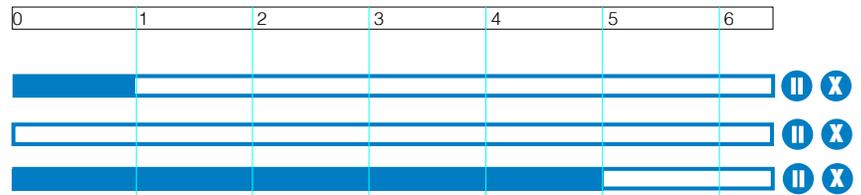
11. Por favor aporta sugerencias para mejorar el contenido, estructura y diseño del Video y la presentación:

TABULACIÓN 1

Los 6 asesores respondieron la encuesta así:

1 Cree que en términos generales la presencia gráfica de las piezas es para:

- generar identidad con el EPS
- llamar la atención
- ayudar a la comprensión del contenido



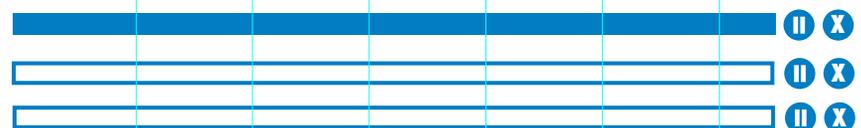
2 Considera que la presentación interactiva sirve para:

- apoyo a la inducción del EPS
- comprensión de los estudiantes
- facilitar el manejo del contenido



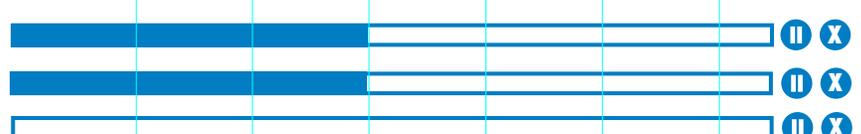
3 La información que tiene el material es:

- adecuada y suficiente
- pobre e insuficiente
- susceptible de mejorarse



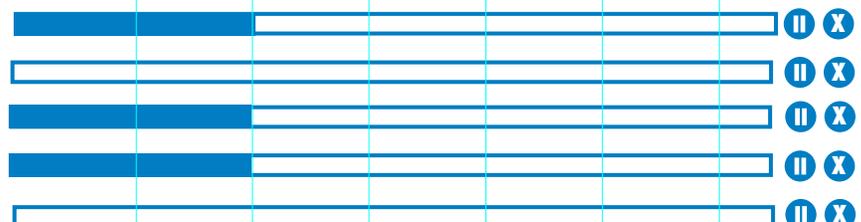
4 ¿Qué función prioritaria cree que cumplen los colores en el material?

- Captar la atención del observador
- Identificar los énfasis de la carrera
- Relacionar con el tema



5 ¿Qué función prioritaria considera que tiene la combinación tipográfica en el material?

- identificar con los estudiantes
- enfaticar el tema
- destacar contenidos
- facilitar la lectura
- captar la atención



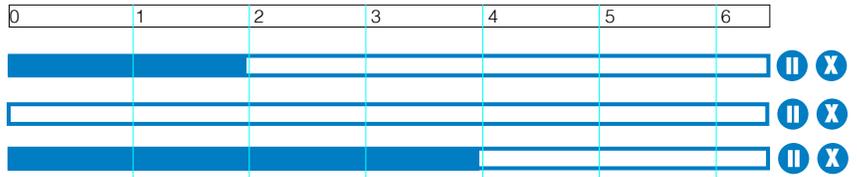
6 La combinación de tipos de letras, cree que es:

- acorde al grupo objetivo
- llamativa
- clara y legible
- agradable a la vista
- podría utilizarse otro tipo de letra



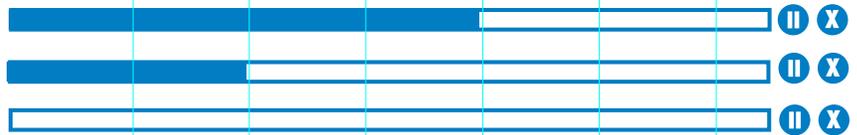
7 Según su percepción, ¿qué función tienen las imágenes utilizadas en el material?

- generar estímulo o emoción
- expresar un lenguaje visual
- reforzar la idea central



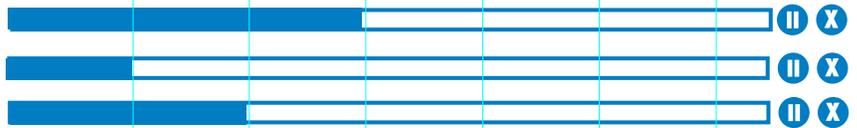
8 Según su percepción, ¿qué características comunicativas tienen las imágenes utilizadas en el material?

- descriptivas
- asociativas que permiten vincular experiencias
- muy abstractas



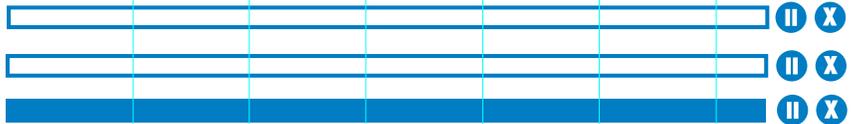
9 En el video cree que la música expresa:

- movimiento y dinamismo
- tranquilidad
- estímulo



10 La secuencia de las tomas en el video:

- distrae en algunos puntos
- es desordenada
- expresa relación lógica de mensajes

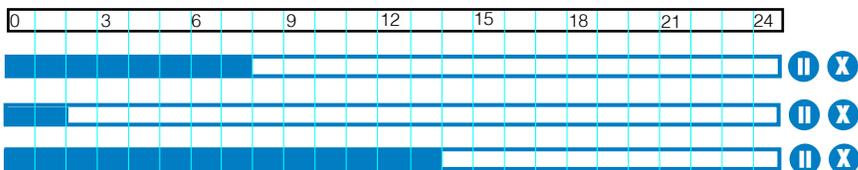


TABULACIÓN 2

Los estudiantes del décimo ciclo 2012 respondieron:

1 Cree que en términos generales la presencia gráfica de las piezas es para:

- generar identidad con el EPS
- llamar la atención
- ayudar a la comprensión del contenido



2 Considera que la presentación interactiva sirve para:

- apoyo a la inducción del EPS
- comprensión de los estudiantes
- facilitar el manejo del contenido



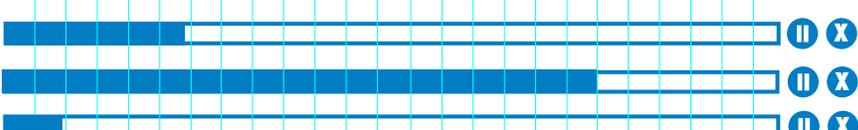
3 La información que tiene el material es:

- adecuada y suficiente
- pobre e insuficiente
- susceptible de mejorarse



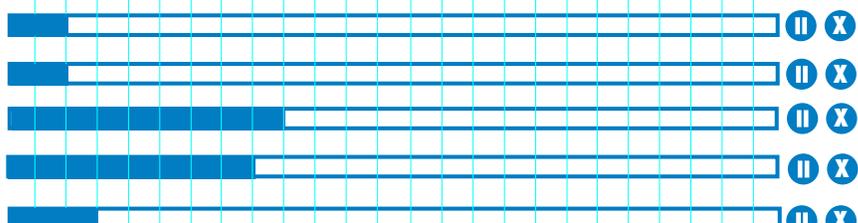
4 ¿Qué función prioritaria cree que cumplen los colores en el material?

- Captar la atención del observador
- Identificar los énfasis de la carrera
- Relacionar con el tema



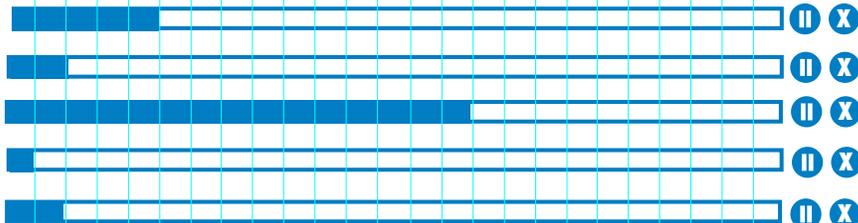
5 ¿Qué función prioritaria considera que tiene la combinación tipográfica en el material?

- identificar con los estudiantes
- enfaticar el tema
- destacar contenidos
- facilitar la lectura
- captar la atención



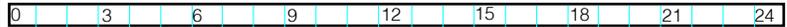
6 La combinación de tipos de letras, cree que es:

- acorde al grupo objetivo
- llamativa
- clara y legible
- agradable a la vista
- podría utilizarse otro tipo de letra



7 Según su percepción, ¿qué función tienen las imágenes utilizadas en el material?

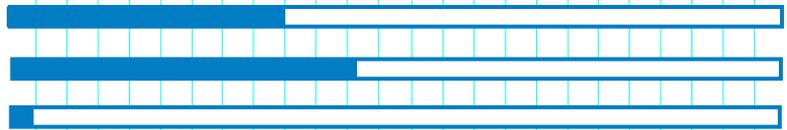
- generar estímulo o emoción
- expresar un lenguaje visual
- reforzar la idea central



8 Según su percepción, ¿qué características comunicativas tienen las imágenes utilizadas en el material?

- descriptivas
- asociativas que permiten vincular experiencias
- muy abstractas

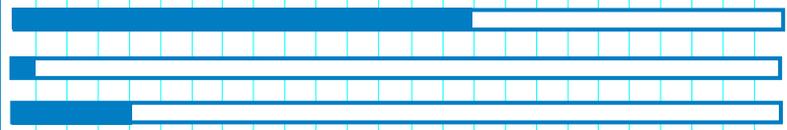
** 4 no respondieron parte de atrás de la encuesta



** 4 no respondieron parte de atrás de la encuesta

9 En el video cree que la música expresa:

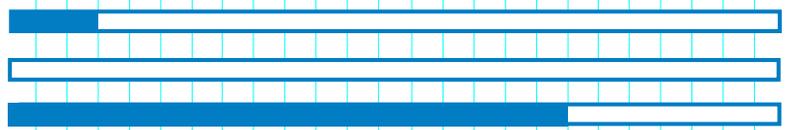
- movimiento y dinamismo
- tranquilidad
- estímulo



** 4 no respondieron parte de atrás de la encuesta

10 La secuencia de las tomas en el video:

- distrae en algunos puntos
- es desordenada
- expresa relación lógica de mensajes



** 4 no respondieron parte de atrás de la encuesta

TABULACIÓN 3

Los 4 diseñadores profesionales respondieron así:

	0	1	2	3	4
1 Cree que en términos generales la presencia gráfica de las piezas es para: generar identidad con el EPS llamar la atención ayudar a la comprensión del contenido	[Barra azul completa]				II X
	[Barra blanca]				II X
	[Barra azul completa]				II X
2 Considera que la presentación interactiva sirve para: apoyo a la inducción del EPS comprensión de los estudiantes facilitar el manejo del contenido	[Barra azul completa]				II X
	[Barra azul 1/3]				II X
	[Barra azul 1/3]				II X
3 La información que tiene el material es: adecuada y suficiente pobre e insuficiente susceptible de mejorarse	[Barra azul completa]				II X
	[Barra blanca]				II X
	[Barra azul completa]				II X
4 ¿Qué función prioritaria cree que cumplen los colores en el material? Captar la atención del observador Identificar los énfasis de la carrera Relacionar con el tema	[Barra azul completa]				II X
	[Barra azul completa]				II X
	[Barra blanca]				II X
5 ¿Qué función prioritaria considera que tiene la combinación tipográfica en el material? identificar con los estudiantes enfatizar el tema destacar contenidos facilitar la lectura captar la atención	[Barra blanca]				II X
	[Barra azul 1/3]				II X
	[Barra azul 1/3]				II X
	[Barra azul completa]				II X
	[Barra blanca]				II X
6 La combinación de tipos de letras, cree que es: acorde al grupo objetivo llamativa clara y legible agradable a la vista podría utilizarse otro tipo de letra	[Barra blanca]				II X
	[Barra blanca]				II X
	[Barra azul completa]				II X
	[Barra blanca]				II X
	[Barra blanca]				II X



7 Según su percepción, ¿qué función tienen las imágenes utilizadas en el material?

- generar estímulo o emoción
- expresar un lenguaje visual
- reforzar la idea central

0	1	2	3	4
				II X
				II X
				II X

8 Según su percepción, ¿qué características comunicativas tienen las imágenes utilizadas en el material?

- descriptivas
- asociativas que permiten vincular experiencias
- muy abstractas

				II X
				II X
				II X

9 En el video cree que la música expresa:

- movimiento y dinamismo
- tranquilidad
- estímulo

				II X
				II X
				II X

10 La secuencia de las tomas en el video:

- distrae en algunos puntos
- es desordenada
- expresa relación lógica de mensajes

				II X
				II X
				II X

COTIZACIÓN

MERCADEO Y SOLUCIONES
POLICOLOR



Guatemala, 17 de Octubre del 2,012

Señorita
Maricela Rivas
Presente

Estimada Señorita:
Por este medio nos es grato presentarles a su distinguida empresa la siguiente cotización:

CANTIDAD	DESCRIPCION	Precio Unitario	TOTAL
10	CAJAS MATERIAL Couche DIMENSIONES 41 x 28 cms IMPRESIÓN 1 color OTROS troquelado y doblado	Q 35.00	Q. 350.00
10	PORTADA DE CD MATERIAL Vinil adhesivo DIMENSIONES 11 x 13 " IMPRESIÓN Full Color (tiro) OTROS	Q 7.00	Q. 70.00
7	MANTAS MINIARAÑAS MATERIAL Lona vinílica DIMENSIONES 11 X 17" IMPRESIÓN Full Color (tiro) OTROS estructura + impresión	Q 50.00	Q. 350.00

Agradezco su atención, esperando poder servirle

Atentamente.



HERNAN GONZALEZ
MERCADEO Y SOLUCIONES POLICOLOR

21 Calle 12-33, Zona 1 Cel. 5202-3031 PBX: 2389-5200 Guatemala, C.A.



“Guía Práctica Virtual para la inducción al Proceso del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- para los Estudiantes del Décimo Ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala/ Tesis”.

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

A stylized, blocky signature in black ink.

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

A cursive signature in black ink, featuring a large circular flourish.

Licda. Erika Grajeda Godínez
ASESOR

A cursive signature in black ink, with the number '11' written above it.

Maricela del Rosario Rivas Mejía
SUSTENTANTE



JULIO FERNANDO AVENDAÑO C.
LICENCIADO EN LETRAS

Guatemala, 31 de mayo de 2013.

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

A quien interese:

Tengo el honor de saludarlo y al mismo tiempo informarle que, en mi calidad de profesional en formalidades lingüísticas, he revisado la ortografía, la redacción y el estilo del proyecto de graduación titulado:

Guía de EPS de Diseño Gráfico

Asimismo, que he respetado la semántica y la metalingüística correspondientes al aspecto técnico de la especialidad, con el fin de conservar su contexto. Y que he ratificado en segunda revisión las correcciones realizadas en el trabajo presentado.

Por tanto, hago constar que:

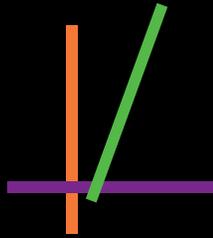
Maricela del Rosario Rivas Mejía

Ha efectuado satisfactoriamente las correcciones requeridas por mi persona en los aspectos de ortografía, redacción y estilo en su proyecto de graduación.

Atentamente,

Julio Fernando Avendaño C.
Licenciado en Letras
Colegiado activo No. 13238

Julio Fernando Avendaño C.
LICENCIADO EN LETRAS
— Colegiado No. 13238 —



Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el hombre”

Steve Jobs

