



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



Escuela de
Diseño Gráfico
Arquitectura

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

Diseño de material didáctico interactivo
para el **curso de Teoría para el Diseño Visual 3**
de la **Escuela de Diseño Gráfico** de la Facultad de Arquitectura de la Universidad
de San Carlos de Guatemala

Presentado por:
Andrea Lucía Orellana Zamora
Previoamente a optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Interactivo
egresada de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
Guatemala, junio 2014

Nómina de autoridades

DECANO	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
VOCAL I	Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
VOCAL II	Arq. Edgar Armando López Pazos
VOCAL III	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
VOCAL IV	Br. Carlos Alberto Mendoza Rodríguez
VOCAL V	Br. José Antonio Valdez Mazariegos
SECRETARIO ACADÉMICO	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Tribunal examinador

DECANO	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
ASESORA GRÁFICA	Lic. Isabel Meléndez
ASESOR METODOLÓGICO	Lic. Marco Antonio Morales
TERCER ASESOR	Arq. Byron Rabe
SECRETARIO ACADÉMICO	Arq. Alejandro Muñoz Calderón



Dedicatoria

A Dios por ser la fuerza, la guía y el centro de mi vida, por demostrarme cada momento que no estoy sola en el arte de caminar.

A mis padres Oswaldo y Carmen por acompañarme en cada momento de este camino, por su apoyo incondicional, por estar conmigo en estos momentos, por brindarme la dicha de tenerlos acá para disfrutar del arte de mirar al horizonte.

A mis hermanos Bárbara y Alejandro porque son mis segundos padres, ejemplos de vida con Dios como guía, perseverantes y fuertes, gracias por ser parte de este camino y por ayudarme a ser quién soy.

A mis sobrinas Paula y Emma por demostrarme cada día que la niñez es fuente de vida e inocencia, gracias por enseñarme que las caídas son para levantarnos y seguir caminando hacia el horizonte.

A mis amigos por ser amigos, compañeros, compinches en las buenas y en las malas, porque solamente ellos entienden lo que significa “tengo bloqueo mental”, “mirá mirá lo que hice” y ver el amanecer de lunes a viernes, sin ustedes esta meta no sería exitosa.

A nuestros catedráticos por aquellos que compartieron todo su conocimiento con nosotros, Isabel gracias por todo su apoyo, Maco no sé cómo nos aguanto tanto, por los que nos alentaron durante el camino, porque sin ellos no sé cuántos hubiéramos “tirado la toalla” gracias por ser parte de este arte que es caminar.

A esta casa de estudios que me formó durante 5 años, que me brindó un amplio conocimiento pero sobre todo por darme la oportunidad de ser una profesional guatemalteca con ganas de transformar el mundo.

Al grupo aventura por enseñarme que soy un instrumento de Dios, que no estoy sola en el mundo, por formarme como persona íntegra, por los amigos de toda la vida y compartir con ellos la construcción del reino de Dios.

Índice

Presentación

Capítulo 1 :: **Introducción** ::

Antecedentes de la institución	15
Planteamiento del problema	16
Justificación	17
Objetivos	19

Capítulo 2 :: **Perfil del cliente** ::

Perfil del cliente	23
Identidad visual	27
Grupo objetivo	30

Capítulo 3 :: **Definición creativa** ::

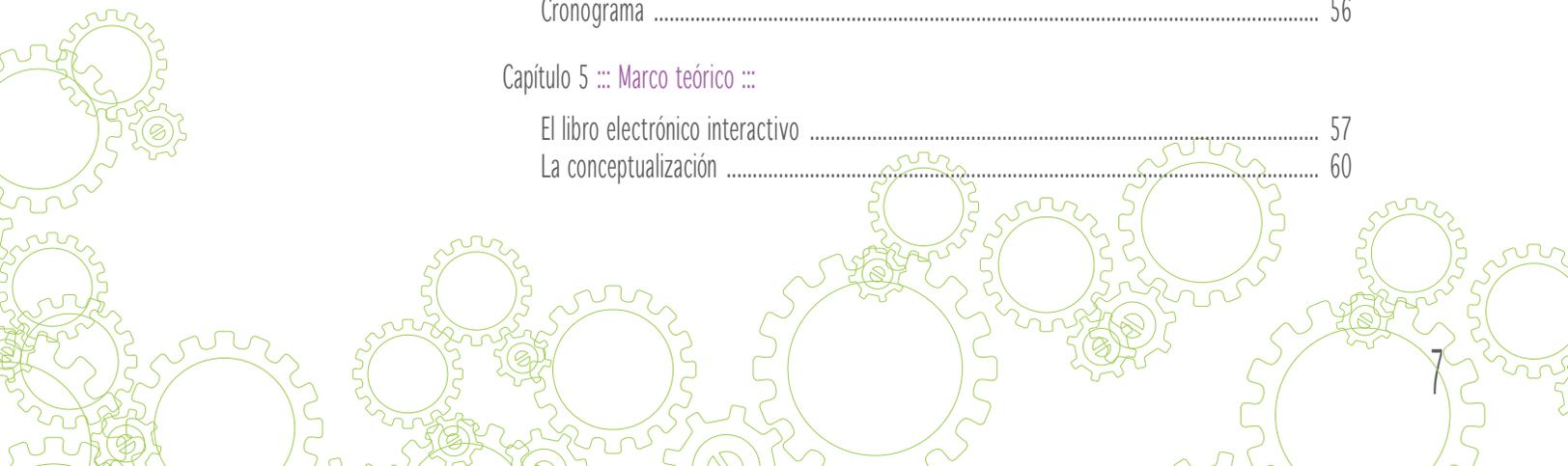
Análisis de piezas	35
Conclusiones	38
Concepto creativo	39
Previsualización de códigos	44

Capítulo 4 :: **Planeación operativa** ::

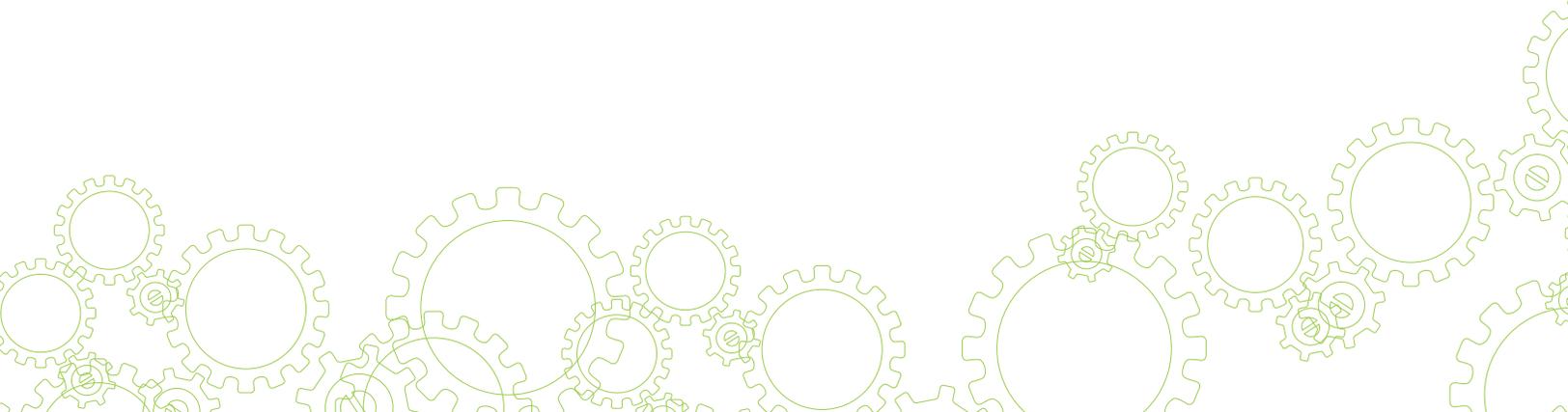
Flujograma	49
Cronograma	56

Capítulo 5 :: **Marco teórico** ::

El libro electrónico interactivo	57
La conceptualización	60



Capítulo 6 :: Producción gráfica ::	
Previsualización	65
Primer nivel de visualización	68
Segundo nivel de visualización	91
Tercer nivel de visualización	101
Propuesta final	103
Capítulo 7 :: Lecciones aprendidas ::	
Lecciones aprendidas	115
Capítulo 8 :: Conclusiones ::	
Conclusiones	119
Capítulo 9 :: Recomendaciones ::	
Recomendaciones	123
Capítulo 10 :: Fuentes consultadas ::	
Fuentes consultadas	127
:: Anexos ::	
Instrumentos de validación	131



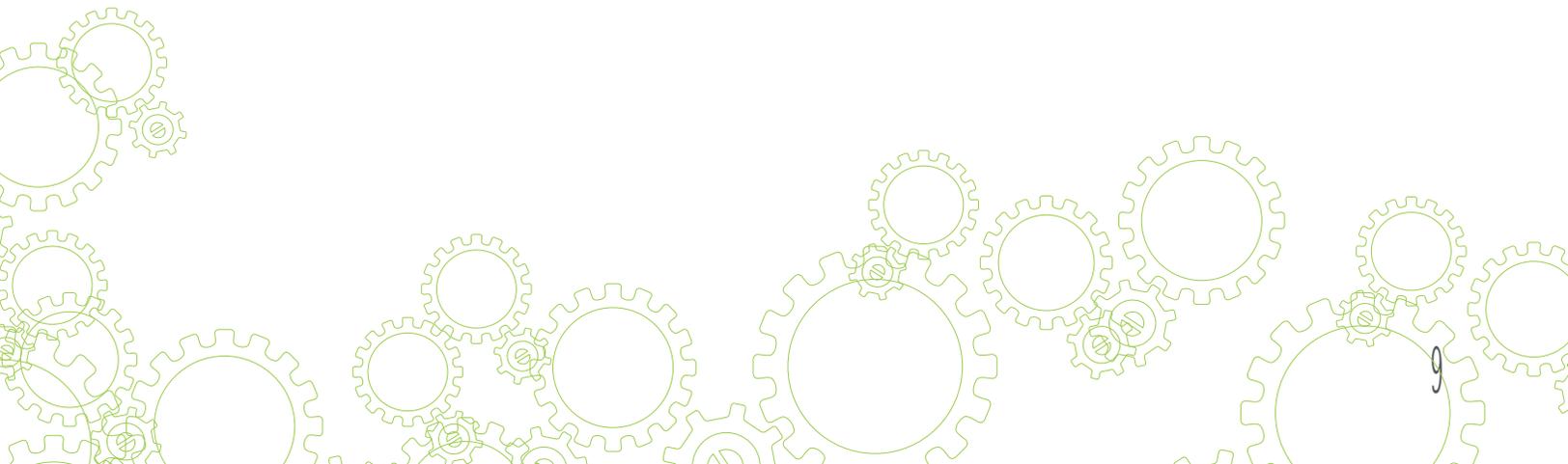
Presentación

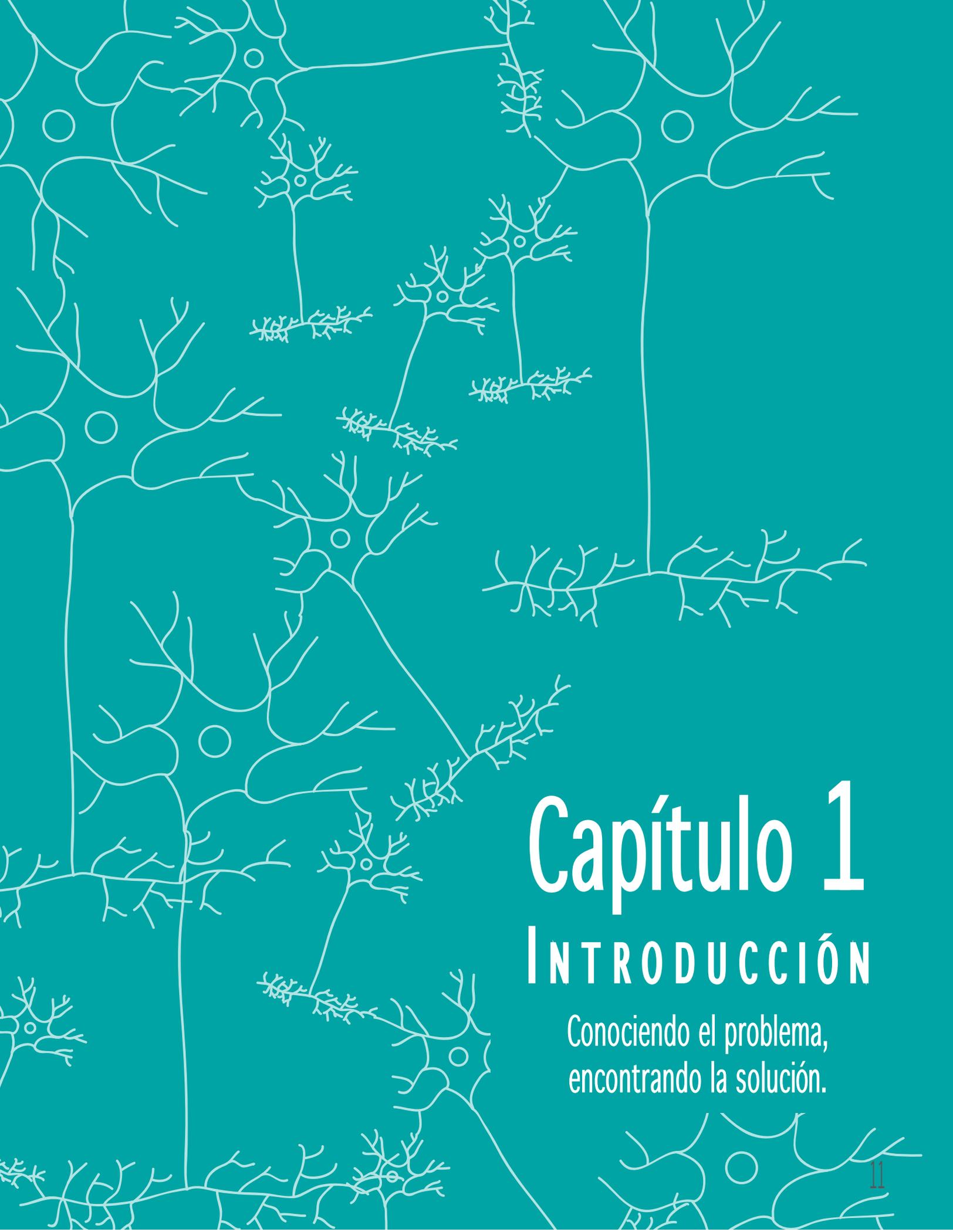
El diseño gráfico incide en muchos aspectos de la vida, ayuda a que la información se vea estéticamente correcta para la lectura y el aprendizaje. Actualmente la Escuela de Diseño Gráfico brinda la oportunidad de estudiar la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Para el estudiante de diseño gráfico la teoría suele ser “tediosa” por lo que se busca ayudar al estudiante en su desarrollo como profesional mediante una herramienta de estudio que le permita entender que la teoría y la práctica son dos elementos que deben trabajar en conjunto.

Este proyecto busca organizar la información de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 en un documento electrónico interactivo que sea de fácil acceso para el estudiante y sea una herramienta en su aprendizaje.

En este informe se presenta el proceso de desarrollo del proyecto *Diseño de material didáctico interactivo para el curso de Teoría para el Diseño Visual 3 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala* previamente a recibir el título de Licenciada en Diseño Gráfico.





Capítulo 1

INTRODUCCIÓN

Conociendo el problema,
encontrando la solución.

1.1 Antecedentes de la institución

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala se encarga de formar profesionales en comunicación gráfica y visual.

El programa de Diseño Gráfico comenzó a funcionar en 1987 formando profesionales técnicos en Diseño Gráfico carrera que tenía una duración de 3 años. Luego de algún tiempo las demandas por los estudiantes fueron mayores, por lo que en el 2003 el Consejo Superior Universitario - CSU - aprueba la Licenciatura en Diseño Gráfico en la cual se establecen 3 énfasis: editorial, publicidad y multimedia.

Actualmente la red curricular fue reestructurada aprobada el 17 de noviembre de 2010, esta ofrece una Licenciatura en Diseño Gráfico; el curso de teoría para el Diseño Visual 3 es impartido en el 4to semestre por el Lic. Andy Rodríguez en la jornada matutina y por el Arq. Byron Rabe en la jornada vespertina.

La asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 busca que el estudiante pueda clasificar fuentes, emisores y audiencias con el fin de orientar su proceso de diseño, la caracterización de grupos objetivos, aplicación de signos no verbales, análisis de filmes, propuestas de diseños a partir de la expresión retórica y reconocer el poder persuasivo del humor como estrategia comunicacional.

1.2 Planteamiento del problema

En la búsqueda de una mejora en la formación de profesionales en el ámbito de comunicación gráfica y visual, la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala reestructura el pensum 2004, ofreciendo ahora una combinación de los tres énfasis (editorial, publicidad y multimedia) en una sola carrera: Licenciatura en Diseño Gráfico.

La actual reestructuración del pensum de la Licenciatura en Diseño Gráfico trae consigo nuevas demandas, por lo que las asignaturas necesitan de información mejorada para la formación de los futuros profesionales.

La asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 busca fomentar en el estudiante estrategias para razonar las elecciones de los elementos empleados en sus diseños, es decir, que él como futuro profesional debe aprender a fundamentar sus diseños según su grupo objetivo. Por estas razones dicha asignatura provee al estudiante de información sobre la clasificación de audiencias, emisores y fuentes con el fin de orientar su proceso de diseño, así como también elementos que lo ayuden a la toma de decisiones basadas en estudios del GO.

La información que actualmente posee el catedrático no está mediada formalmente para el estudiante, por lo que es necesario su estructuración y mediación mediante un material editorial como herramienta pedagógica que ayude el desarrollo de habilidades esenciales en el desarrollo profesional del estudiante.

Dicho material será fundamental para que el estudiante sea capaz de comprender la importancia del análisis de un grupo objetivo, analizar sus necesidades y construir diseños basados en las personas a quienes se dirigen.

1.3 Justificación

En el Diseño Gráfico la estructuración de un diseño debe ser construido *sobre la base de un buen conocimiento de la percepción visual y de la psicología del conocimiento y la conducta, considerando las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirige*. Frascara Jorge, Diseño gráfico para la gente.

Es necesario entender que en un diseño lo esencial debe ser a quién está dirigido, porque es la base sobre la que debemos trabajar, por lo que respecta al tema el análisis de grupos objetivos es un tanto deficiente en algunos profesionales del Diseño Gráfico; la reestructuración del pensum 2004 de la Licenciatura en Diseño Gráfico busca entre otros elementos, fortalecer al estudiante en el estudio y análisis de sus grupos objetivos para fundamentar sus diseños.

El profesional de diseño gráfico no puede ignorar las características del grupo a quienes se esta dirigiendo, de ser así sus diseños no tendrían propósito ni efecto en las personas. Así que es necesario comenzar en la formación de dicho profesional para que no cometa semejante error.

La asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 enfoca sus objetivos en lo anterior, sin embargo la falta de estructuración y mediación de la información evita que el estudiante logre procesar el contenido referente a los temas anteriores. Son entonces los estudiantes quienes en un futuro serán afectados si estos conocimientos no son aprendidos de manera correcta, porque no verán la importancia de hacer diseños para su grupo objetivo, tomando en cuenta sus necesidades y preferencias, por lo que su diseño no generará nada.

La formación de profesionales en el ámbito de comunicación gráfica y visual provee a Guatemala de personas capacitadas para generar diseños fundamentados en las necesidades del clientes y del grupo objetivo, proponiendo nuevas visualizaciones y solucionando problemas mediante sus conocimientos de comunicación visual. Es importante recalcar que mediante la solución gráfica de un diseñador gráfico se

pueden cambiar o generar actitudes, pero para esto debe existir un análisis del grupo objetivo.

La intervención de un diseñador gráfico es esencial en la estructuración del contenido de la cátedra, porque es él que quien con ayuda del catedrático logrará mediar mediante elementos visuales la información que será fundamental en el aprendizaje de los estudiantes.

Parte de la solución de este problemas es la elaboración de un libro electrónico interactivo, donde la información de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 podrá ser mediada para los estudiantes de 4to semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Será así como la información se mediará de forma que el estudiante pueda asimilar de mejor manera los contenidos, teniendo él un libro electrónico que posea elementos multimedia, hipervínculos que los ayuden a afianzar los conocimientos, ejemplos y elementos que ayuden que el estudiante procese el contenido de una mejor forma.

La implementación de un libro electrónico en la asignatura, apoyará tanto al catedrático como al estudiante, porque será un herramienta en el aprendizaje de temas esenciales en la carrera de un diseñador gráfico.

Se cuenta con la ayuda e información del Arquitecto Byron Rabe, catedrático de la asignatura, así como también de otros profesionales del diseño gráfico editorial y multimedia.

1.4 Objetivos

El planteamiento de objetivos en un proyecto es una parte esencial del desarrollo del mismo, son la directriz principal del rumbo que este tomará, la forma en se llevará a cabo, y que es lo que se quiere lograr. Al final los objetivos planteados debe verificarse para ver si se cumplieron o no.

General

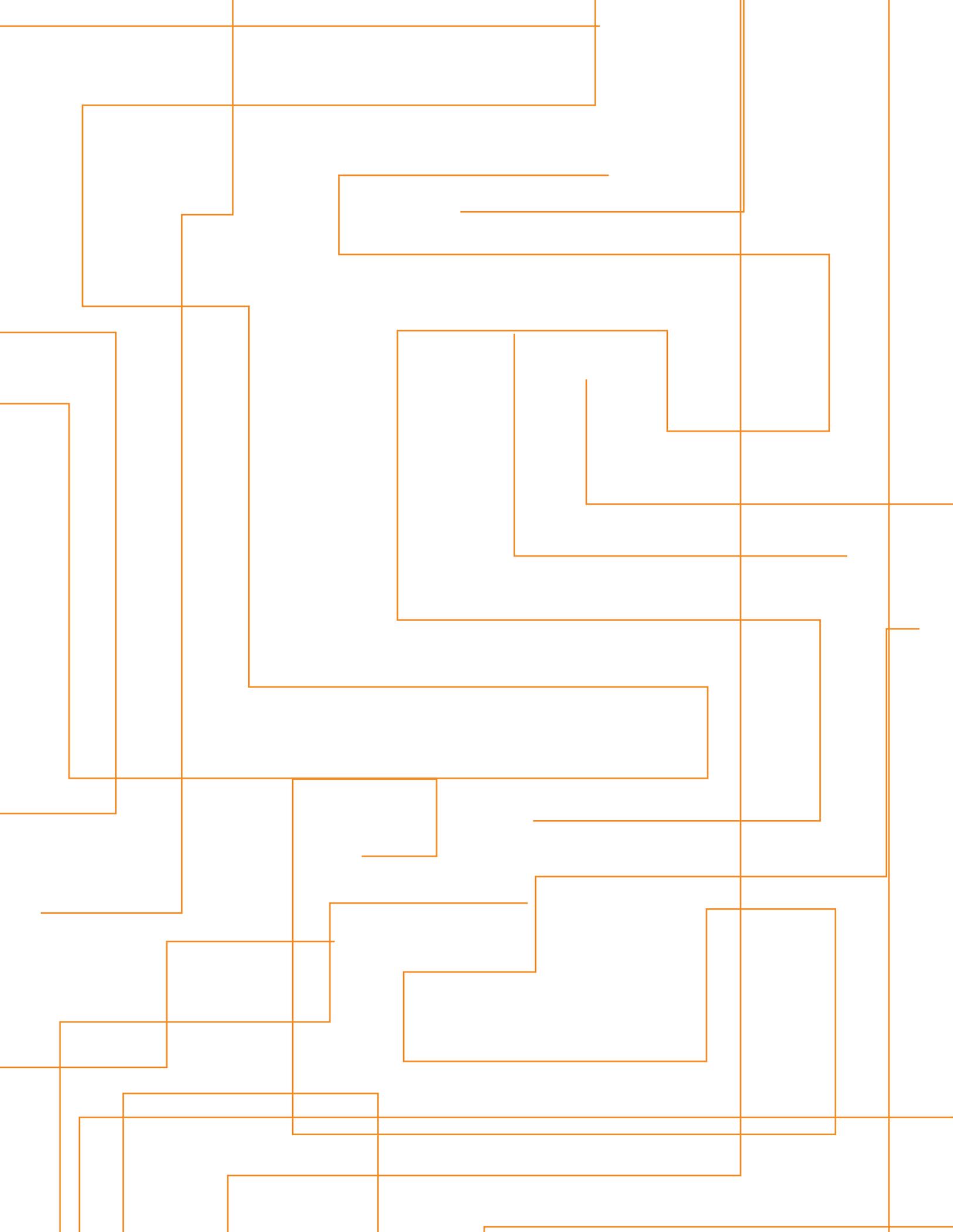
Diseñar material educativo, para los estudiantes del 2014, como herramienta en el aprendizaje de los contenidos de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 del programa de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos.

Específicos

Diseñar un libro interactivo que estructure la información contenida en el curso de Teoría para el Diseño Visual 3 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos.

Informar de forma asertiva el contenido teórico de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3.

Generar un diseño que ayude al estudiante a entender la teoría por medio de ejemplos visuales, vínculos y videos.



The background is a solid orange color. On the left side, there are several white, abstract, geometric lines that form a complex, maze-like pattern. These lines are composed of horizontal and vertical segments of varying lengths, creating a series of interconnected shapes and paths. The lines are thin and white, contrasting sharply with the orange background.

Capítulo 2

PERFIL DEL CLIENTE

Conociendo al cliente y al
grupo objetivo

2.1 Perfil del cliente

Actualmente la Universidad de San Carlos de Guatemala es la única de carácter estatal en Guatemala, cuenta con 33 unidades académicas dentro de las cuales se encuentra la Escuela de Diseño Gráfico, esta bajo la coordinación de la Facultad de Arquitectura.

Actualmente la Escuela de Diseño Gráfico brinda la oportunidad de formar profesionales en el ámbito de comunicación gráfica y visual.

Misión USAC

En su carácter de única universidad estatal pública le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del estado y la educación estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales. (<http://www.usac.edu.gt>)

Visión USAC

La Universidad de San Carlos de Guatemala es la institución de educación superior estatal, autónoma, con una cultura democrática, con enfoque multi e intercultural, vinculada y comprometida con el desarrollo científico, social y humanista, con una gestión actualizada, dinámica y efectiva y con recursos óptimamente utilizados para alcanzar sus fines y objetivos, formadora de profesionales con principios éticos y excelencia académica. (<http://www.usac.edu.gt>)

Facultad de Arquitectura

Misión

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

Visión

La Facultad de Arquitectura será una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la arquitectura, el diseño visual, especialidades y otros que demande la sociedad guatemalteca. Con profesionales académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia; con capacidad de proponer soluciones para los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar una respuesta eficaz a los requerimientos del mercado laboral. Con un gobierno democrático; una administración efectiva y con capacidad de gestión y con condiciones adecuadas de infraestructura, financiamiento y recursos tecnológicos.

Escuela de Diseño Gráfico

Misión

Formar profesionales capaces de producir comunicación visual con impacto para los medios de comunicación; la publicidad y las empresas que demandan sus servicios. A la vez, ser agentes de cambio comprometidos con la solución de las necesidades de los sectores marginados y diseñar campañas de interés social de problemas sociales y su divulgación.

Lo anterior significa la formación de profesionales con las siguientes características: Adaptados a la globalización, tecnología y modernización de las estructuras económicas, pero defensores de los valores culturales de la nación y de su propia identidad. Preparados técnica y conceptualmente, comprometidos con la preservación de los recursos culturales y naturales, con absoluta ética ambiental.

Visión

Ser en Guatemala una institución de educación superior, cuya función es ser el ente rector en la formación profesional, así como la producción y difusión del conocimiento en Diseño Gráfico. Todo ello para contribuir al desarrollo sostenible del país.

Objetivos de EDG

Formar profesionales en diseño gráfico y visual, orientados a tender con ética, eficacia, equidad y productividad las demandas de la sociedad guatemalteca.

Contribuir con el desarrollo de la sociedad guatemalteca mediante los programas de extensión e investigación vinculadas con la estructura curricular de la carrera de diseño gráfico.

Servicios que presta

El Ejercicio Profesional Supervisado es una asignatura que se ubica en el décimo semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico. Durante su desarrollo el estudiante, previa aprobación de la dirección de la Escuela de diseño Gráfico, se involucrará en apoyo a una institución u organización no lucrativa. En el marco de esa institución es estudiante deberá corresponder a las necesidades de apoyo en diseño gráfico y visual que le sean planteadas, así mismo fomentará la utilización de estrategias y productos de diseño gráfico y visual que, a su criterio y el consejo profesional de un supervisor de la Facultad, son necesarios y útiles para la organización o institución a la que apoya.

Perfil del Egresado de la Escuela de Diseño Gráfico

Identificar, analizar y solucionar proyectos visuales. Interrelacionar con otras disciplinas para desarrollar proyectos. Desarrollar al máximo su creatividad. Competir ética y profesionalmente. Diseñar gráficamente cualquier proyecto y en particular su énfasis profesional. Utilizar la tecnología con habilidad y destreza. Administrar proyectos visuales. Dominar costos y presupuestos. Ser emprendedor. Ser un profesional ético. Implementar la mejora continua.

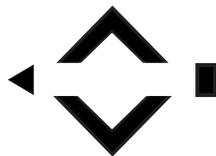
2.2 Identidad Visual de la Escuela



La Facultad de Arquitectura junto con la Escuela de Diseño Gráfico se identifican con un logotipo unificado en donde en el lado izquierdo del isotipo es identificada la facultad de arquitectura con la forma de la letra “A”, y la escuela del lado derecho con una figura de la letra “D”, este es el actual logotipo utilizado por la división de Divulgación de la Facultad; no existe un manual que regule el uso del mismo.



Logotipos de la Escuela de Diseño Gráfico



Isotipo presentado al inicio del técnico en Diseño gráfico.



1994 - 2004 logotipo de la Escuela de Diseño Gráfico.



Logotipo a partir del 2004 creado por la Licenciada Emperatriz Pérez.

Actualmente la Escuela de Diseño Gráfico está bajo la imagen de FARUSAC Divulgación, el canal más utilizado es Facebook, también se posee un aula virtual.



Facebook Farusac Divulgación



Facebook de diseño gráfico

Producción Visual

La Escuela de Diseño Gráfico llega al estudiante de varias formas:

- Interna
Aula Virtual donde el estudiante puede descargar archivos según sus asignaturas del semestre en curso.

Revista Diseño, contiene actividades que se han dado a lo largo de los semestres, contiene información de arquitectura y diseño.
- Externa
Facebook, utilizado por la Facultad.

2.3 Grupo objetivo

El grupo objetivo al que está dirigido este proyecto son estudiantes del cuarto semestre de la licenciatura en diseño gráfico, de entre 19 y 28 años de edad. Son estudiantes de la jornada vespertina.

Perfil demográfico

El grupo objetivo se encuentran entre los 19 y los 28 años de edad. En el grupo hay hombre y mujeres, pero predomina el sexo masculino.

Se encuentran en el cuarto semestres de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

En su mayoría son solteros que viven en la ciudad capital o lugares aledaños a la misma.

Más del 50% trabaja y un 10% trabaja en el ámbito del diseño gráfico.

Se ubican en el nivel socioeconómico C3 según el informe presentado por la revista Contrapoder, sus ingresos económicos individuales no son mayores a Q3,000.00 al mes. El 99% del grupo son ladinos.

Perfil Psicográfico

Son jóvenes que buscan superación personal, son distraídos pero poseen una amplia cultura visual.

En su mayoría son católicos, algunos evangélicos y otras creencias religiosas.

Su cultura visual esta construída por canales de televisión como:

Canales: MTV, NatGeo, Discovery Channel, 1850 Televisión, Guatevisión, VH1, History Channel. Esto demuestra que los encuestados tienen gran disposición hacia los programas ricos en conocimiento, reality shows y música popular.

Su cultura visual esta construída por páginas web como:

Bizarro, Béhance, pinterest, redes sociales.

La mayoría de los anteriores, tanto canales de televisión como páginas web, presentan una línea gráfica limpia en su mayoría utilizan colores planos, juego de tipografías y fotografías.

Tienen una alta calidad visual. Según una encuesta realizada prefieren: Prefieren ver un película en casa que salir, prefieren un libro impreso que un digital, sin embargo prefieren video e imágenes.

Son jóvenes que utilizan internet más de cuatro horas al día, leen revistas de alta calidad visual y sobre diseño gráfico lo que nos indica su cultura visual.

Son distraídos e impacientes y suelen dejar las cosas a última hora.

Si ubicamos este grupo según VALUES AND LIFE STYLE, se pueden ubicar en los realizados socio concientes.

Están a la defensiva contra todo estímulo publicitario que pretenda tratarlos como hombre masa.

Representan la tendencia de una sociedad madura, reflexiva, que orienta sus decisiones de compra en relación con la funcionalidad, la calidad de los satisfactores y en vinculación con su poder de compra.

Compra para satisfacción propia y no toma en cuenta las tendencias sociales (aunque éstas incidan en sus patrones estéticos, sus valores y expectativas de vida).

Sus necesidades psicológicas son mínimas, es autorealizado que sabe lo que quiere para sí y su familia.

Rechaza la masificación y rehuye todo lo que represente una mínima posibilidad de ser manipulado.

Siendo futuros diseñadores gráficos su tendencia a rechazar la masificación es importante ya que son ellos los que proponen tendencias.





Capítulo 3

DEFINICIÓN CREATIVA

¿Qué y cómo?

3.1 Análisis y selección de piezas a diseñar

La pieza gráfica es el elemento central de este proyecto, por lo que es necesario en un principio evaluar cuáles son las posibles propuestas para el proyecto y desarrollar la que más se adapte para solucionar el problema propuesto con anterioridad.

Para esto se creó una tabla que muestra: pieza gráfica, descripción, ventajas y desventajas. Cada uno de estos puntos se desarrolla según la experiencia profesional adquirida a lo largo de los años, finalmente se concluye con la elección de la pieza que mejor se adapta para cubrir las necesidades del cliente.

Pieza Gráfica	Descripción	Ventajas	Desventajas
Libro impreso	Libro impreso de 7x7" Full color Descripción de cada uno de los temas de la asignatura por capítulos, con ejemplos visuales y contextualizados como campañas publicitarias. El texto acorde a los estudiantes para que sea fácil de entender.	Información útil y estructurada para el estudiante. La información la tendría el estudiante desde el inicio del semestre. Accesibilidad a la información de la asignatura. Podría avanzar en los temas sin que el profesor se lo pida o bien una herramienta para realizar tareas. Ejemplos visuales y a colores.	Alto costo de impresión No será fácil de reproducir, por lo que no será tan fácil que lo tengan los estudiantes. No es tan factible que los estudiantes aprovechen el libro. Pocos lo comprarían o sacarían por el alto costo que significaría.

Pieza Gráfica

Descripción

Ventajas

Desventajas

Libro digital

Libro digital interactivo carta horizontal o cuadrado.
Full color
Hipervínculos, vídeos y ejemplos.
Dividido en capítulos según los temas del curso.
Animación e interacción.
La información estaría más accesible porque estaría vinculado con páginas web y artículos.

Información útil y estructurada para el estudiante.
Fácil reproducción.
Más fuentes de información porque hay acceso a hipervínculos, elementos multimedia y ejemplos reales.
Accesibilidad desde el campus virtual o un CD.
Forma más llamativa para que el estudiante estudie teoría.
Formato versátil para cualquier tipo de computadora.
Funciona como un proyecto tipo A.

Correcto funcionamiento de vínculos y elementos multimedia.
Disponibilidad para muchos usuarios.

Guía didáctica para el catedrático

Guía que contiene todos los datos pertinentes al curso.
Tamaño carta vertical u horizontal
Contiene información y ejercicios para cada tema impartido.

Información útil y estructurada para el catedrático.
Facilidad para impartir la cátedra.
No habría problema en caso de cambio de catedrático.

Podría darse que no se renueven los ejercicios o la información.
Solo beneficia al catedrático y no al estudiante.

Pieza Gráfica	Descripción	Ventajas	Desventajas
Documentos de apoyo para la cátedra	Presentaciones Guías de trabajo Documentos de apoyo Folios y bifolios Todos con una línea gráfica acorde al tema y concepto creativo.	Información estructurada para el aprendizaje del estudiante. Apoyo al catedrático. Mediación de la información. Unidad visual en los documentos de apoyo. Cambio de imagen en la presentación de los contenidos.	Reproducción del material No renovación de la información Puede no ser tomado como proyecto tipo A.
Infografías	Plegables Gráficos con información relevante Full color o una tinta Impreso o digital	Información mediada visualmente para mejorar el aprendizaje del estudiante. Facilita el aprendizaje Fácil reproducción Puede ser digital o impreso Si la infografía es digital puede ser interactiva	No sea suficiente para ser un proyecto tipo A
Módulos para cada tema	Módulos impresos de cada tema tamaño 7x7" Impresos full color o una tinta Colección	Información mediada visualmente para mejorar el aprendizaje del estudiante. No es tan pesado para el estudiante, porque recibe tema por tema.	No sea suficiente para ser un proyecto tipo A Módulos muy pequeños. Reproducción de los módulos Gasto en impresiones

Conclusión

Los profesionales que desempeñan carreras tales como Diseño Gráfico es indispensable que tomen en cuenta a su grupo objetivo, porque es a ellos a quienes está dirigida la pieza gráfica. Actualmente la reestructuración del pensum 2004 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, busca entre otras cosas mejorar el desempeño de los estudiantes en este ámbito, es decir, que el estudiante tenga presente la importancia de fundamentar un diseño en base a su grupo objetivo; la mejor opción para estructurar la información contenida en la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 es un libro digital interactivo.

Este libro contendrá toda la información que el catedrático le proporciona al estudiante en dicha asignatura, pero además cada tema se verá enriquecido con vínculos de páginas referentes al tema, ejemplos o análisis de los temas, infografías de los niveles socioeconómicos y elementos multimedia.

La búsqueda continua es informar al estudiante de la importancia que tiene el análisis de un grupo objetivo para diseñar una pieza gráfica.

Las ventajas de un libro digital son principalmente la reproducción del mismo, ya que se puede entregar en un CD o bien subir a un blog o página, de esta forma la información estará al alcance de cada estudiante.

3.2 Concepto creativo ¿de qué forma?

El concepto creativo es la base fundamental para desarrollar la línea gráfica de las piezas, a esto se le llama conceptualización. Para que esto se pueda dar, existen diferentes metodologías o formas de generar un concepto creativo, por lo que el diseñador puede emplear una variedad de técnicas para poder crear una gran cantidad de ideas y así obtener un concepto más creativo.

Como bien se menciona con anterioridad es importante tomar en cuenta que esto es un proceso, palabra definida por la RAE *como el conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial*.

Es necesario tener presente que un proceso creativo, parte de un estudio (GO), una caracterización, seguido de la conceptualización y a partir de esto el desarrollo de las piezas gráficas.

En el proyecto desarrollado, se utilizaron 3 técnicas para generar el concepto creativo: En un principio se utilizó mapa mental, luego asociaciones forzadas y finalmente verbos de acción. Generadas cada una de estas técnicas se formaron de cada una algunas frases, se fueron construyendo nuevas a partir de estas hasta que se obtuvo el concepto.

Lo que salió luego
del procedimiento

explotando la teoría en un movimiento

Adaptación

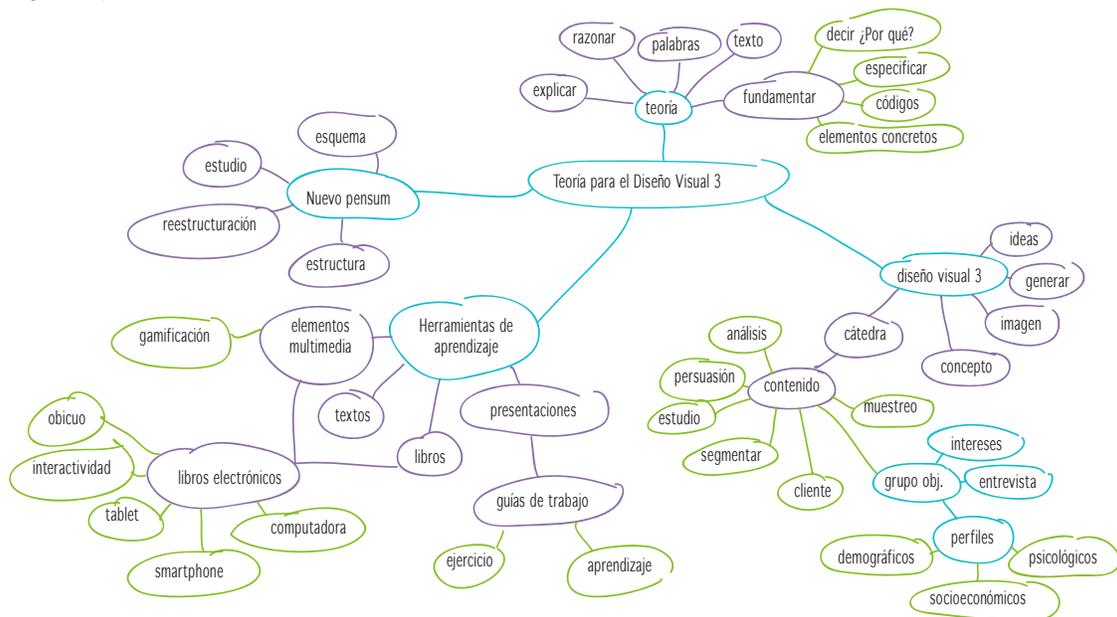
Teoría en movimiento

Contextualización

Acción en los conceptos

3.2.1 Mapa mental

Los mapas mentales también llamados pensamientos radiales, consisten en explorar de una forma rápida y mental todas aquellas ideas que giran entorno a un tema, las cuales luego son plasmadas de forma física.



PALABRAS BASE

Teoría
 Herramienta de aprendizaje
 Cátedra
 Fundamentos
 Análisis
 Libros
 esquema
 Movimientos
 Elementos concretos

FRASES CREADAS

esquematisando los movimientos de la teoría
 moviendo elementos teóricos
 de la teoría a la base
 los fundamentos básicos
 una herramienta para el aprendizaje
 un esquema un fundamento
 un movimiento fundamental
 El movimiento de las herramientas
 El movimiento de los libros
de la teoría a la práctica

3.2.2 Asociaciones forzadas

Según Lupton (2011) los emparejamientos improbables suelen producir resultados intrigantes.

Se combinaron dos listas de elementos totalmente diferentes: instrumentos de cocina y libros electrónicos, luego se crearon una serie de frases, que se utilizarán más adelante.

INSTRUMENTOS DE COCINA

tenedor
cucharon
cuchara
taza
vaso
arten
cafetera
horno
hornilla
mueble
plato
porcelana
cuchillo
cucharita
colador
tapadera
microondas
refri
batidor
escurridor
rallador
espátula
olla

LIBROS ELECTRÓNICOS

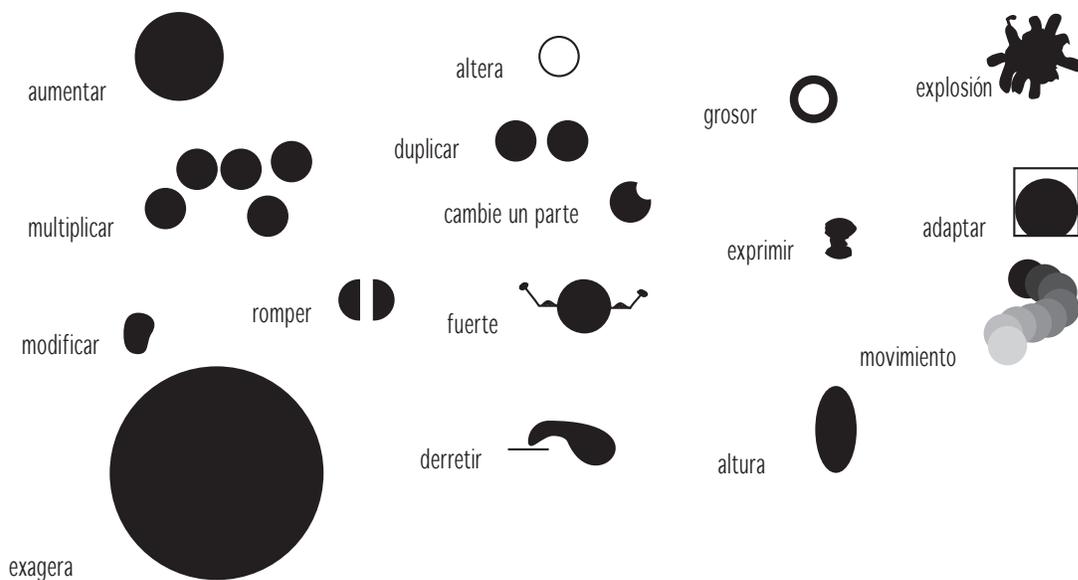
tablet
lpad
iphone
video
links
páginas web
ejercicios
portátil
fácil
accesible
colores
audio
menús
imágenes
descarga
versátil
medio ambiente
herramienta
aprendizaje
lectura
estudiante
computadora
pantalla

FRASES CREADAS

tablet
lpad
tecnología redonda
video
links
páginas web
ejercitando el traste
entrémosle a la tecnología
fácil
colores
calentando la voz
menús
imágenes
descarga
La fragilidad versátil
el jugo de la naturaleza
herramienta
cocinando aprendizaje
lectura
aprendizaje movido
computadora
pantalla

3.2.3 Verbos de acción

Alex F. Osborn ideó a parte de el *brainstorming* algunas otras técnicas creativas como la de verbos de acción, que consiste a partir de una idea inicial aplicarle diferentes verbos como: sustituir, aumentar, adaptar, agrandar, modificar, etc. Cada uno de ellos busca modificar visualmente el elemento inicial. El elemento inicial era: el punto.



FRASES CREADAS

La explosión de un punto
 La explosión de los fundamentos
 multiplicación de puntos
 puntos gruesos
 aumento de puntos
 puntos en movimiento
 puntos duplicados

exprimiendo los puntos
 romper puntos
 puntos fuertes
 punto alto
 derretir el punto
 alterar el punto
 modificación del punto

FRASES CREADAS

La explosión de un punto
La explosión de los fundamentos
multiplicación de puntos
puntos gruesos
aumento de puntos
puntos en movimiento
puntos duplicados
exprimiendo los puntos
romper puntos
puntos fuertes
punto alto
derretir el punto
alterar el punto
modificación del punto

FRASES CREADAS

tecnología redonda
ejercitando el traste
entrémosle a la tecnología
calentando la voz
La fragilidad versátil
el jugo de la naturaleza
cocinando aprendizaje
aprendizaje movido

FRASES CREADAS

esquematisando los movimientos de la teoría
moviendo elementos teóricos
de la teoría a la base
los fundamentos básicos
una herramienta para el aprendizaje
un esquema un fundamento
un movimiento fundamental
El movimiento de las herramientas
El movimientos de los libros
de la teoría a la práctica

FRASES CREADAS fase 1

explosión de la teoría
ejercitando los fundamentos teóricos
multiplicar la tecnología en la teoría
el punto fundamento básico
aumento de lo versátil en el aprendizaje

el movimiento de la naturaleza en un esquema
punto el fundamento del aprendizaje
exprimiendo las herramientas del aprendizaje
romper el movimiento de los libros
de la teoría a la práctica un punto fuerte

FRASES CREADAS fase 2

explosión de la teoría
ejercitando los fundamentos teóricos
aumento de lo versátil en el aprendizaje
el movimiento de la naturaleza en un esquema
romper el movimiento de los libros
de la teoría a la práctica un punto fuerte

FRASES CREADAS fase final

explotando la teoría en un movimiento
los fundamentos de la naturaleza en un esquema
de la teoría al ejercicio de la práctica

3.3 Previsualización de códigos visuales

Luego de definir el concepto creativo “Acción en los conceptos” es necesario establecer ciertos códigos visuales en los cuales se debe identificar el concepto establecido. A partir de estos elementos se desarrolla la línea gráfica que tendrá el proyecto.

Código cromático

El código cromático hace referencia a los colores que se utilizarán en el proyecto, el cual está dirigido a jóvenes de entre 19 y 28 años estudiantes de la Licenciatura en diseño gráfico, tienen una cultura visual muy amplia, por lo que deben ser colores llamativos y diferentes siendo el proyecto un documento electrónico se puede hacer uso de una gama amplia de colores.

Una serie de colores diferentes: naranja, rojo, verde lima, morado, celeste y aqua. Son 7 colores llamativos, diferentes entre sí.

Código tipográfico

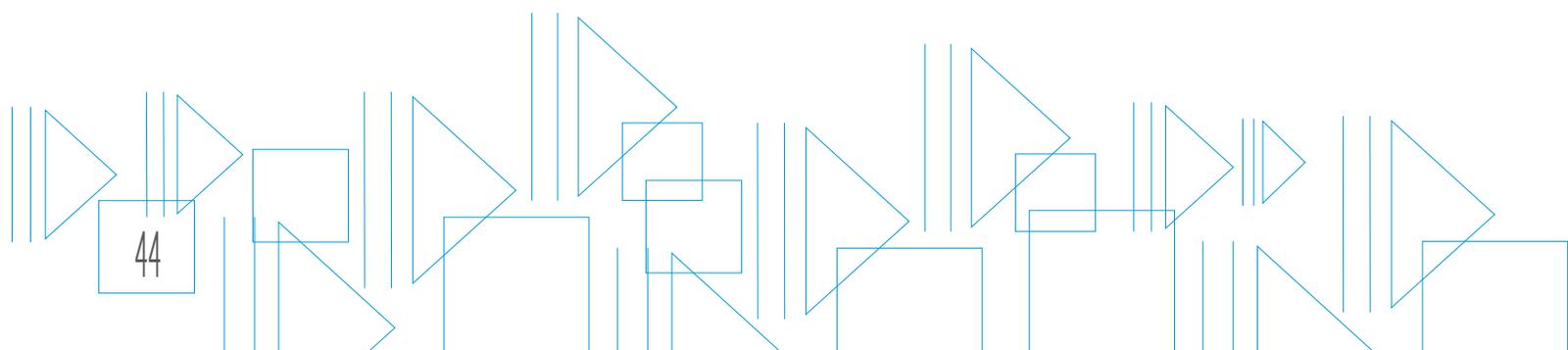
El medio digital exige una tipografía totalmente legible para que la vista del lector no se canse, con un tamaño adecuado para la lectura sin importar si tiene un monitor de 24” o uno de 15”. Las recomendaciones de una fuente para un libro electrónico son principalmente: Avenir y Frutiger.

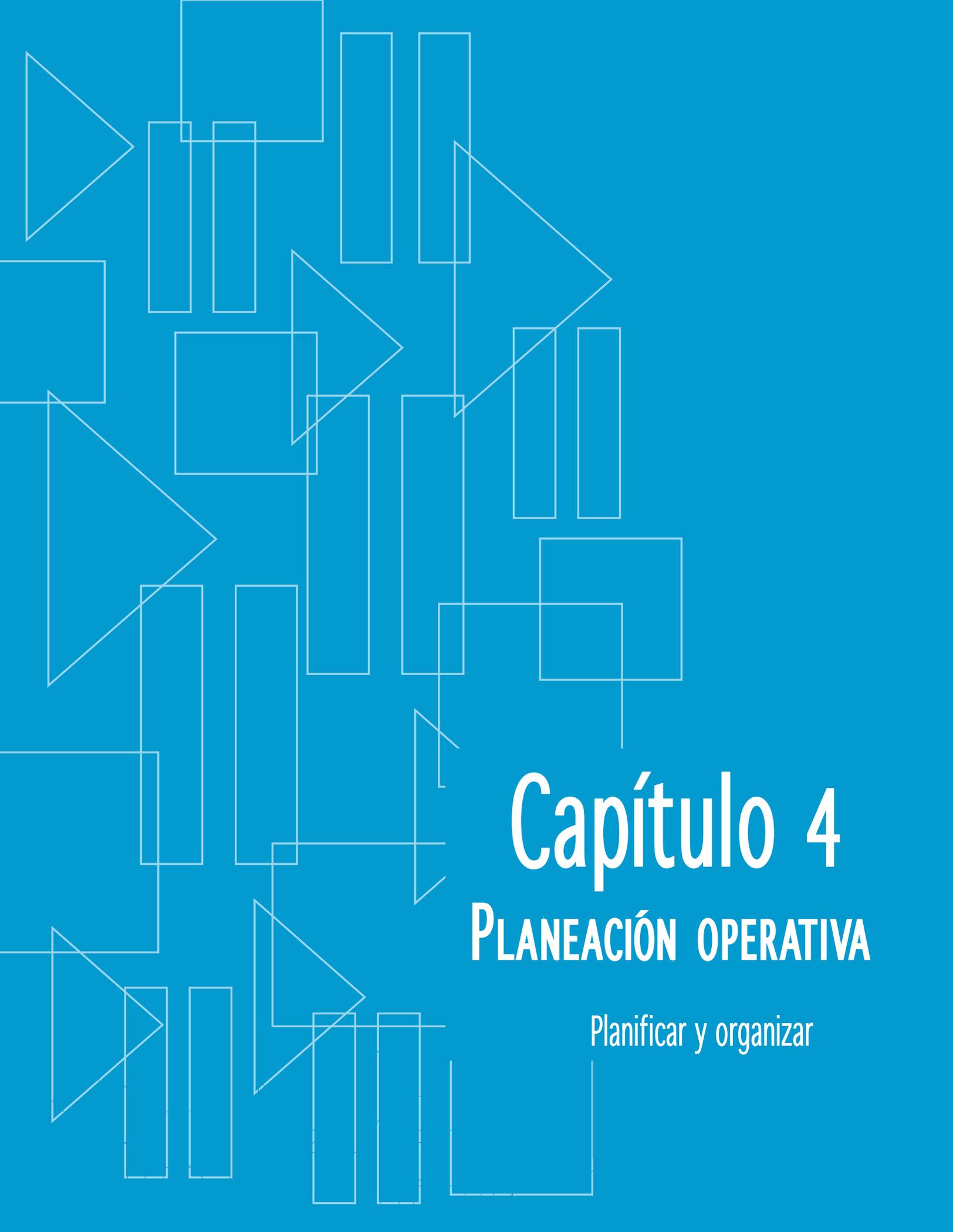
La tipografía ideal es una palo seco, que es totalmente legible.

Código icónico visual

Los contenidos de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 deben presentarse por medio de ejemplos reales, para que el estudiante pueda observar y entender la aplicación de los conceptos.

Se colocarán en todo el libro fotografías de los temas pertinentes, de proyectos reales, campañas publicitarias incluso videos; la idea de todo esto es presentar el contenido de una forma más dinámica e interactiva, donde el estudiante pueda ampliar sus horizontes.





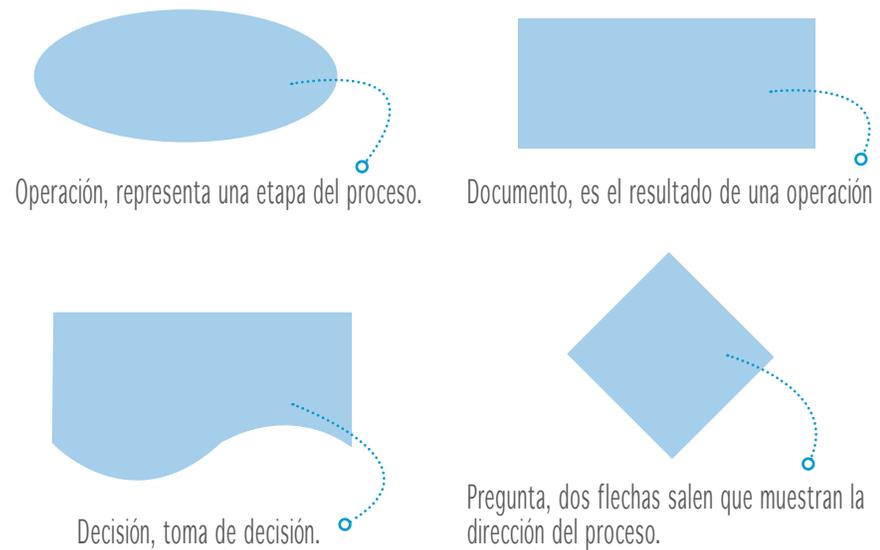
Capítulo 4

PLANEACIÓN OPERATIVA

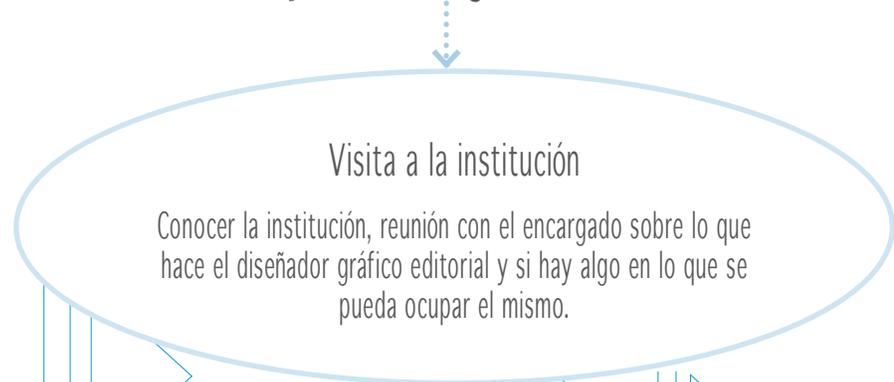
Planificar y organizar

4.1 Flujoograma del proceso

El proceso que tomó este proyecto fue previamente planificado. Un flujoograma es una forma gráfica de presentar una secuencia de actividades. La nomenclatura es la siguiente:



Proyecto de graduación



Identificación del problema
Luego de la reunión es necesario determinar las necesidades de la institución, identificar el problema visual que esta posee.



Sí

NO

Definir el grupo objetivo
Luego de haber identificado el problema, es necesario definir el grupo objetivo a quien estará dirigido el proyecto. En este caso identificar el grupo objetivo de la asignatura de Teoría para el diseño visual 3.

Organización

Se realiza un cronograma del desarrollo del proyecto a lo largo de los meses propuestos.

Concepto creativo
Se desarrollan una serie de técnicas de conceptualización para poder definir el concepto creativo, la utilización de varias dará mejores resultados



Sí

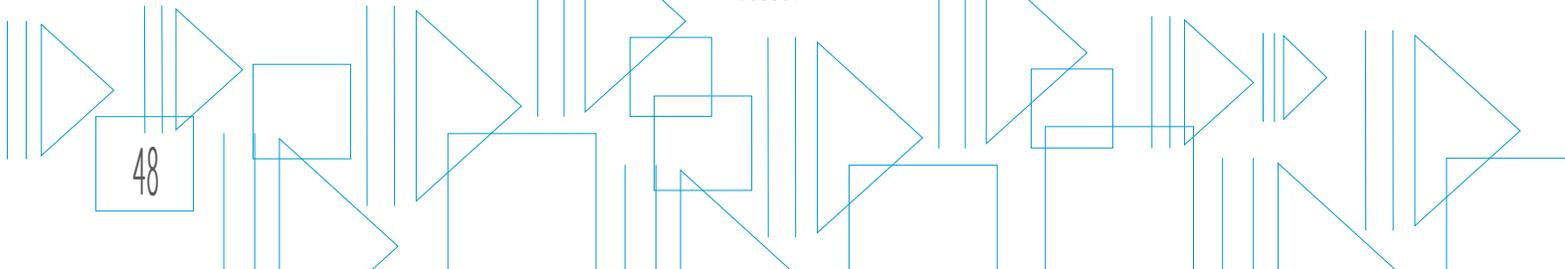
NO

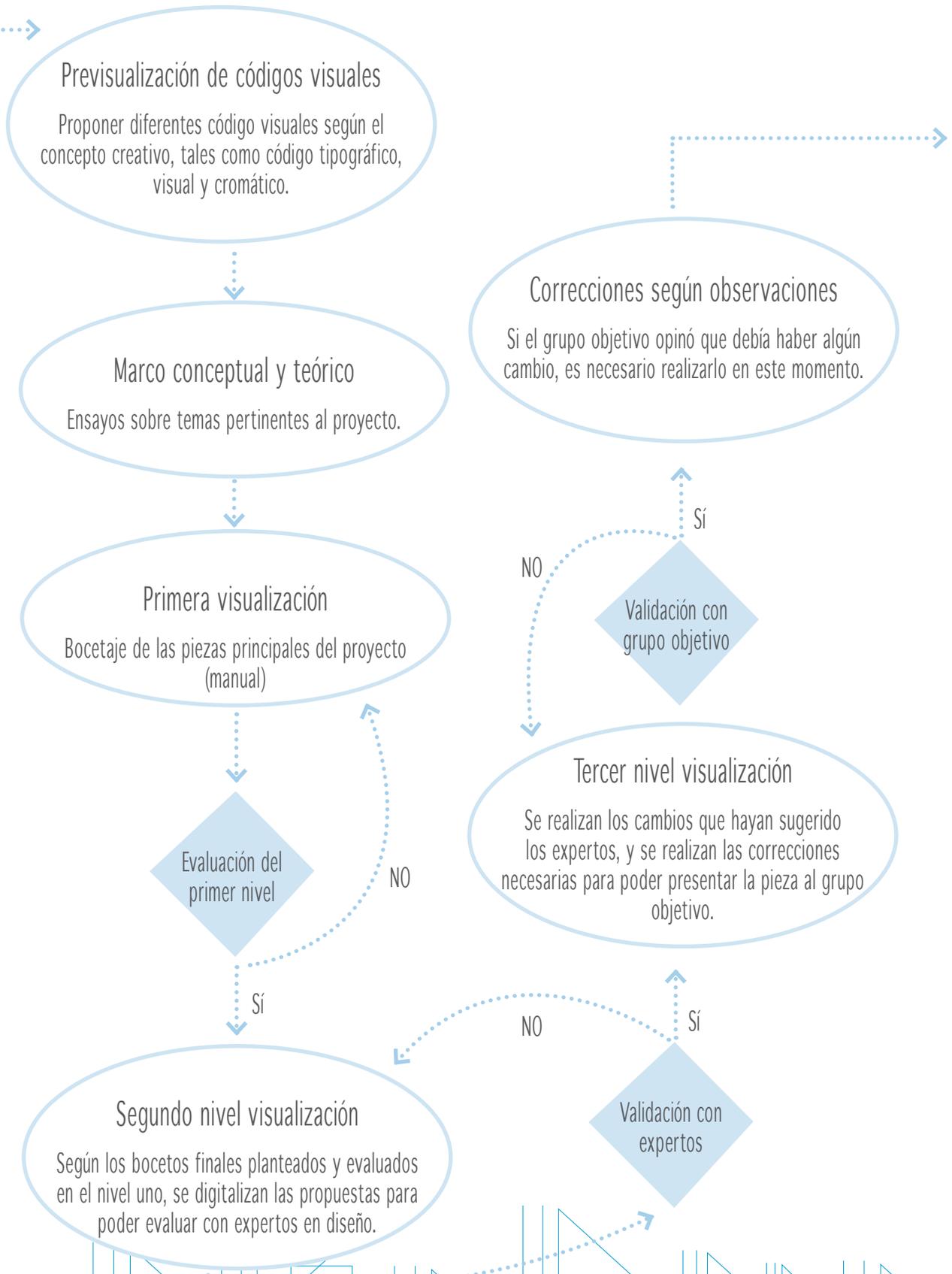
Análisis de posibles piezas gráficas
Desarrollo de un cuadro comparativos con ventajas y desventajas de las posibles piezas gráficas a realizar, definir una pieza.

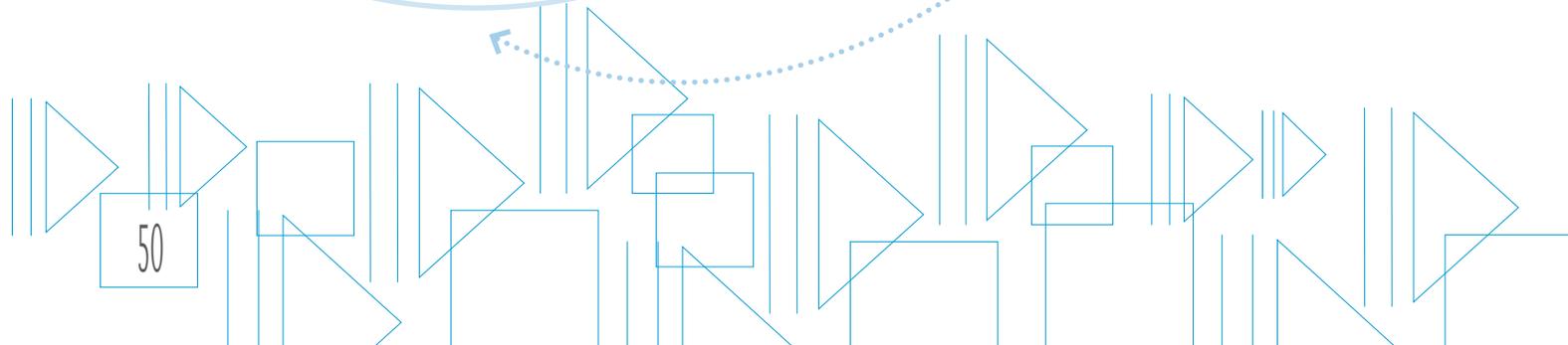
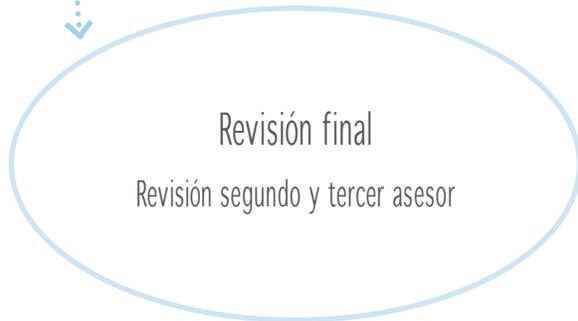
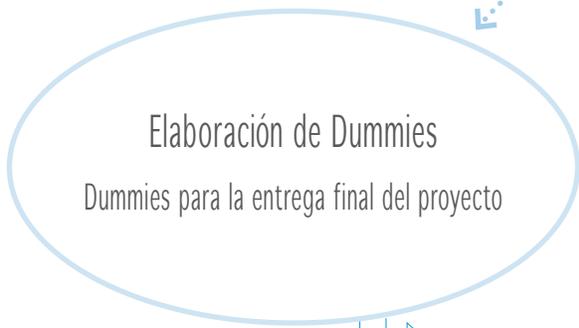
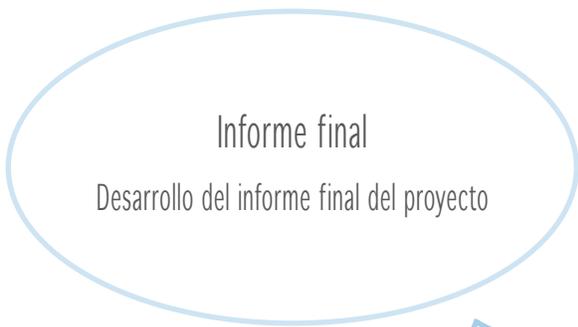
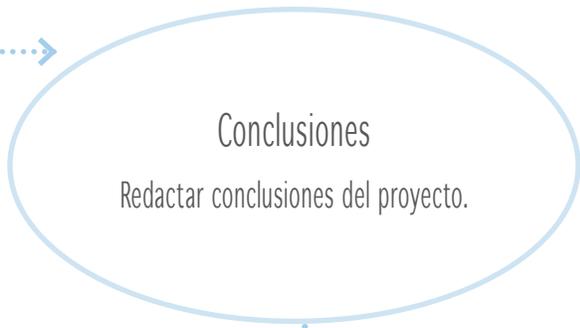


Sí

NO

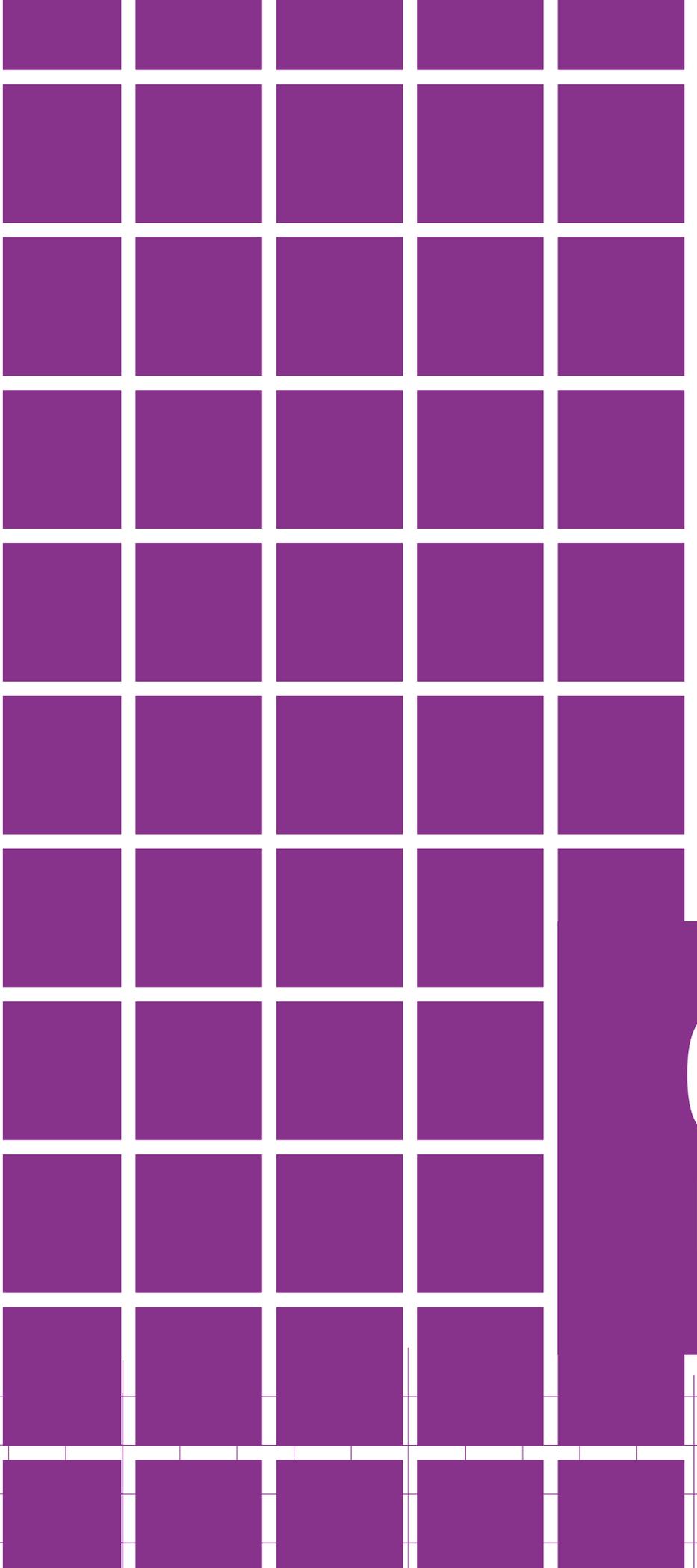






4.2 Cronograma de actividades

Actividad	mayo	junio	julio	agosto	septiembre	octubre
Definición creativa						
Planeación operativa						
Marco conceptual						
Producción gráfica						
Evaluación y validación						
Lecciones metodológicas						
Recomendaciones						



Capítulo 5

MARCO TEÓRICO

Conociendo el proyecto

5.1 El libro electrónico interactivo una herramienta para la educación

Los libros abren las puertas al mundo de la información, la imaginación y el aprendizaje. Como dice Isarra (2007) *la lectura nos vuelve más tolerantes, menos prejuiciosos, más libres, más resistentes al cambio, más universales y más orgullosos de lo nuestro*. Es necesario entender lo esencial que es la lectura en el desarrollo profesional y personal. La evolución constante de la tecnología ha revolucionado el mundo, el libro como se conocía, pasó de ser un *conjunto de muchas hojas de papel u otro material semejante que, encuadernadas, forman un volumen. A ser una colección publicada de páginas o de pantallas*.

Recuperado de www.eduteka.org

Así pues el libro electrónico revoluciona la vida de muchos con ventajas y desventajas y un nuevo concepto: la ludificación.

El libro electrónico nace en 1971 como el “proyecto Gutenberg” por Michael Hart quien perseguía la idea de crear una biblioteca digital que fuera tuviera obras de diferentes autores gratis, sin embargo, no fue sino hasta 10 años después que se encuentra el siguiente paso importante en la industria del libro digital cuando sale a la venta el primer libro electrónico. En la actualidad el libro electrónico ha evolucionado en cuanto a la presentación de su contenido ya que se vuelve *un mundo de posibilidades para que la industria editorial enriquezca los ambientes de aprendizaje con contenidos que van más allá de los libros de texto tradicionales*. Recuperado de www.eduteka.org

Los libros electrónicos implementan ahora la interactividad. Esto permite ampliar el contenido básico a una gran gama de elementos, como lo son las simulaciones o videos, páginas web o simplemente resaltar textos importantes. Es decir el libro electrónico interactivo se convierte en un mundo con una amplia variedad de formas de aprendizaje, convirtiendo la lectura en “una experiencia lúdica”.

Según SocialBiblio (2013), una comunidad de práctica en línea sobre biblioteconomía, documentación y gestión de la información, *los libros electrónicos de a poco están ganando el terreno digital de la lectura. Sin embargo, siguen respetando su formato básico similar*

al impreso. En algunos casos se imita el pasar de hoja en hoja como un libro en papel. De esta manera se ignoran las potencialidades de la interactividad de la lectura, ya que leer en esta era se transforma en una experiencia ubicua. Y empiezan a aparecer aplicaciones que permiten que la lectura no sea lo mismo que leer en papel.

“Una experiencia ubicua”, es lo que se convierte la lectura al utilizar un libro electrónico tanto para niños como para adultos.

Actualmente existen diversos estudios sobre la lectura en formatos electrónicos, será que ¿es mejor la lectura en un formato electrónico que en impreso? ¿Qué ventajas tiene el libro electrónico interactivo? Según Juárez (2012) un libro interactivo esta enriquecido con elementos multimedia, por lo que el lector en vez de tener información limitada, tiene la facilidad de acceder a elementos como vídeos o audios que afiancen la lectura y por lo tanto el aprendizaje que se afianza mediante esta.

Si logramos cambiar esta imagen tradicional del libro y le damos el valor lúdico que siempre ha tenido podemos “enganchar” realmente a nuevos lectores (Verónica Juárez, 2013). Entonces, los elementos nuevos que ahora posee un libro ayudan en gran parte a fomentar la lectura, a “enganchar” nuevos lectores, es decir que mediante los libros electrónicos interactivos el lector afianza conocimientos y adquiere nuevos.

Los libros electrónicos fomentan la lectura de manera natural, se producen más rápido que los libros de papel, son fáciles de editar y corregir, los elementos interactivos aumentan el poder del mensaje, son portátiles y además benefician el medio ambiente. Recuperado de <http://librosinteractivos.mx/beneficios.html>

Necesitamos verlo nuevamente como una opción lúdica, es lo que dice Verónica Juárez licenciada en bibliotecnología, quien explica la importancia de la ludificación de un libro. *La gamificación o ludificación es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar*

grupos de personas. Recuperado de www.gamificacion.com

Este nuevo concepto añade al libro interactivo un plus: juegos o premios, lo que permite avancen en la lectura; la ludificación contribuye para que la experiencia del lector sea más placentera.

Es preciso como seres humanos entender en primera instancia que el mundo evoluciona constantemente, que la tecnología es ahora parte de la vida y una herramienta para el aprendizaje continuo. Así como todo evoluciona, también los libros dan un giro y se convierten ahora más que nunca, en mundos amplios y tecnológicos; los libros electrónicos interactivos se vuelven una herramienta poderosa para la educación porque logran “engancha” al estudiante mediante elementos multimedia que no solo lo entretienen sino aumentan su conocimiento, y se obtiene una mayor atención. Un libro que antes era simplemente lectura, ahora evoluciona para ser no solo un aprendizaje continuo sino una gran gama de elementos que ayudan a desarrollar el aprendizaje significativo en cada estudiante.

5.2 La conceptualización base fundamental de un diseño

Cada diseñador gráfico desarrolla un proceso creativo diferente que lo lleva a generar ideas de diferentes tipos, cada uno debe aprender que estas no siempre se desarrollan de una sola forma o con un solo método, sino más bien todo lo contrario. Luego de un tiempo cada uno encuentra que hay una metodología que funciona de mejor manera para unos pero no lo es así para otros. La base central de todo esto es el proceso creativo, que contiene una pieza clave en su desarrollo: el concepto creativo puede generarse mediante diferentes técnicas entre ellas los mapas mentales.

El concepto creativo es la base fundamental para desarrollar la línea gráfica de las piezas, a esto se le llama conceptualización. Para que esto se pueda dar, existen diferentes metodologías o formas de generar un concepto creativo, por lo que el diseñador puede emplear una variedad de técnicas para poder crear una gran cantidad de ideas y así obtener un concepto más creativo. Como bien se menciona con anterioridad es importante tomar en cuenta que esto es un *proceso*, palabra definida por la RAE *como el conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial*. Es necesario tener presente que un proceso creativo, parte de un estudio (GO), una caracterización, seguido de la conceptualización y a partir de esto el desarrollo de las piezas gráficas. En el proyecto desarrollado, se utilizaron 3 técnicas para generar el concepto creativo: En un principio se utilizó mapa mental, luego asociaciones forzadas y finalmente verbos de acción. Generadas cada una de estas técnicas se formaron de cada una algunas frases, se fueron construyendo nuevas a partir de estas hasta que se obtuvo el concepto.

El proceso creativo como la palabra lo dice, es una serie de pasos a seguir para obtener un resultado final, según Lupton (2011) *segmentando este proceso en diferentes pasos e implementando métodos conscientes de reflexión y ejecución, los diseñadores pueden abrir su mente a nuevas y vibrantes soluciones que satisfagan tanto a clientes y usuarios como a ellos mismos*. Dicho proceso comienza con el planteamiento de un problema, investigación y recolección de información, generación de un concepto creativo y con este una serie de caracterizaciones que ayudarán a visualizar el mismo para finalmente presentar las piezas gráficas. En este caso la solución al problema es brindar al estudiante una herramienta actual y tecnológica para su aprendizaje.

Las ideas se generan con cierto caos, algunas tienen sentido y otras no, por lo que es necesaria la ayuda de una metodología que les de una forma externa, que les permita tener un orden, por medio del cual se les clasifique y combine. Como anteriormente se mencionaba, la lluvia de ideas o *brainstorming* es uno de los métodos utilizados con más frecuencia. Ahora constituye el primer paso en el proceso normal porque ayuda a generar ideas sin estructura, solamente ideas; las cuales luego deberán tener una forma, un espacio, una visualización pero es necesario tenerlas para poder pasar al siguiente paso.

Existen una variedad de metodologías propuestas a los diseñadores gráficos para el desarrollo de los conceptos creativos, la mayoría de ellos buscan darle forma a esas ideas desordenadas y sin sentido. Para Lupton (2011) definir el problema es el primer paso, luego viene todo un proceso que necesita implementar una metodología, algunas de ellas presentadas en el libro *Intuición, acción, creación*. Lupton (2011) *El pensamiento no solo tiene lugar dentro del cerebro. Toma cuerpo a medida que unas ideas huidizas se convierten en objetos tangibles: palabras, bocetos, prototipos o propuestas. Y, cada vez en mayor medida, el pensamiento se desarrolla en el seno de grupos que trabajan de forma conjunta para lograr un objetivo común*. Con anterioridad se menciona que los métodos utilizados fueron mapa mental, asociaciones forzadas y verbos de acción.

Según Lupton (2011) *el método de la lluvia de ideas, desarrollado en la década de los 50's se convirtió rápidamente en una fórmula muy común para estimular el pensamiento creativo, incluso en el caso de aquellas personas que no se consideraban creativas en absoluto*. Sin embargo, actualmente la lluvia de ideas o *brainstorming* es ahora el complemento de casi todas las metodologías para desarrollar un proceso creativo.

Algunas de estas metodologías pueden ser:

lluvia de ideas, mapas mentales, entrevistas, grupos de discusión, investigación y documentación visual, investigación de campo, *briefing* creativo, asociaciones forzadas, verbos de acción, figuras retóricas, entre otras.

Todas y cada una de estas técnicas tiene su propia personalidad algunas son tan generales

como una lluvia de ideas, algunas otras son más personales y enfocadas al cliente como lo son las entrevistas y los grupos de discusión, y otras pueden ser muy flexibles que dejan que la imaginación vuele con cada movimiento como lo son los verbos de acción.

Los mapas mentales también llamados pensamientos radiales, consisten en explorar de una forma rápida y mental todas aquellas ideas que giran entorno a un tema, las cuales luego son plasmadas de forma física. Para generar un mapa mental es necesario construir una *red de ideas* alrededor de una idea central, uniendo con líneas los que tengan relación, y llevando un orden de la idea principal y secundarias. Se pueden utilizar colores para visualizar categorías y subcategorías, es importante generar las ideas de forma rápida y la mayor cantidad de ellas.

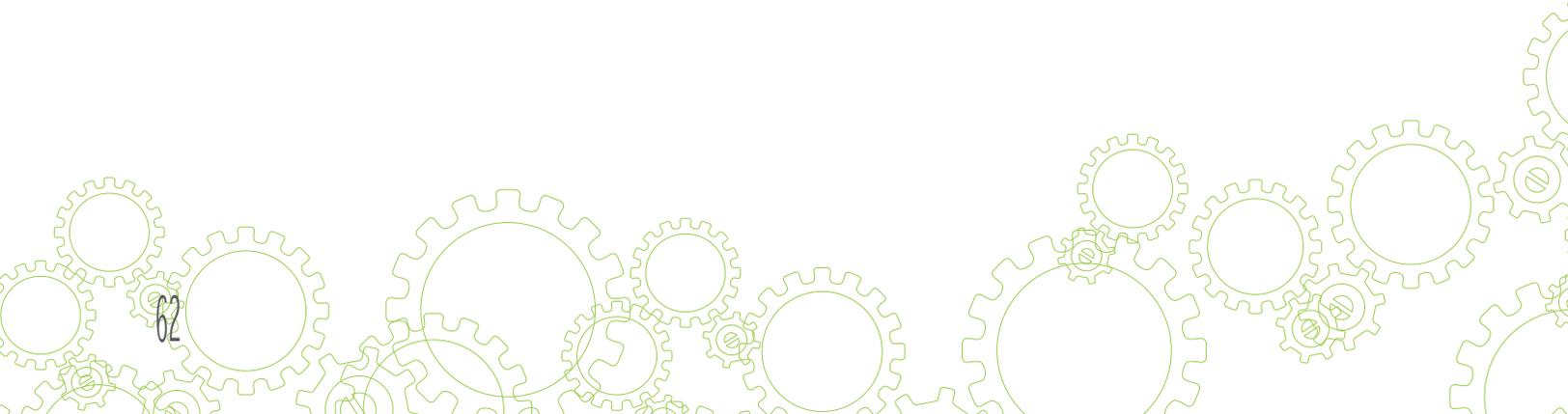
La conceptualización es un paso fundamental para la generación de un diseño, mediante técnicas que ayuden a exteriorizar ideas, desde las más simples hasta las más complejas. Es importante que exista un mecanismo para este proceso porque es así como todo tendrá un forma, un sentido, una dirección que finalmente se convertirá en la directriz de una línea gráfica. Se debe tener presente que no existe solamente una técnica, es vital que se explore de forma que descubra cual es el más le ayuda y del que obtiene mejores resultados. “Teoría en movimiento” fue el concepto creativo generado mediante estas técnicas, este también sufrió un cambio luego de su planteamiento porque era necesario contextualizarlo con palabras del grupo objetivo, finalmente este fue el resultado: Acción en los conceptos.



Capítulo 6

PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

El proyecto en marcha



6.1 Previsualización de códigos visuales

Los códigos son el siguiente paso luego de definir el concepto creativo, porque de esta forma se visualizará el concepto por medio de:

Tipografía

La tipografía es una fuente esencial de comunicación, por lo que es necesario tomar en cuenta el forma en que se presentará el archivo.

Se utilizaron dos tipografías *palo seco* una para los títulos y títulos mediados y otra para los textos.

Avenir

Es una tipografía totalmente legible en documentos electrónicos, es una de las más recomendadas por los expertos. Es una palo seco o *san serif* que facilita la lectura especialmente en documentos digitales.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

WinterthurCondensed

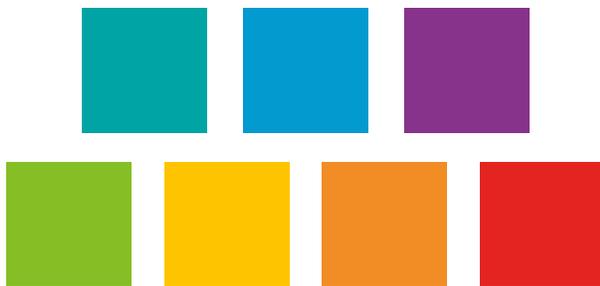
Esta tipografía se utilizó solamente para los títulos y las portadas de capítulo, es de la familia palo seco condensada es visible en texto grandes, además da armonía y modernidad al documento.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Paleta de colores

El color más allá de ser un elemento decorativo, es un elemento didáctico que se convierte en un hilo conductor para el estudiante.

La paleta de colores utilizada consta de 7 colores básicos además blanco y negro.



Esta paleta de colores refleja dinamismo, son llamativos, hay colores cálidos y fríos, en el libro se aplicaron un por capítulo, esto ayuda al estudiante a ubicarse en el tema, ya que al cambiar de capítulo el color también cambia.

Los vínculos se colocaron en color celeste para retomar la connotación que normalmente se le coloca a un link.

Estilo

Definir un estilo o una línea gráfica es esencial para la unidad visual de la pieza gráfica.

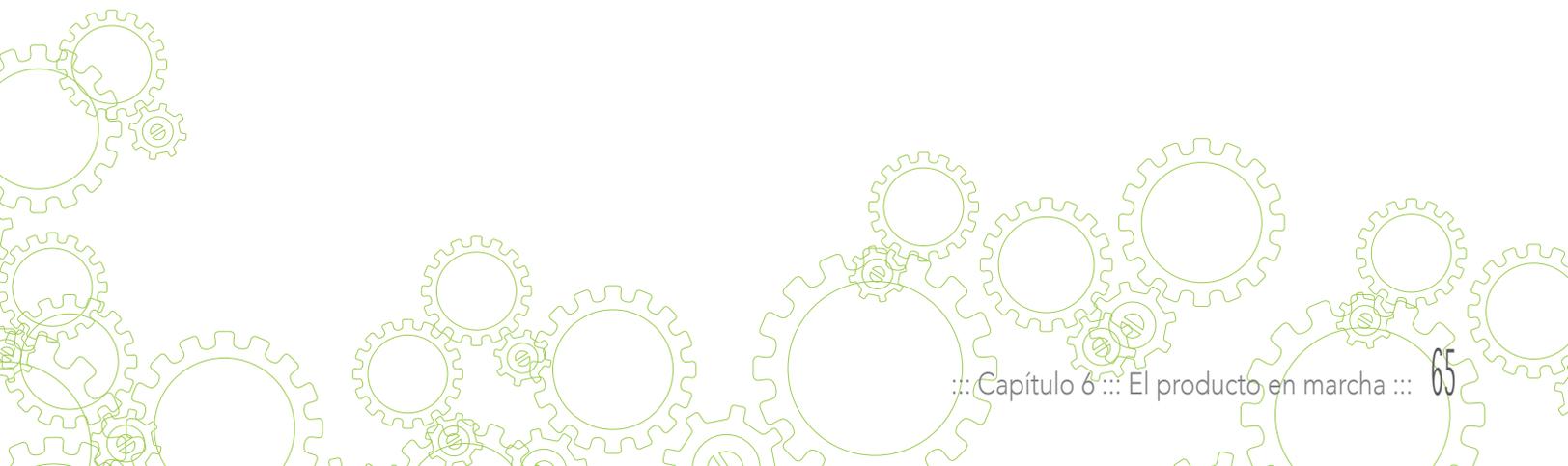
El diseño es totalmente minimalista, esto ayuda a no saturar la página en el momento en el que el estudiante revise el contenido. Siendo el proyecto un documento electrónico la legibilidad es esencial por lo que el estilo limpio ayuda a que las páginas no pesen visualmente y no sean dificultosas de leer.

Los engranajes

Lo que conduce y mueve al mundo no son las máquinas son las ideas.

El código icónico utilizado son los engranajes. Un engranaje no se mueve por sí solo, debe existir otro engranaje para que ambos generen un movimiento. Así es la teoría y la práctica, deben ser un conjunto de engranajes que trabajan de manera conjunta. Transmitir la idea de la teoría y la práctica son un conjunto es importante para que el estudiante tome conciencia de la importancia del trabajo que estos dos elementos deben realizar.

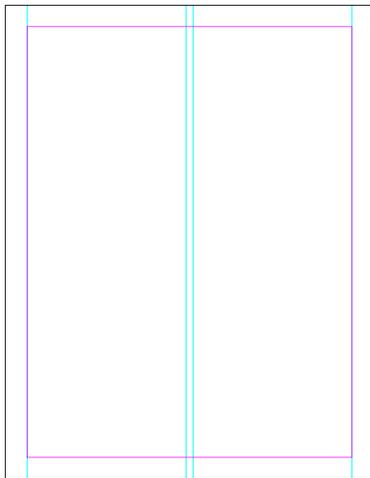
El movimiento circular que estos generan connota dinamismo y perfección por ser circular.



6.2 Primer nivel de visualización

En este primer nivel se generó una amplia gama de bocetos de las partes principales del proyecto. Es importante generar la mayor cantidad de bocetos para no quedarse con la primera idea. Se desarrolló de forma manual.

Retículas

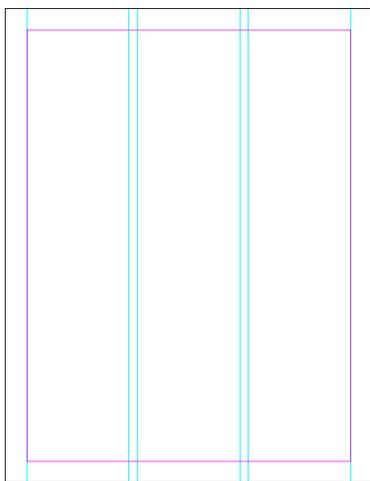


Propuesta 1

Página vertical tamaño carta
2 columnas con un medianil de 4 mm.

A este formato se le pueden agregar guías para texto o imágenes.

Puede ser flexible utilizando las dos columnas como una, aunque la lectura sería muy larga.



Propuesta 2

Página vertical tamaño carta
3 columnas con un medianil de 4 mm.

Este formato puede ser utilizado de dos formas: dos columnas para texto y una volada o bien unas para texto y otras para imágenes, de cualquier forma se puede jugar con el ancho de las imágenes y las columnas de texto.

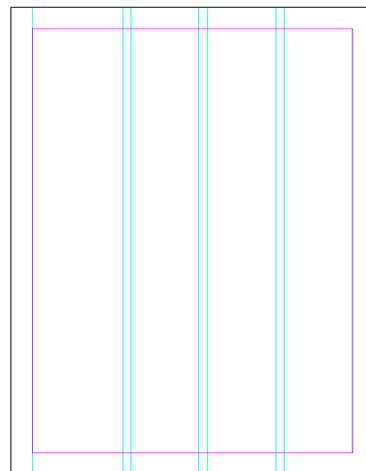
Propuesta 3

Página vertical tamaño carta

4 columnas 1 volada con un medianil de 4mm.

Tener una columna volada permite el aire en una página, para que el lector pueda tener una lectura fluida y descansada.

Se pueden establecer columnas para texto y para imágenes.

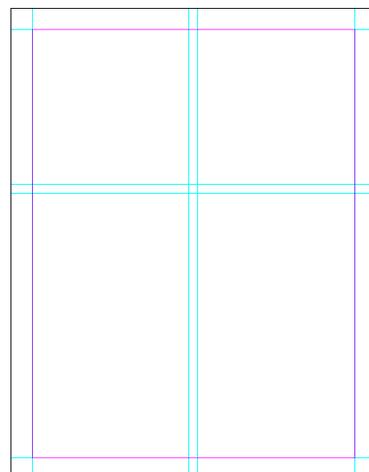


Propuesta 4

Página vertical tamaño carta

2 columnas y 2 filas con un medianil de 4mm.

Esta retícula que forma recuadros puede ser muy útil para la presentación de imágenes con textos al lado.

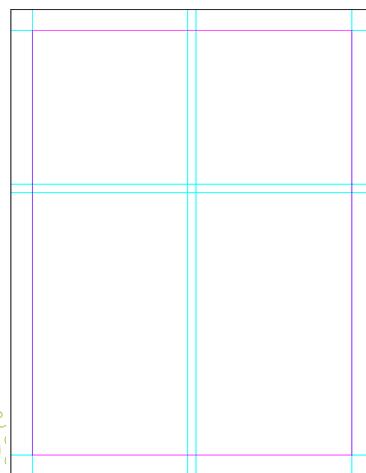


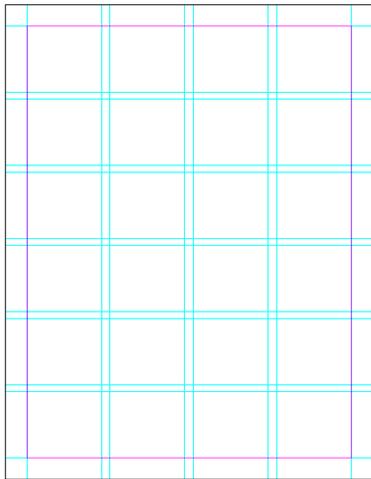
Propuesta 5

Página vertical tamaño carta.

2 columnas iguales y 2 filas irregulares.

Esta retícula ofrece la posibilidad de un uso creativo de las columnas utilizando una para texto y otra para imágenes que ocupen un espacio significativo.



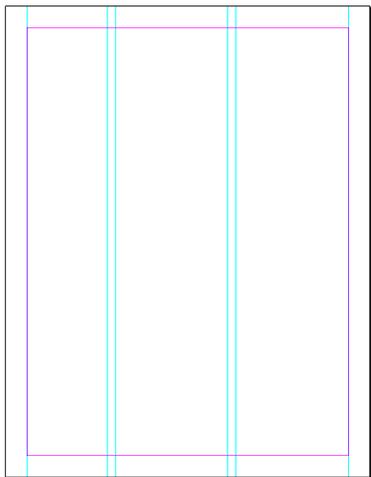


Propuesta 6

Página vertical tamaño carta

Retícula modular de 4*6 con un medianil de 4mm.

Las retículas modulares permiten una gran flexibilidad en la diagramación, permite generar más opciones. El texto e imágenes se alinean a un módulo o una serie de módulos.

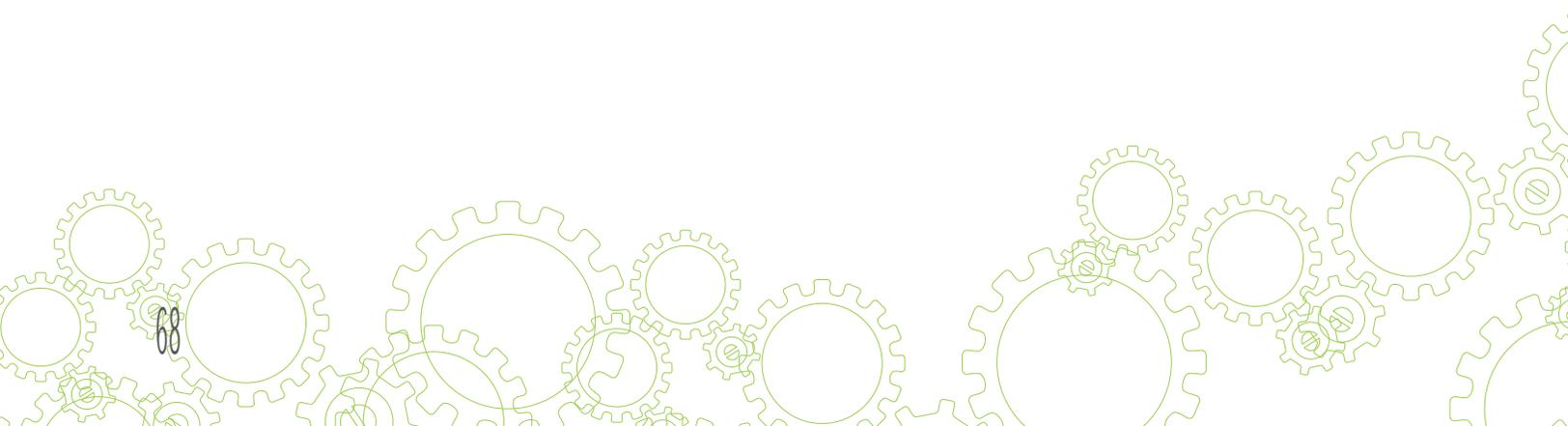


Propuesta 7

Página vertical tamaño carta

2 columnas con dimensiones iguales y una columna externa o *volada*.

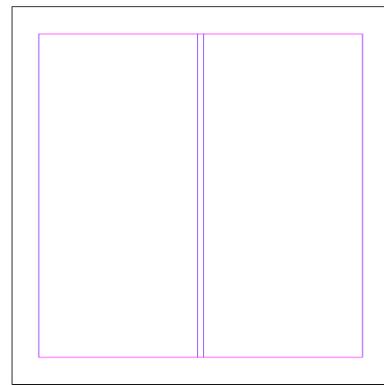
En las columnas se pueden colocar textos o imágenes y en la externa datos interesantes, importantes o explicaciones.



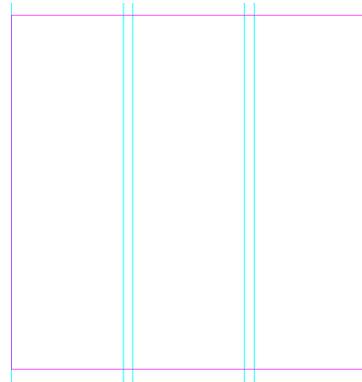
Cambio de formato

Luego de una serie de pruebas en un formato tamaño carta vertical, se hace un cambio a uno cuadrado de 8*8" el cual puede ser más adecuado para un documento electrónico.

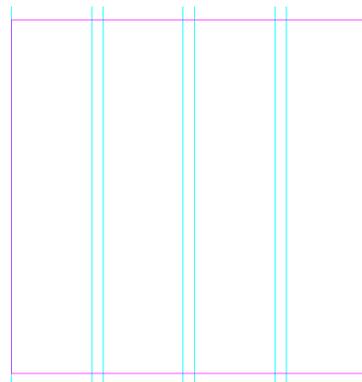
Propuesta 8
Formato cuadrado 8*8"
2 columnas con un medianil de 4 mm.
Este formato es funcional para un documento electrónico dando estabilidad a la información.

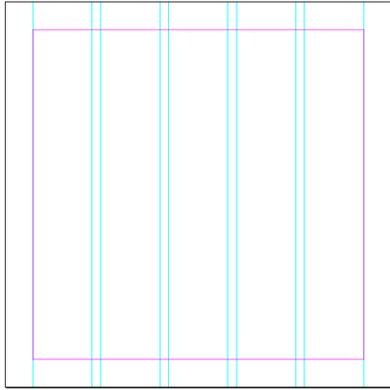


Propuesta 9
Formato cuadrado 8*8"
3 columnas con un medianil de 4 mm.
Es un poco más flexible que el anterior por tener una columna más aunque es un formato poco creativo.



Propuesta 10
Formato cuadrado 8*8"
4 columnas con un medianil de 4 mm.
4 columnas pueden ser utilizadas de varias formas, además una se puede utilizar como externa, con este se podrían generar diversas propuestas.





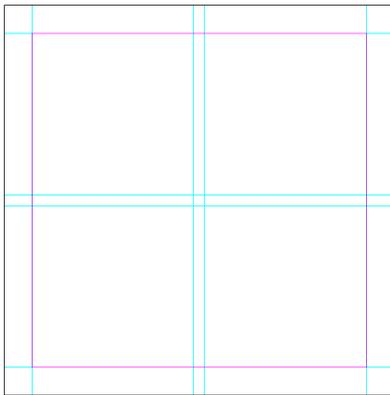
Propuesta 11

Formato cuadrado 8*8"

retícula de 5 columnas con un medianil de 4mm

Se puede variar la colocación del texto en páginas pares e impares para presentar una retícula simétrica una página es el reflejo de la otra.

Puede ser flexible para la presentación de imágenes y texto.

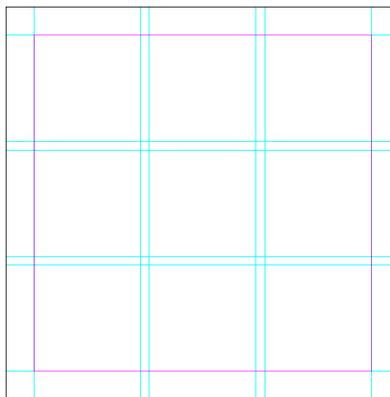


Propuesta 12

Formato cuadrado 8*8"

retícula modular de 2*2 módulos

Cada módulo puede tener una función, algunos para imágenes y otros para texto, o bien dos para texto y dos para imágenes puede variar según sea necesario.



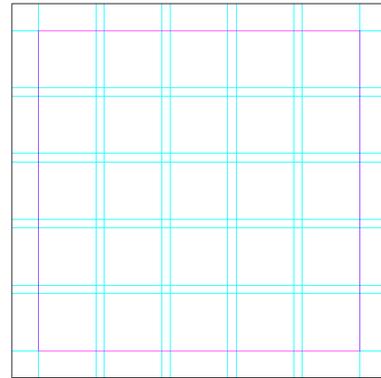
Propuesta 13

Formato cuadrado 8*8"

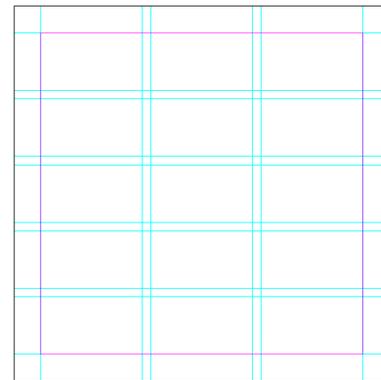
retícula modular de 3*3 módulos

Módulos más pequeños dan mayor flexibilidad en el formato, dependiendo de la utilización puede dar sensación de equilibrio y flexibilidad o rigidez.

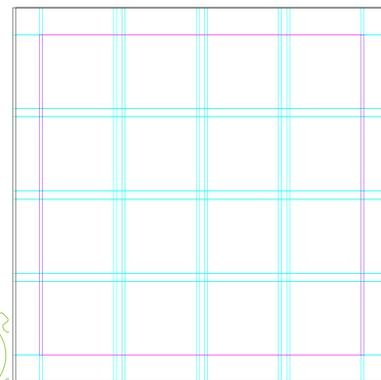
Propuesta 13
Formato cuadrado 8*8"
Reticula modular 5*5
Permite flexibilidad al posicionar los elementos: columnas de texto, imágenes de diferentes tamaños, textos verticales, textos explicativos.

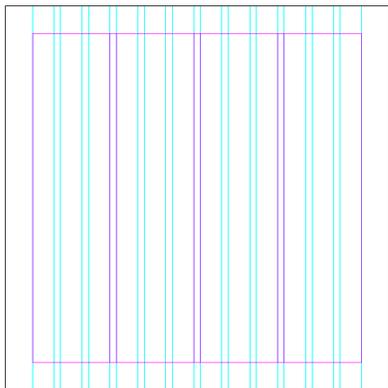


Propuesta 14
Formato cuadrado 8*8"
Reticula modular 3*5
Estos módulos son rectangulares, al igual que el anterior es flexible aunque no tanto como el anterior por ser rectángulos, de igual forma se puede jugar con texto e imágenes de distintos tamaños.



Propuesta 15
Formato cuadrado 8*8"
Reticula modular de 4*4 módulos.
Es otra de las variaciones de las reticulas modulares, y se pueden ir variando los tamaños de columnas de texto y tamaño de imágenes.



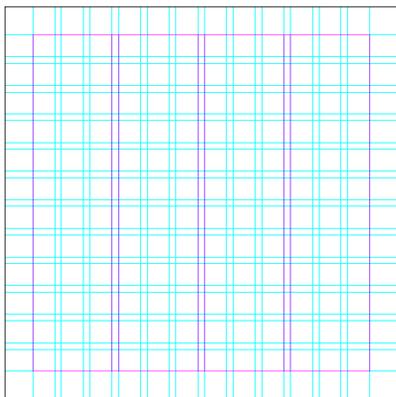


Propuesta 16

Formato cuadrado 8*8"

Reticula de 12 columnas y 4 supercolumnas

Cada supercolumna consta de 3 columnas, por lo que se puede ubicar en una serie las imágenes y en la serie de supercolumnas el texto.



Propuesta 17

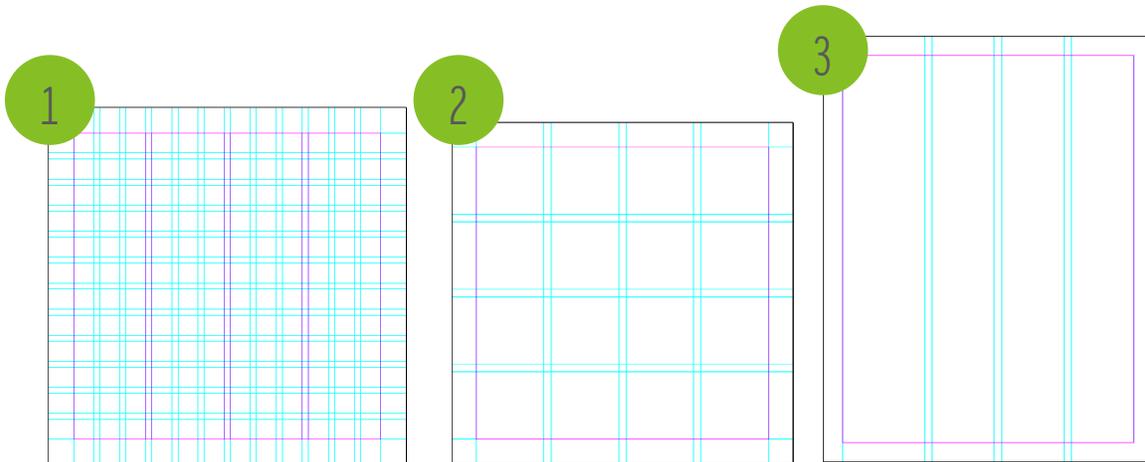
Formato cuadrado 8*8"

Reticula modular de 12*12 módulos y 4 supercolumnas.

Esta reticula se creo con la intención de permitir una diagramación totalmente flexible, tanto en la colocación de imágenes como en la de textos.

Autoevaluación retícula

Nombre de la versión	Principios a evaluar en el diseño 10 pts										
	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	Resultado
Reticula 1	9	8	7	8	9	-	9	9	9	-	8.5
Reticula 2	8	9	8	8	7	-	8	9	8	-	8
Reticula 3	7	6	7	7	8	-	7	8	8	-	7

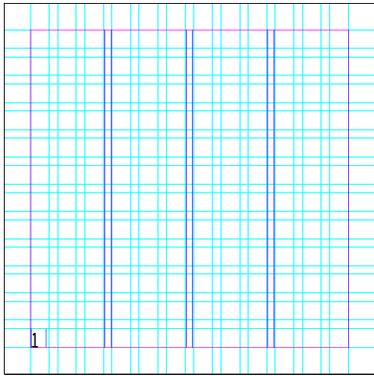


Finalmente de las tres retículas evaluadas, la número 1 es la más adecuada para el proyecto planteado.

Es una retícula totalmente flexible, que a la vez connota equilibrio más no rigidez. En ella se pueden desplegar una gran cantidad de posibilidades de diagramaciones.

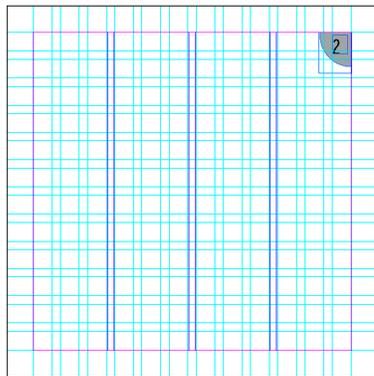
Páginas maestras

Las páginas maestras presentan un estilo que se observará a lo largo de toda la propuesta gráfica, en la página maestra van principalmente los números de página, cintillos o pie de página. Son elementos que se repetirán en todas las páginas o en la mayoría de ellas. Todos los bocetos de páginas maestras presentan solamente el número de página.



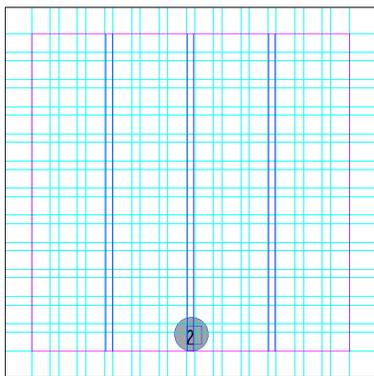
Propuesta 1

Número de página situado en la esquina inferior izquierda.



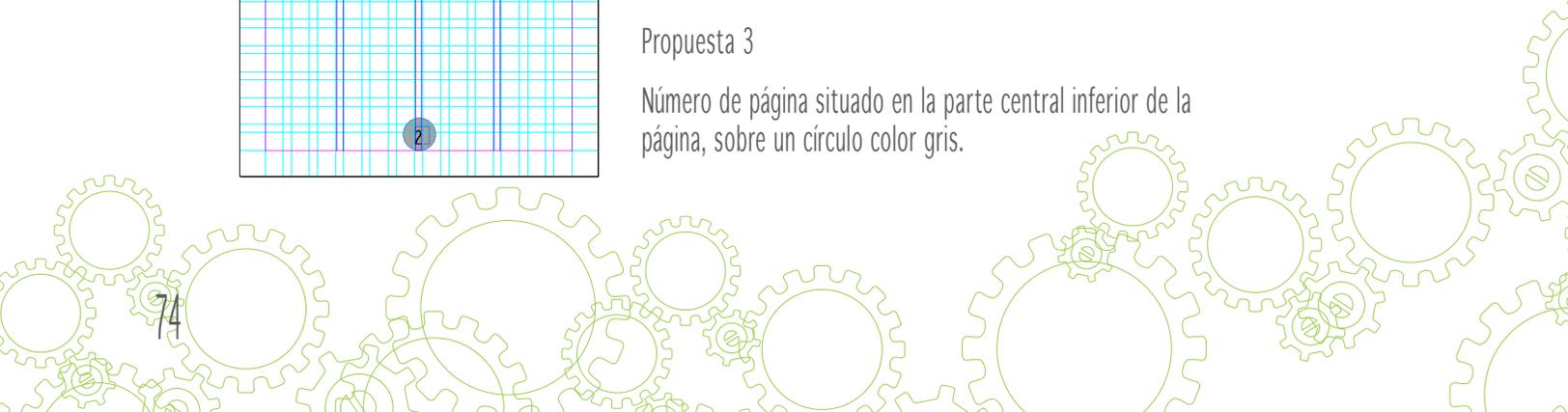
Propuesta 2

Número de página situado en la esquina superior derecha, color negro sobre un cuarto de círculo color gris.



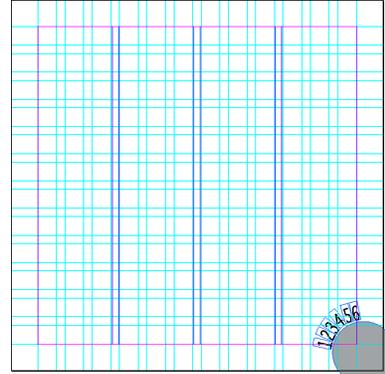
Propuesta 3

Número de página situado en la parte central inferior de la página, sobre un círculo color gris.



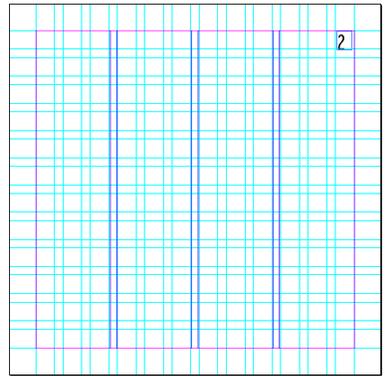
Propuesta 4

Esta propuesta presenta los número de la página en la esquina inferior derecha alrededor de un círculo, estos se presentan un detrás del otro.



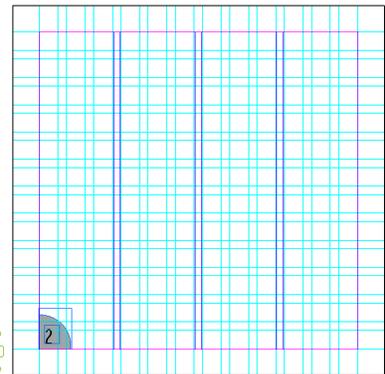
Propuesta 5

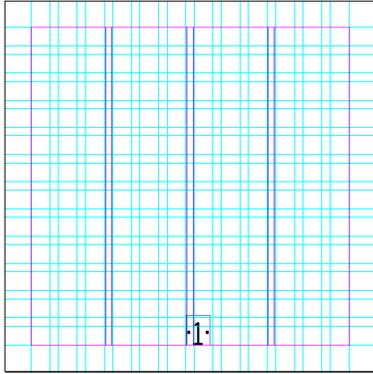
Este se presenta de una forma más simple, colocado en la esquina superior derecha.



Propuesta 6

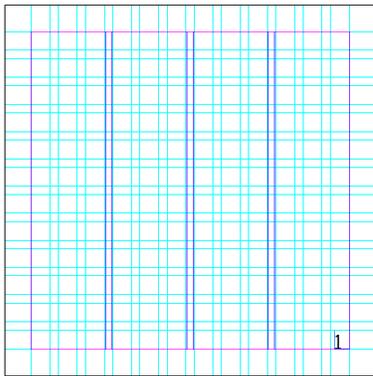
Colocado en la esquina inferior izquierda, sobre un cuarto de círculo color gris, el numeral se encuentra en color negro.





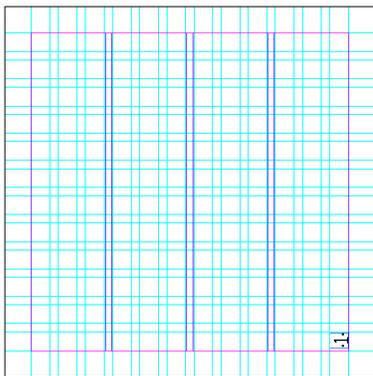
Propuesta 7

La numeración se colocó en medio de la página con unos pequeños puntos uno en cada lado del número.



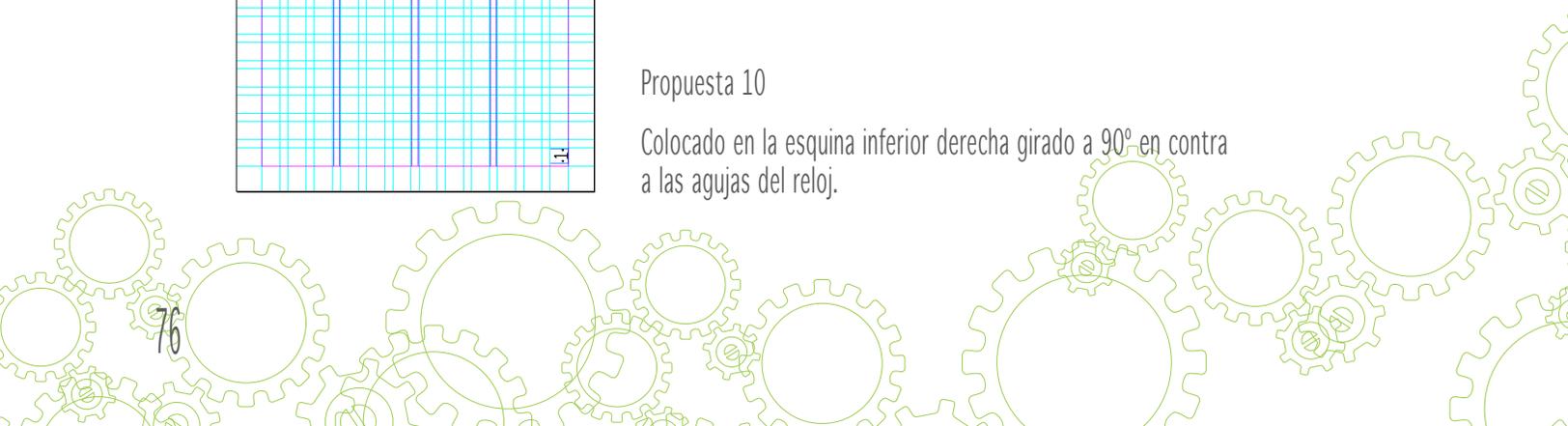
Propuesta 8

Número de página situado en la esquina superior derecha, color negro sobre un cuarto de círculo color gris.

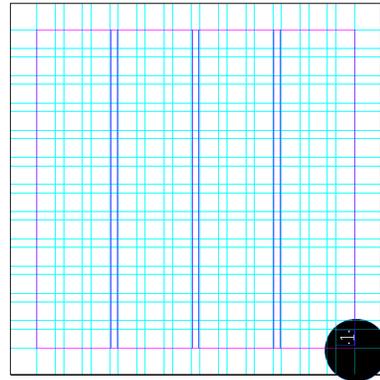


Propuesta 10

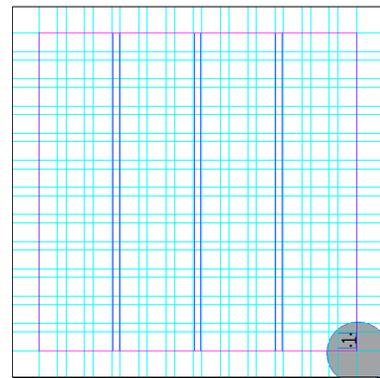
Colocado en la esquina inferior derecha girado a 90° en contra a las agujas del reloj.



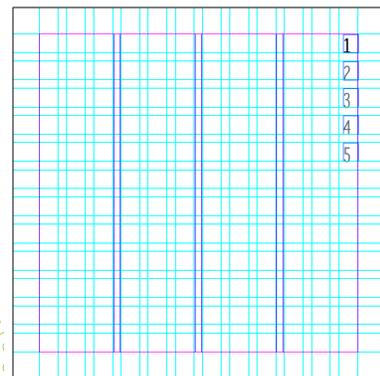
Propuesta 10
Número colocado en negativo, sobre un círculo negro completamente ubicado en la esquina inferior derecha.

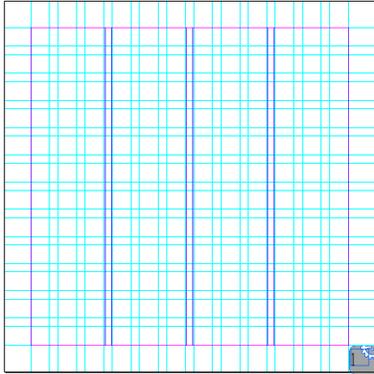


Propuesta 11
La numeración de página se presenta en color negro sobre un círculo gris al 40% girado 90° en la esquina inferior derecha.



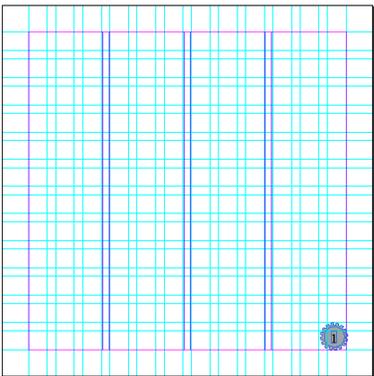
Propuesta 12
En esta propuesta la idea es mostrar los números uno tras otro de forma vertical, atenuar los números anteriores y marcar en el número de página en el que se encuentra el lector.





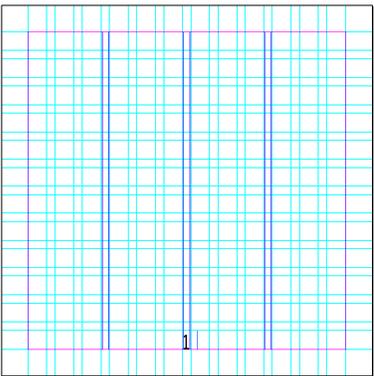
Propuesta 13

Se presenta el número de página en color negro sobre un recuadro color gris que incluye la parte de un engranaje en color blanco.



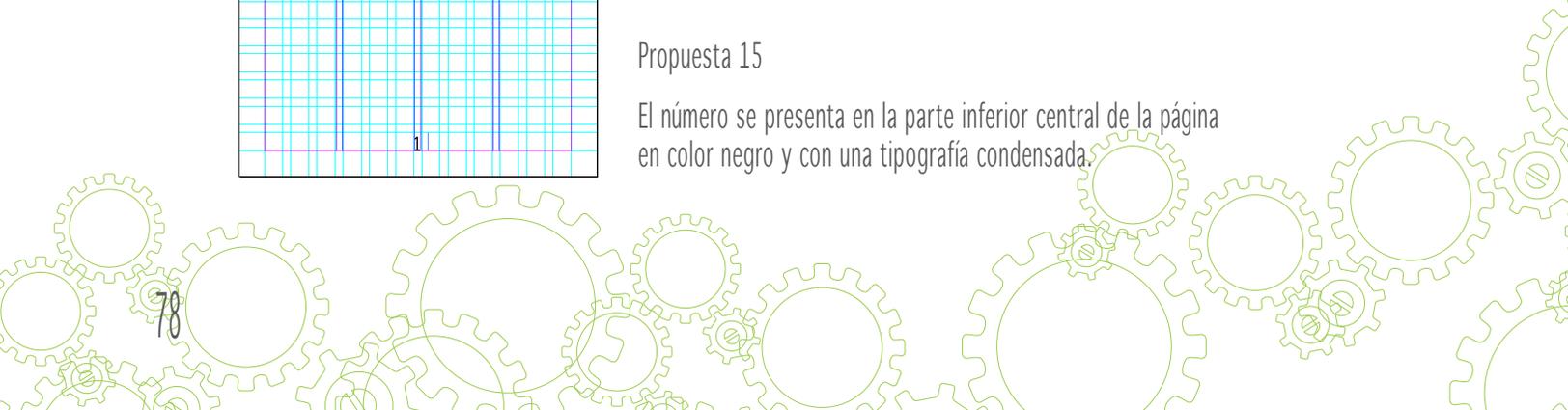
Propuesta 14

Número de página situado en la esquina inferior derecha en color negro, sobre un engranaje en color gris.



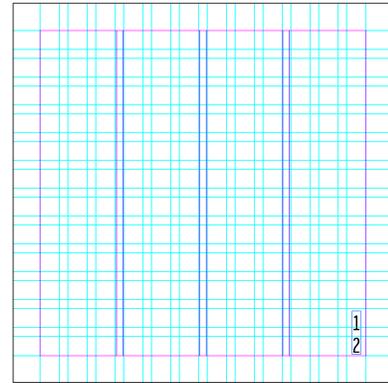
Propuesta 15

El número se presenta en la parte inferior central de la página en color negro y con una tipografía condensada.



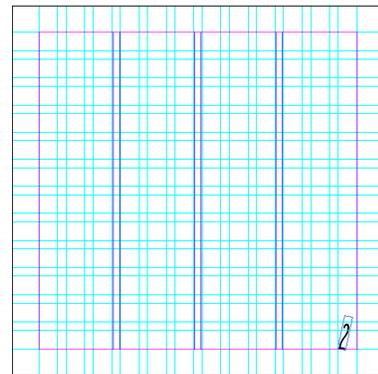
Propuesta 16

La numeración se encuentra en la esquina inferior derecha de forma vertical, es decir, un número debajo del otro.



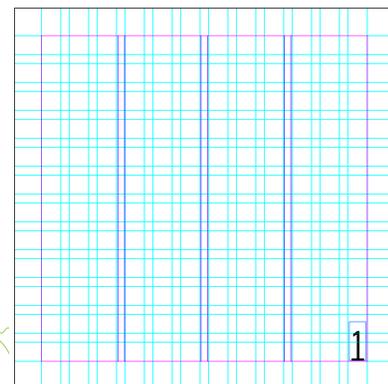
Propuesta 17

En esta propuesta el número de página se mueve en un ángulo de -16° en las páginas pares y 16° en las páginas impares dando la sensación de movimiento como el de un péndulo.



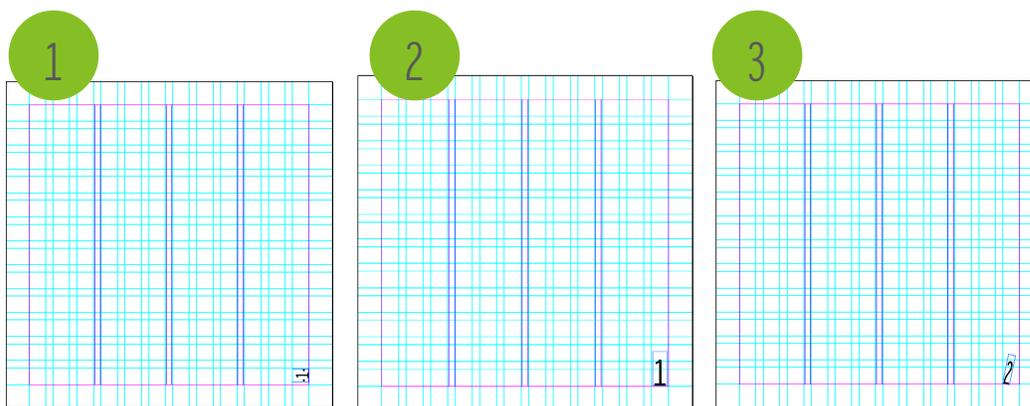
Propuesta 18

Una numeración grande con una tipografía palo seco condensada en color negro, en la esquina inferior derecha.

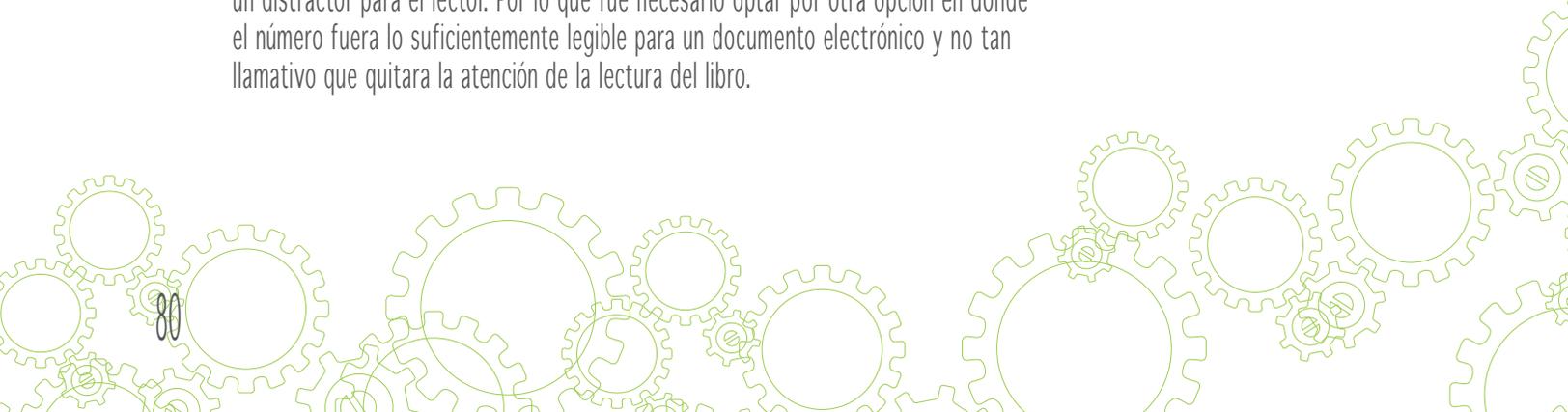


Autoevaluación página maestra

Nombre de la versión	Principios a evaluar en el diseño 10 pts										
	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	Resultado
Página maestra 1	6	8	8	10	8	-	9	10	9	-	8.5
Página maestra 2	8	7	6	9	9		8	10	9	-	8.2
Página maestra 3	9	8	8	10	9		9	10	9		9



La página maestra número tres obtuvo el puntaje más alto en la autoevaluación, sin embargo en la pieza final si hizo un cambio ya que este tipo de número se convertía en un distractor para el lector. Por lo que fue necesario optar por otra opción en donde el número fuera lo suficientemente legible para un documento electrónico y no tan llamativo que quitara la atención de la lectura del libro.

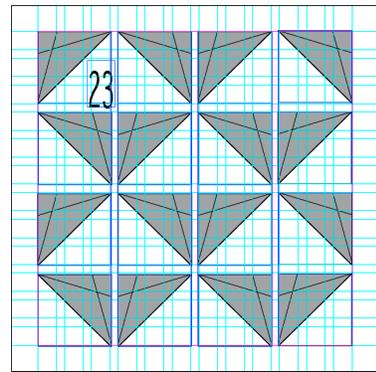


Índice

El índice o tabla de contenido muestra los temas o capítulos que el libro contendrá. Puede tener o no números de página. Siendo el proyecto un documento electrónico interactivo el índice tiene mayor flexibilidad porque es interactivo.

Propuesta 1

Consiste en una serie de recuadros divididos a 45° formando un triángulo en el cual se presenta una imagen del tema o capítulo al que se hace referencia.



Propuesta 2

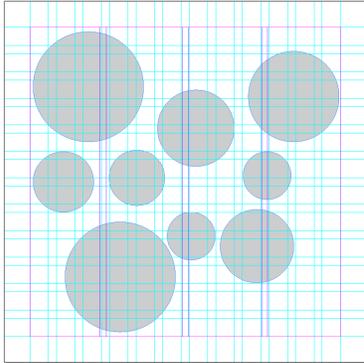
Este es un índice básico que presenta el tema o capítulo del lado izquierdo y luego las páginas del lado derecho.

Texto	2

Propuesta 3

El texto de este índice es presentado en la parte inferior del formato en varias columnas.

Texto	2						
Texto	2						
Texto	2						
Texto	2						
Texto	2						



Propuesta 4

Engranajes con movimiento circular, presentando en cada uno de ellos un capítulo.

Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2
Texto	2	Texto	2

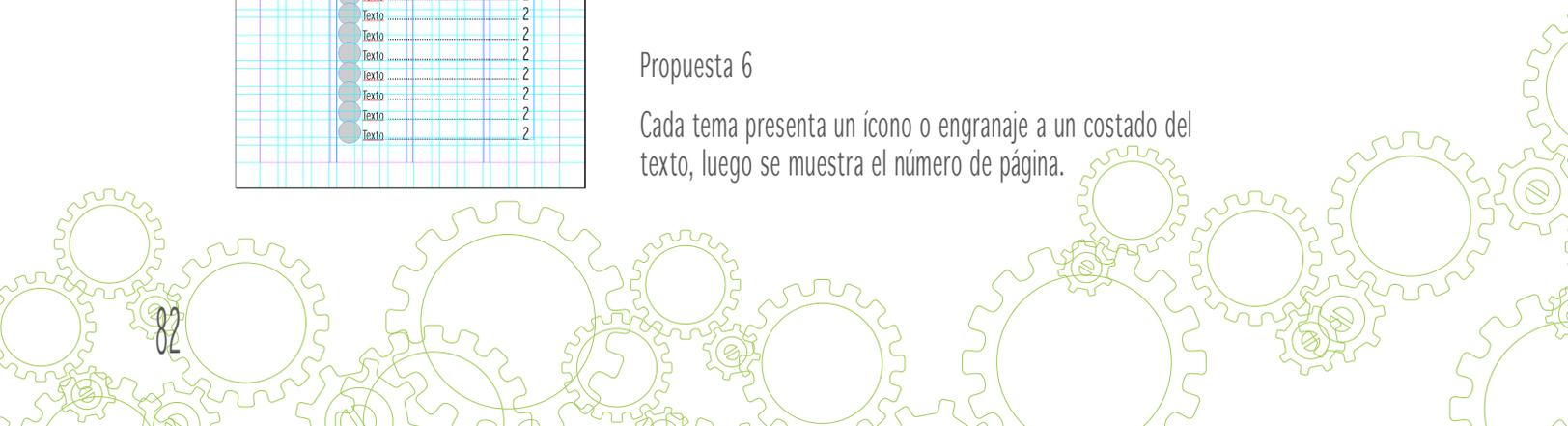
Propuesta 5

Temas presentados en dos columnas con su respectivo número de página.

Icono	2
Texto	2

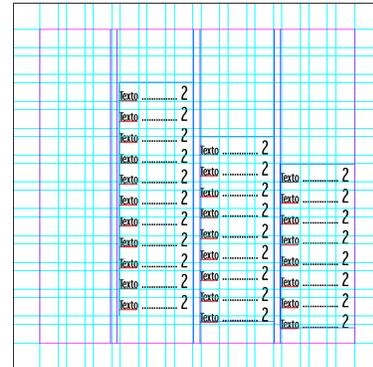
Propuesta 6

Cada tema presenta un ícono o engranaje a un costado del texto, luego se muestra el número de página.



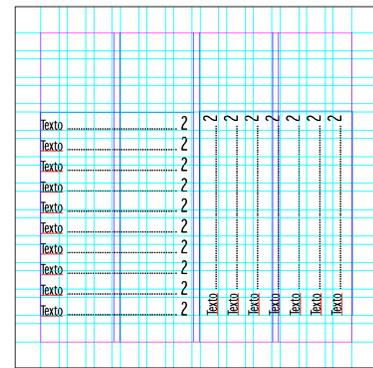
Propuesta 7

La presentación de los temas es en columnas con su respectivo número de página, son columnas del mismo ancho pero diferente alto.



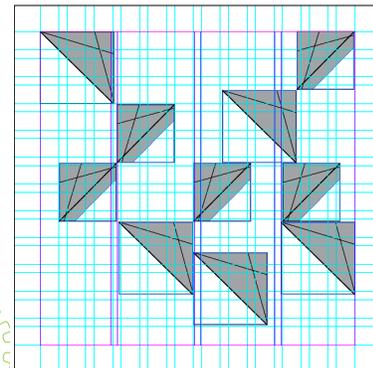
Propuesta 8

Esta propuesta también se presenta en dos columnas pero tiene la peculiaridad que una tiene el texto en forma vertical y la otra horizontal.



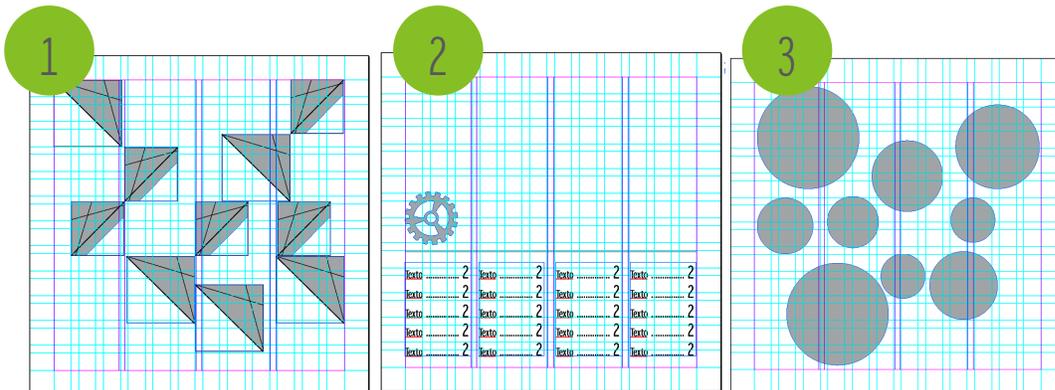
Propuesta 9

Esta propuesta es parecida a la de los recuadros, sin embargo esta presenta recuadros en diferentes tamaños y de una forma más libre.



Autoevaluación Índice

Nombre de la versión	Principios a evaluar en el diseño 10 pts										
	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	Resultado
índice 1	6	7	8	7	8	8	8	9	10	-	78
índice 2	5	8	8	9	9	8	9	10	9	-	8.3
índice 3	8	9	8	8	8	8	9	10	8	-	84



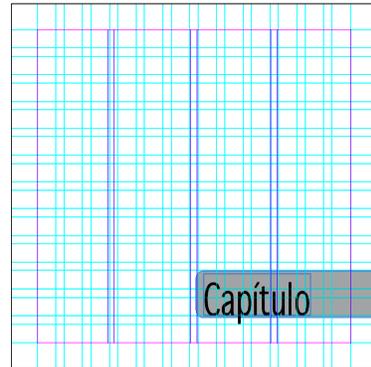
Siendo esta una pieza electrónica interactiva lo círculos presentan dinamismo, se pueden utilizar los engranajes de forma que cada uno represente un capítulo del libro, pueden tener color y no necesariamente el número de página.

Portadillas

Las portadillas se presentan al inicio de cada capítulo, ayudan al estudiante a ubicar en dónde está y cuál es el tema que esta por comenzar.

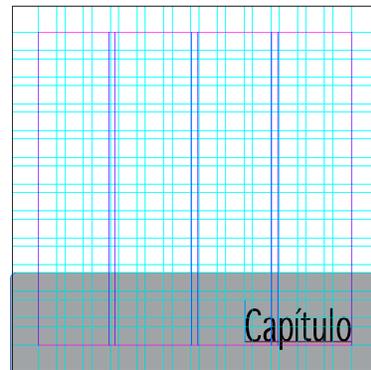
Propuesta 1

El nombre y número de capítulo se presenta sobre un cintillo de color, en la parte inferior derecha.



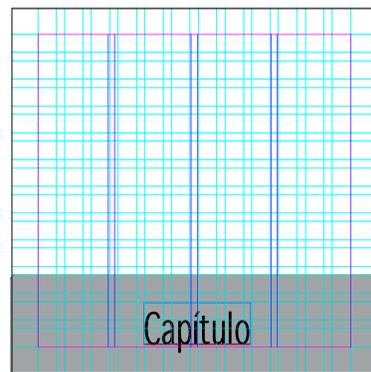
Propuesta 2

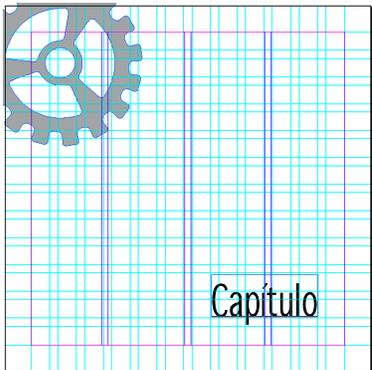
El nombre y número de capítulo se presenta sobre un bloque de color colocado en la parte inferior de la página, el texto se encuentra alineado a la derecha.



Propuesta 3

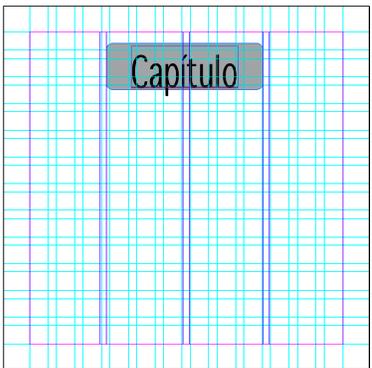
El nombre y número de capítulo se presenta sobre un bloque de color colocado en la parte inferior de la página, el texto esta centrado.





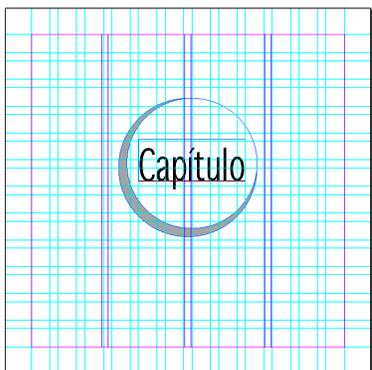
Propuesta 4

El nombre del capítulo se encuentra en la parte inferior derecha, y en la contra esquina de la página se puede observar un engranaje que gira.



Propuesta 5

El nombre y número del capítulo se presenta en la parte superior central de la página sobre un cintillo de color.

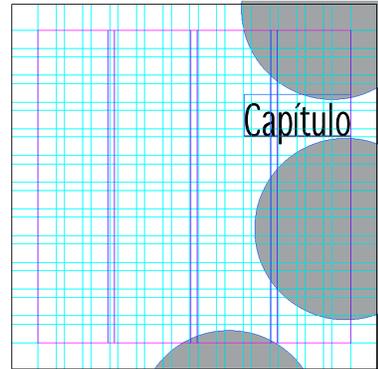


Propuesta 6

Se presenta el capítulo en medio de la página sobre un círculo que representa el centro de un engranaje.

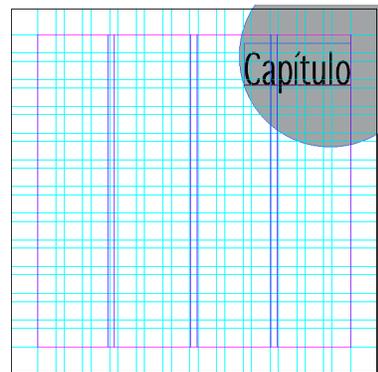
Propuesta 7

El capítulo se presenta en la parte superior derecha de la página además se presentan una serie de círculos que simulan las partes de un engranaje.



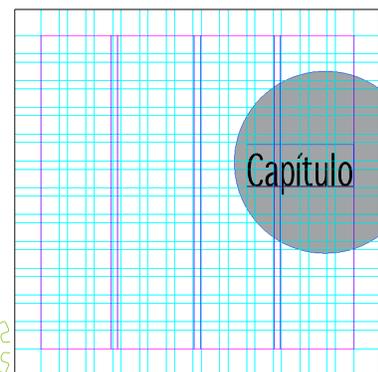
Propuesta 8

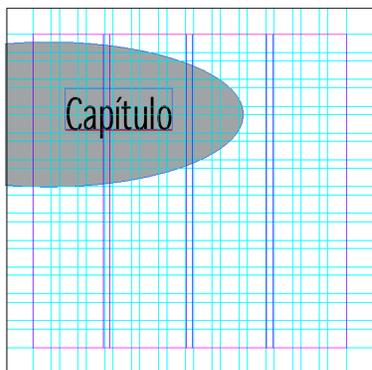
El nombre y número de capítulo se presenta sobre un círculo de color en la parte superior derecha de la página.



Propuesta 9

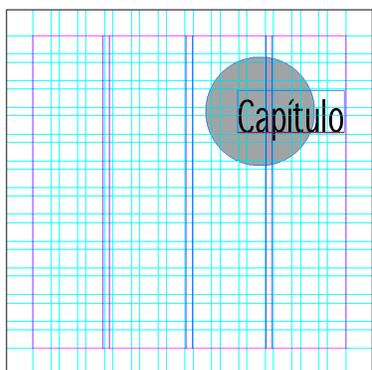
El nombre y número de capítulo se presenta sobre un círculo de color justificado a la derecha de la página.





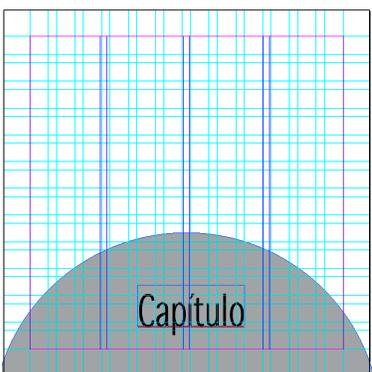
Propuesta 10

El nombre del capítulo se presenta en la parte superior izquierda de la página sobre un óvalo de color sangrado a la página.



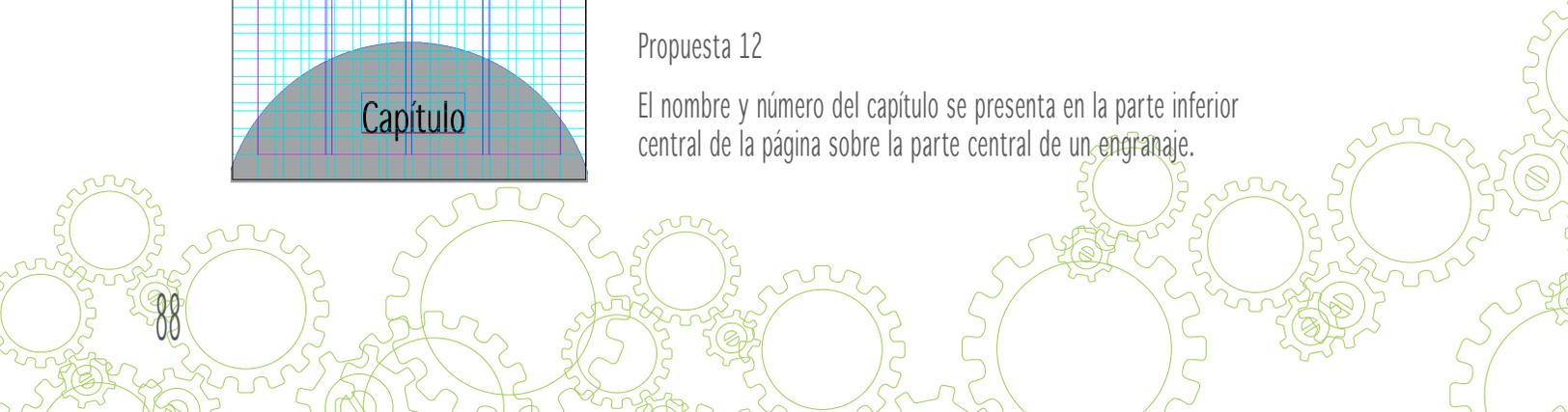
Propuesta 11

El nombre y número del capítulo se presenta en la parte superior derecha de la página sobre un círculo de color.



Propuesta 12

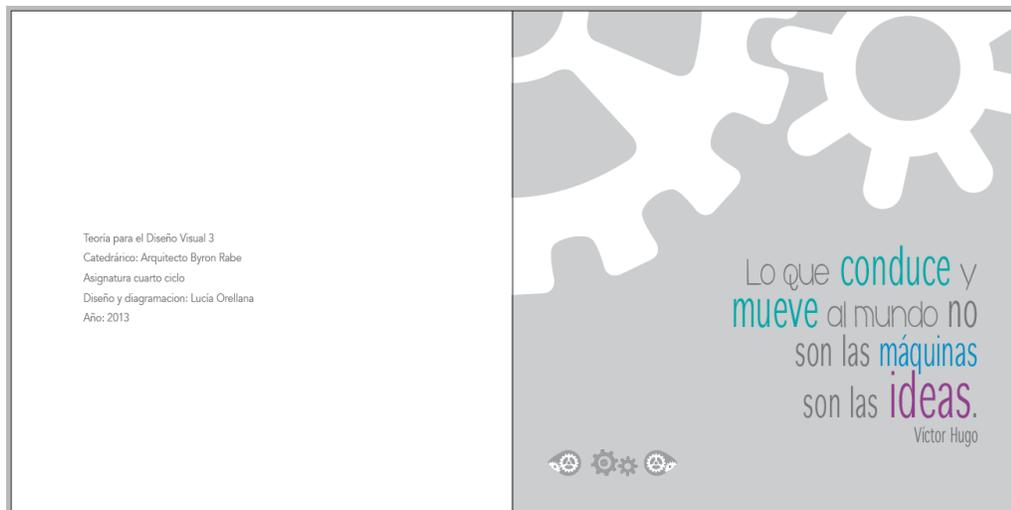
El nombre y número del capítulo se presenta en la parte inferior central de la página sobre la parte central de un engranaje.



6.3 Segundo nivel de visualización (Profesionales)

El objetivo de este nivel de visualización es presentar la propuesta gráfica a profesionales del diseño gráfico que tengan experiencia en el tema. Es una validación que busca hacer modificaciones a la pieza para que sea funcional para el grupo objetivo.

Luego de realizar cambios del primer proceso de bocetaje, esta es la propuesta que se le presenta a los profesionales del diseño.



Página interior

La propuesta presentada para la validación, inicialmente era formato cuadrado de 8 * 8" con una retícula de 12 * 12 módulos y 4 supercolumnas. Esta estructura previamente creada no sufrió cambios. Y se presentaban las páginas enfrentadas, sin embargo, una de las observaciones de Larisa Mendoza fue: *el swf se despliega en dos páginas, en el monitor de 15" de la laptop que uso se ve pequeña*. Haciendo caso a esta observación bastante acertada se procedió a realizar el cambio de páginas enfrentadas a páginas solas.

Portada

La portada presentaba un color plano de fondo (amarillo), los engranajes superiores giraban, y el título del libro estaba situado en la parte inferior derecha en el cual se utilizaron dos tipografías distintas con colores contrastantes. Los botones en la parte inferior izquierda.



La portada final presenta un solo cambio, los profesionales estuvieron de acuerdo en tipografía, color y diagramación.

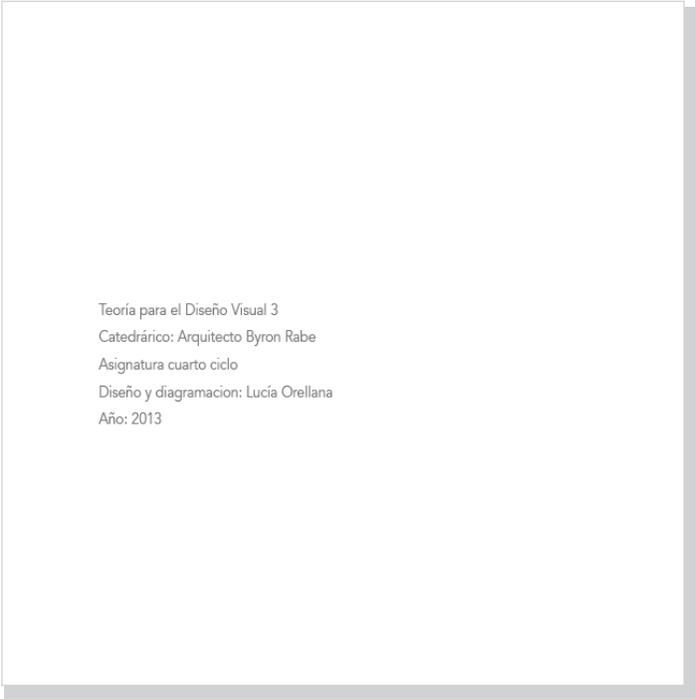
Los titulares me gustan mucho refleja movimiento empalma con el tema, me gusta la idea de poner varias tipografías en un mismo titular. Erico de León

El cambio de tonalidad de gris en Teoría para el Diseño Visual 3.

Página de créditos

La propuesta presentada era una página en blanco con los siguientes datos: Nombre de la asignatura, catedrático, ciclo, año y diagramación.

Se presentó en un palo seco negro tinta al 60 %, con un espacio después de párrafo de 3mm.

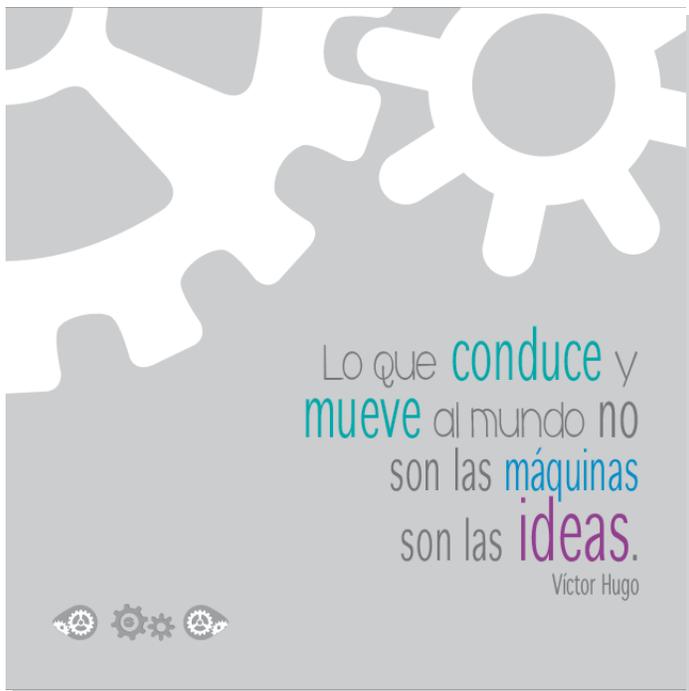


Teoría para el Diseño Visual 3
Catedrático: Arquitecto Byron Rabe
Asignatura cuarto ciclo
Diseño y diagramación: Lucía Orellana
Año: 2013

Se realizaron cambios en esta página por decisión personal, ya que el texto daba la impresión de estar “volando” en la hoja, por lo que se le agregó más información como el nombre de la universidad, la facultad y la escuela, además, unos engranajes que ayudan que la unidad del libro siga presente. También se redujo el espacio después de párrafo y se alinea a la derecha.

Página con frase

Inicialmente la página presentaba un fondo negro con una tinta al 20%, se jugó con las tipografías y algunos colores. La idea inicial era motivar a los estudiantes desde un principio, que pudieran percatarse que este no sería un típico libro de teoría.



Luego de evaluar la página se llegó a la conclusión que el gris del fondo era tan sobrio que le quitaba la idea de motivación porque tendía a verse aburrido, por esta razón se le agregó color al fondo, se cambió la tipografía de las palabras resaltadas a una miscelanea handwritten para que fluyera el texto de una mejor forma, así, tanto el color como la tipografía provocan dinamismo. "Lo que conduce y mueve al mundo no son las máquinas son las ideas" Víctor Hugo.

Índice

El índice se formó a partir de una serie de engranajes, cada uno hace referencia a un capítulo del libro, al colocar el puntero sobre cualquiera de estos, el engranaje presentaba el tema del que trata el capítulo.

Los engranajes presentan un movimiento giratorio, media vez se mueva uno se mueven todos.



Luego de la validación se presentó el índice de una forma más ordenada, además de presentar los temas ahora los engranajes muestran una flecha que indica cuál es el engranaje que sigue, lo que le da un orden lógico según se presentan a lo largo del libro.

La presentación de los temas al colocarse sobre cada engranaje presenta una nueva imagen, en donde la tipografía es toda del mismo tamaño y el fondo es blanco.

Portadillas de capítulo

Cada portadilla de capítulo presenta un color diferente, así se diferencia el inicio de un tema diferente. El tema se presenta en la esquina inferior derecha de la página con una tipografía palo seco en color blanco a 75 pts.

Abajo de este título se colocó el tema mediado en color gris y en una fuente menor para visualizar la jerarquía.



La mayoría de profesionales coincidieron que el título mediado en color gris tenía poca legibilidad en las portadillas con color oscuro, por lo que ese fue el único cambio realizado.

Enfatizaron en lo limpio del diseño, *guarda una unidad de principio a fin sin llegar a lo monótono, me gusta el formato utilizado no es cansado, hay mucho aire.* Erico de León

Página interior

Esta es la página interior mostrada a los profesionales el título se presenta en la parte superior derecha con un negro al 80% abajo el título mediado.

El cuerpo de texto tiene un negro al 60% y una fuente a 12pts.



 **El Perfil**
Conociendo al grupo objetivo

El segmento de mercado en los que se ofrecerá el producto está clasificado en los niveles socioeconómicos de clase Media, Media-Baja y Baja. Dicho segmento constituye, entonces, el 73% de la población guatemalteca, según el estudio de clases sociales de la "Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado y Opinión Pública (AMAI)", mediante su publicación de Datos, diagnósticos y tendencias.

La imagen va dirigida, dentro del segmento de mercado descrito, a la mujer de 18 a 60 años, ama de casa y madre de familia, tanto en el área rural como en la metropolitana de Guatemala, enfatizándola como figura del hogar, dedicada al cuidado de los suyos, y quien cocina en el hogar.

Dicho grupo objetivo concentra limita sus actividades a los quehaceres domésticos, incluyendo la crianza de los hijos como parte de su labor, la iglesia, a la que asisten con regularidad y a la televisión, donde se entretiene viendo telenovelas de importación mexicana, brasileña y venezolana, siendo las más importantes: "Mar de Amor", "Teresa", "Un gancho al corazón", "El Capo", "Yo soy Betty la Fea" y "El clon", transmitidas en canales 3, 7 y 11 de la televisión guatemalteca; también los programas tipo talk-show como "Caso Cerrado", "Fear Factor", "Café con aroma

Todos los profesionales coincidieron en que la tipografía esta bien empleada con excepción de los textos de las páginas internas, *No del todo, el swf se despliega en dos páginas, en el monitor de 15" de la laptop que uso se ve pequeña y el color gris que tiene aplicado no favorece la lectura... es de evaluar que el swf despliegue de hoja en hoja no en spreads.* Larisa Mendoza

Sin embargo el color de la tipografía usada para el contenido es algo tenue como para leerse en pantalla. Creo que podría ser más oscura para que no canse la lectura. Melante Martínez

Finalmente la tipografía del cuerpo de texto se cambió, por una fuente a 14pts un interlineado de 20pts y un interletraje de 20.

El espacio entre párrafos se mantuvo de 3mm, además de oscurecer el color de la tipografía de negro a 60% a negro a 80%.

Esto ayuda a mejorar la lectura del texto, de manera que no será cansada para el estudiante, pues es más legible, con más aire entre letras y entre líneas.

Botones

Presentan una imagen que concuerda con la imagen visual del libro, no son del todo llamativos para no desviar la atención del lector, cada uno presenta un letrero al posicionar sobre de el, como: atrás, índice o adelante.

Las observaciones que los profesionales realizaron sobre los botones era principalmente, que no encontraban sentido al tener curlpage y botones, porque redundaban las funciones de ambos. Por lo que se decidió remover el efecto de curlpage y solo dejar los botones los cuales se encuentran en la misma posición durante todo el libro.



Numeración de página

Inicialmente el número de página se colocaba en la parte inferior izquierda en las páginas pares y derecha en las páginas impares.



El Perfil

Conociendo al grupo objetivo

El segmento de mercado en los que se ofrecerá el producto está clasificado en los niveles socioeconómicos de clase Media, Media-Baja y Baja. Dicho segmento constituye, entonces, el 73% de la población guatemalteca, según el estudio de clases sociales de la "Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado y Opinión Pública (AMAI)", mediante su publicación de Datos, diagnósticos y tendencias.

La imagen va dirigida, dentro del segmento de mercado descrito, a la mujer de 18 a 60 años, ama de casa y madre de familia, tanto en el área rural como en la metropolitana de Guatemala, enfatizándola como figura del hogar, dedicada al cuidado de los suyos, y quien cocina en el hogar.

Dicho grupo objetivo concentra limita sus actividades a los quehaceres domésticos, incluyendo la crianza de los hijos como parte de su labor, la iglesia, a la que asisten con regularidad y a la televisión, donde se entretiene viendo telenovelas de importación mexicana, brasileña y venezolana, siendo las más importantes: "Mar de Amor", "Teresa", "Un gand' corazón", "El Capo", "Yo soy Betty la Fea" y "El clon", transmitida canales 3, 7 y 11 de la televisión guatemalteca; también los programa tipo talk-show como " Caso Cerrado", "Fear Factor", "Café con an



Algunas observaciones fueron que el número de página no era parte de la imagen visual, además, luego del cambio de páginas enfrentadas a una sola los número de página ahora solo se encuentra en la parte inferior derecha de la página y presentan una nueva imagen. El color varia según el capítulo.

Instrumento validación cuestionario

Para que los profesionales pudieran evaluar la propuesta gráfica se les proporcionó un cuestionario que consistía en 6 preguntas abiertas que ayudaron a mejorar la propuesta final.

Las preguntas tomaban en cuenta aspectos como la legibilidad del documento, la adecuada utilización de tipografías, unidad visual de la propuesta, la paleta de colores y la concordancia entre el concepto creativo y la pieza gráfica.

Los resultados de esta validación fueron totalmente positivos porque las críticas fueron constructivas y ayudaron a presentar una propuesta gráfica de mejor calidad, además de ser completamente útil para el grupo objetivo.

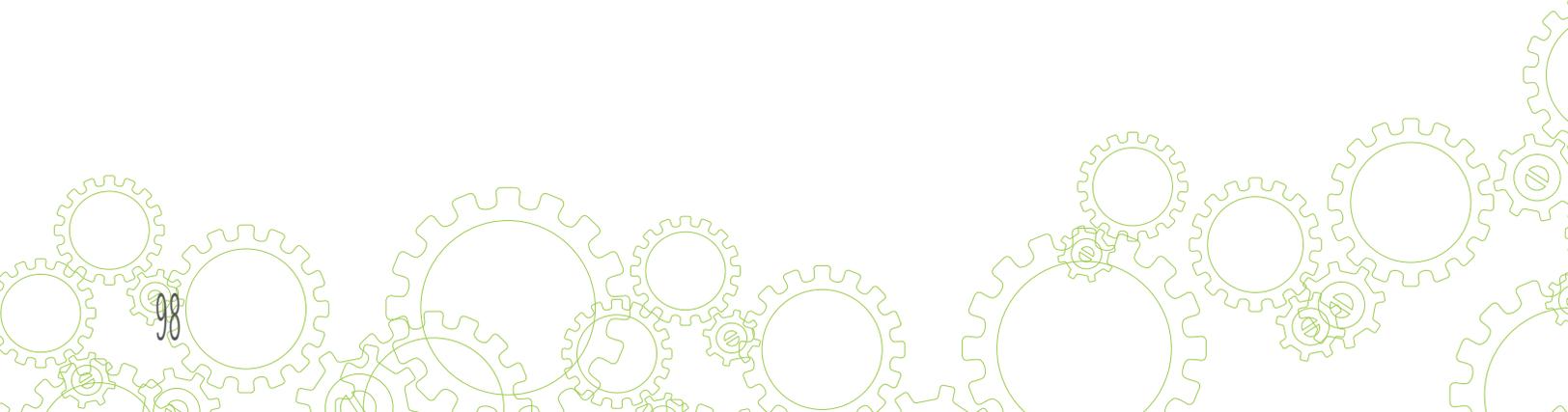
La validación se realizó con 4 profesionales del medio:

Erico de León, encargado de pre-prensa con 25 años de experiencia en el medio.

Larisa Mendoza catedrática de la Escuela de Diseño Gráfico con experiencia en el medio editorial.

Melanie Martínez, diseñadora gráfica con 13 años de experiencia en el medio editorial.

Jessica Gordillo, diseñadora gráfica con 5 años de experiencia en el medio editorial.



6.4 Tercer nivel de visualización (Grupo objetivo)

El objetivo de este nivel de visualización es presentar la propuesta gráfica al grupo objetivo al cual esta dirigido. Es importante observar como interactúa el grupo con el la propuesta.

En la validación se dio una breve descripción del proyecto a los estudiantes, dando a conocer los objetivos del mismo seguido de la presentación de la propuesta gráfica.

La propuesta que se le presentó al grupo ya tenía los cambios sugeridos por los profesionales de diseño. En esta validación lo importante era observar la reacción del estudiante respecto al libro electrónico.

El instrumento de validación utilizado fue un cuestionario con una serie de preguntas abiertas:

1. ¿Qué opina del material en general?
2. ¿De qué tratan los capítulos que vio?
3. ¿Le sería útil a usted como estudiante esta propuesta?
4. ¿Porqué?
5. ¿Qué es lo que más recuerda de la pieza?
6. ¿Le parecen los colores adecuados para estudiantes de diseño gráfico? ¿Por qué?
7. ¿Hay algo que considere que se debe eliminar o mejorar? ¿Por qué?
8. ¿Le parece adecuada la línea gráfica utilizada?

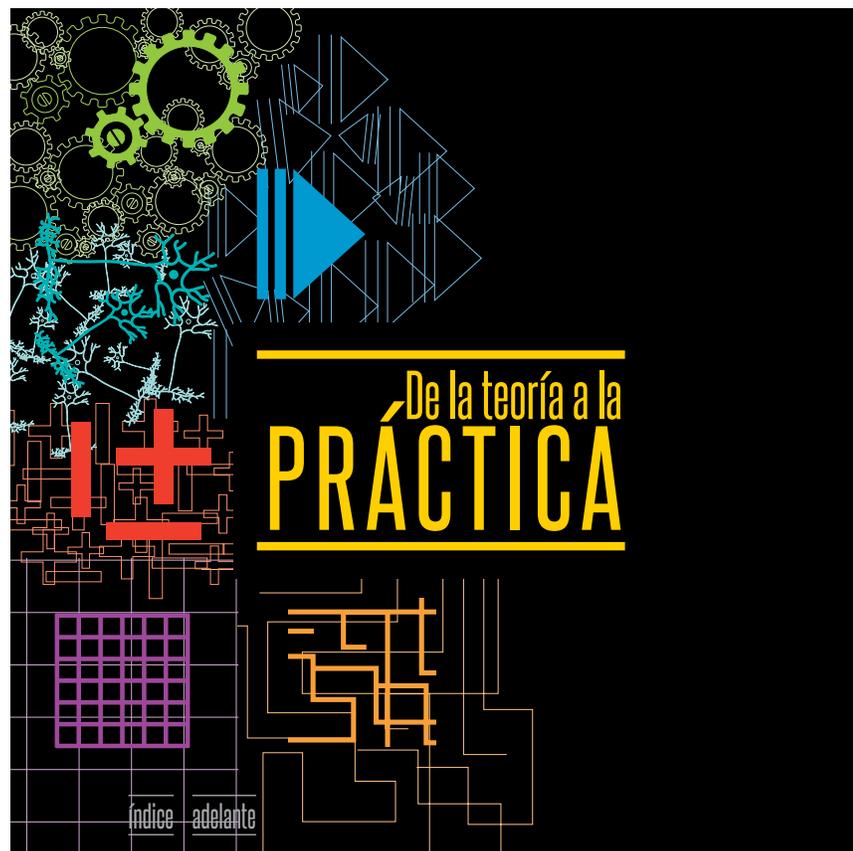
Comentarios

Los resultados de la misma fueron los siguientes:



6.5 Propuesta final fundamentación

La pieza final consiste en un libro electrónico interactivo que contiene la información de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3. Luego de las validaciones presentadas anteriormente se realizaron los cambios pertinentes según los profesionales del diseño gráfico y el grupo objetivo a quienes está dirigido este libro.



Portada



Este es un libro electrónico interactivo, en el encontrarás los temas de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3.

Se presentan 3 botones en las páginas:

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

En el índice podrás dirigirte hacia el capítulo que desees, dando click en cada uno de los capítulos.

Encontrarás vínculos que amplían la información que se presenta así como también videos que refuerzan el contenido del capítulo.

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

página de instrucciones



Universidad de San Carlos de Guatemala
 Facultad de Arquitectura
 Escuela de Diseño Gráfico
 De la Teoría a la práctica
 Asignatura: Teoría para el Diseño Visual 3
 Catedrático: Arquitecto Byron Rabe
 Asignatura cuarto ciclo
 Diseño y diagramación: Lucía Orellana
 Distribución, digital
 Año: 2013

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

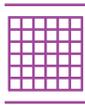
página de créditos

A partir de la segunda validación la propuesta de esta página se cambió. Se colocó un fondo blanco, la tipografía presenta movimiento al ser una *handwritten*, además se contrasta el color del fondo con la tipografía color negro.

página con frase



atrás Índice



on roll over

atrás Índice

CAPÍTULO 1



CAPÍTULO 2

CAPÍTULO 3



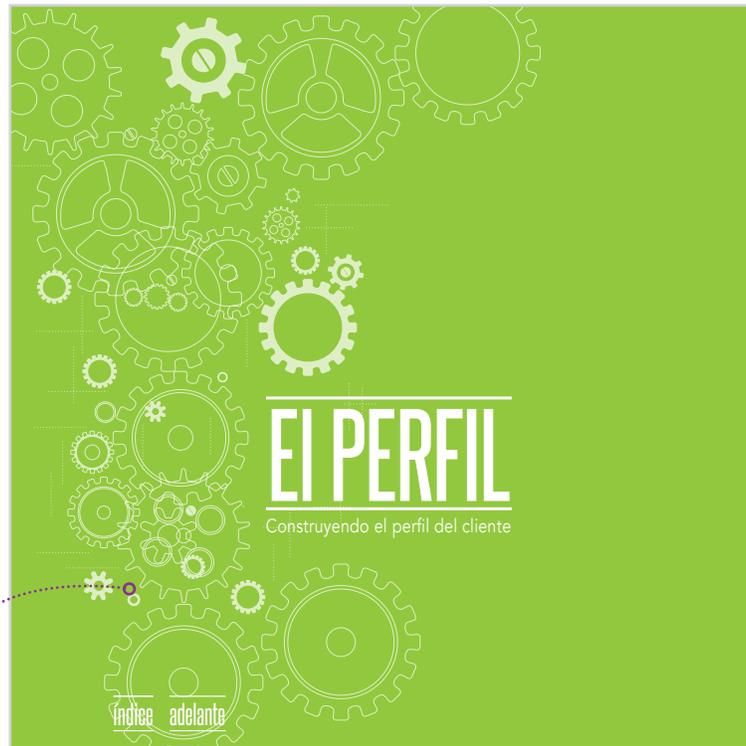
CAPÍTULO 4

CAPÍTULO 5



CAPÍTULO 6

Portadillas



Dato curioso

En la portada experimenta un fenómeno llamado rejilla de Herman, veála fijamente, y se dará cuenta que aparecen unos cuadros o manchas en las intersecciones de la rejilla.

Esto se debe a un proceso llamado: INHIBICIÓN LATERAL.

Considera dos regiones de tu retina. Una región ve una esquina, es decir, una intersección de dos bandas blancas (vertical y horizontal) y la otra ve una calle, es decir, una banda blanca entre dos intersecciones. Aunque las dos regiones reflejan la misma cantidad de luz, su entorno es diferente. En la esquina, la luz procede de 4 lados, mientras que en la calle sólo de 2.

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

9

Formas de segmentación

Determinada por tres factores:

- 1 Necesidad o motivos personales
Diseño motivacional para el cambio de actitudes.
Campaña "Don't talk while she/he drives"



[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

13

Reaccionamos al mundo no como es, sino como lo percibimos, y puesto que es un proceso activo, los mismo estímulos sensoriales serán percibidos de modo diferente según el contexto. La relación figura fondo dice que se tiende a organizar los estímulos en una figura principal o central, en un primer plano o un fondo. (haga click en figura fondo)

Figura fondo

Gestalt dice que el "todo es mayor que la suma de sus partes"

Leyes de Gestalt

Quando las partes de un todo son percibidas como similares, también se percibirá que forman un todo. (haga click en ley de semejanza)

Ley de semejanza

La ley de cierre busca cerrar los bordes abiertos de una figura o llenar los vacíos del estímulo incompleto viéndolo más completo de lo que están en realidad. (haga click en ley de cierre)

Ley de cierre

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

11

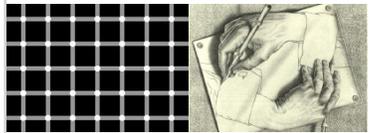
Percepción

¿Qué es?

Proceso mediante el cual el organismo recibe alguna información del medio que lo rodea.

Proceso de tomar conciencia de los objetos, cualidades o relaciones por medio de los sentidos.

Manera de interpretar la información suministrada por los sentidos.



[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

10

El perfil

Conociendo al grupo objetivo

Frascara (2000) hace referencia al diseño gráfico como una disciplina dedicada a la producción de comunicación visual dirigida a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente.

Tener presente quién es nuestro grupo objetivo nos ayuda en nuestras decisiones, ya que nuestro trabajo lo debemos a ellos, es decir el rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente.

Debemos conocer a nuestro grupo objetivo para así poder contextualizar nuestro diseño y generar un mensaje con fuerza, un mensaje que resulta una experiencia para nuestro receptor.

Por estas razones podrás tener una herramienta que te puede servir para construir el perfil de tu grupo objetivo, esta es una infografía interactiva sobre los niveles socioeconómicos de Guatemala.

Infografía

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

11

Hay tres pasos para establecer mercados objetivos:

- 1 Segmentación de mercado
- 2 Selección del mercado objetivo
- 3 Posicionamiento del producto

A continuación te presentamos un link para que amplíes la información. Foroalla es un sitio web de contenidos sobre comunicación, diseño y branding, y es un buen referente para nosotros los diseñadores gráficos.

[Amplia la información](#)

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

9

Contraste



[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

20

Páginas
internas

Páginas
internas

Novedad

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

<http://goo.gl/DgHst> 18

Movimiento

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

<http://goo.gl/1G8s> 19

Intensidad

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

<http://goo.gl/4JChp> 16

Novedad

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#)

<http://goo.gl/0u15GB> 17

- Actitudes y valores personales
Relacionado con el diseño de personalidad.
- Hábitos lingüísticos
El cognoscitivo, el que entiende la gente.
El expresivo, lo que sugiere el lenguaje.

Obstáculos

Que limitan la capacidad de percibir:

- Margen limitado de atención**
Solo se puede atender a un pequeño número de elementos.
- El principio de unidad de atención**
Solo se puede atender una tarea difícil a la vez.

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#) 14

Tres formas de conseguir la percepción de entrada de información al cerebro:

- Credibilidad de la fuente.
- Para ganar admisión automática.
- Reconocimiento del ethos de Aristóteles: conocimiento, honestidad y carisma.
- Estímulos estructurados e intensos
Dirigir sensaciones del receptor.
Connotaciones y significados de los símbolos.
Estímulos a los sentidos.
- Percepción subliminal
Estímulos débiles que penetran el plano inconsciente del individuo.

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#) 12

Grupo objetivo

¿Qué es?

En el diseño gráfico utilizamos el término target group conocido también como grupo objetivo, este lo utilizamos para designar al destinatario de una campaña, producto o servicio.

Nosotros como diseñadores gráficos solemos cometer el error de diseñar para nosotros mismos y no para el grupo objetivo. Recordemos que es para ellos para quien trabajamos, por lo que es necesario estudiarlos y definirlos. Para esto existen diferentes métodos.

Es necesario saber para quién está dirigido el producto o servicio, ya que a partir de esto tomaremos las decisiones acerca de los elementos que utilizaremos en nuestro diseño.

Definirlo hará más fácil nuestro trabajo, ya que de esta manera podemos obtener mejores resultados y el mensaje llegará de una mejor forma. Recordemos que es importante estudiarlo para definir sus características socioeconómicas, demográficas y psicográficas.

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#) 21

Repetición

[atrás](#) [índice](#) [adelante](#) 21

6.6 Fundamentación

Código cromático *El color es un elemento didáctico.*

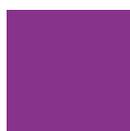
La paleta de colores utilizada consta de 7 colores además del blanco y diferentes variaciones del negro. Son colores llamativos que connotan movimiento y dinamismo.

Esta paleta de colores refleja dinamismo, son llamativos, hay colores cálidos y fríos, en el libro se aplicó uno por capítulo, esto ayuda al estudiante a ubicarse en el tema, ya que al cambiar de capítulo el color también cambia.

A parte de la portadilla del capítulo el número de página también cambia de color. Los colores se utilizaron en modo RGB por ser un archivo digital.



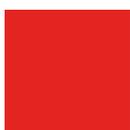
R 0
G 164
B 164



R 135
G 50
B 139



R 134
G 191
B 37



R 227
G 36
B 33



R 0
G 137
B 199



R 255
G 196
B 0



R 242
G 140
B 36

Código icónico *La teoría aplicada le sirve al estudiante en su aprendizaje.*

Tres fueron los códigos icónicos utilizados: fotografías, videos y vectores.

Cuando se habla de teoría como el perfil del grupo objetivo, las figuras retóricas o los niveles socioeconómicos de Guatemala es necesario que el estudiante pueda ver todo esto aplicado. Por lo que por una parte se optó por fotografía, en las cuales se ejemplifican la mayoría de los temas. Dichos temas tratados en esta asignatura se emplean casi siempre en campañas publicitarias o anuncios de productos, es por esto cada tema cuenta con ejemplos reales que se muestran por medio de imágenes.

Cada imagen fue descargada de internet y presenta su referencia en la parte inferior derecha de la misma, esta a su vez es un vínculo que conduce al estudiante hasta la página web de donde se descargo.

También se encuentran videos en su mayoría de anuncios publicitarios, en ellos se puede observar la aplicación del tema desarrollado.

Finalmente los íconos principales los cuales se presentan a lo largo del libro, son 6, uno representativo de cada capítulo.

El capítulo 1 presenta una serie de engranajes los cuales hacen referencia al proceso de selección del grupo objetivo. Es necesario que completar cada etapa del proceso para que el perfil del grupo objetivo se defina de la mejor forma.

El capítulo 2 presenta una rejilla de líneas verticales y horizontales, con la que presenciaremos el proceso inhibición lateral.

El capítulo 3 muestra una serie de signos los que indican 3 tipos de actitudes a grandes rasgos: positiva, negativa y neutra.

El capítulo 4 presenta una red de neuronas. Acá se trata el tema de tipos de diseño, para que un diseño sea funcional debe emitir cierta información, esta será captada por el cerebro y así actuará nuestro receptor, según el estímulo que provoque.

El capítulo 5 muestra un laberinto, es necesario entender que para una estrategia nos ayuda a encontrar la solución a un problema.

El capítulo 6 tiene como íconos: play, pausa y stop. Íconos revolucionarios en los 60, reconocidos actualmente en la era digital.

Código tipográfico *La tipografía es un elemento esencial en un documento.*

La tipografía es una fuente esencial de comunicación, por lo que es necesario tomar en cuenta el forma en que se presentará el archivo.

Es necesario recordar que la tipografía es un elemento sumamente importante en un documento tanto impreso como digital, por medio de esta se transmiten ideas y conocimientos por lo que su legibilidad es vital.

En un documento electrónico la tipografía debe ser completamente legible no debe ser este un elemento que genere ruido entre el libro y el lector.

En la pieza gráfica se utilizaron dos tipografías principales para los textos:

Avenir

Es una tipografía totalmente legible en documentos electrónicos, es una de las más recomendadas por los expertos. Es una palo seco o *san serif* que facilita la lectura especialmente en documentos digitales.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ



WinterthurCondensed

Esta tipografía se utilizó solamente para los títulos y las portadas de capítulo, es de la familia palo seco condensada es visible en texto grandes, además da armonía y modernidad al documento.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ

Formato *PDF interactivo*

El formato utilizado es formato PDF interactivo.

Es necesario tener Adobe Reader para leer el documento, además es necesaria la conexión a internet.

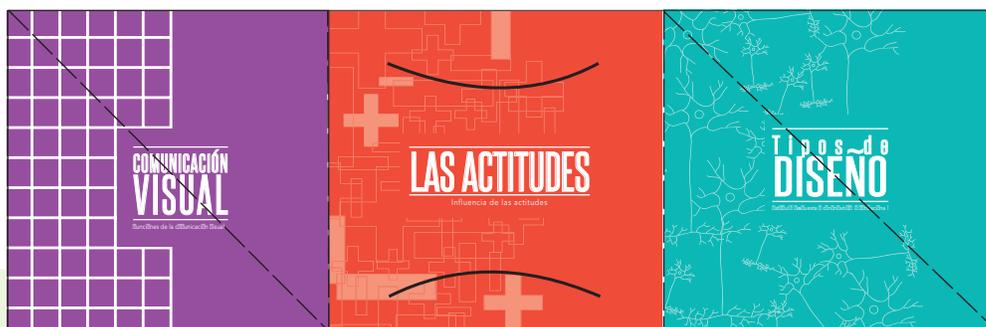
Es un formato cuadrado que puede ser visto en cualquier pantalla.



Empaque

Se diseñó un empaque para el CD que contiene el libro electrónico interactivo para los estudiantes de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3. Sin embargo el archivo puede ser subido al campus virtual.

El troquel del CD es un diseño simple pero no convencional, es una serie de cuadrados que contienen al CD al doblarse, forman la portada del libro.



6.7 Presupuesto

El proyecto se desarrolló durante un período de 3 meses (agosto, septiembre y octubre) de lunes a viernes de 7:00 am a 4:00 pm.

El desarrollo de este proyecto incluye los siguientes items:

Análisis y diagnóstico del problema

Desarrollo del perfil del grupo objetivo

Definición creativa

- Análisis de posibles piezas gráficas

- Conceptualización

- Previsualización de códigos

Producción gráfica

- Un libro electrónico interactivo con los temas de la asignatura.

- Diagramación

- Fundamentación de la pieza gráfica

- Validación (con expertos y GO)

- Diseño de CD

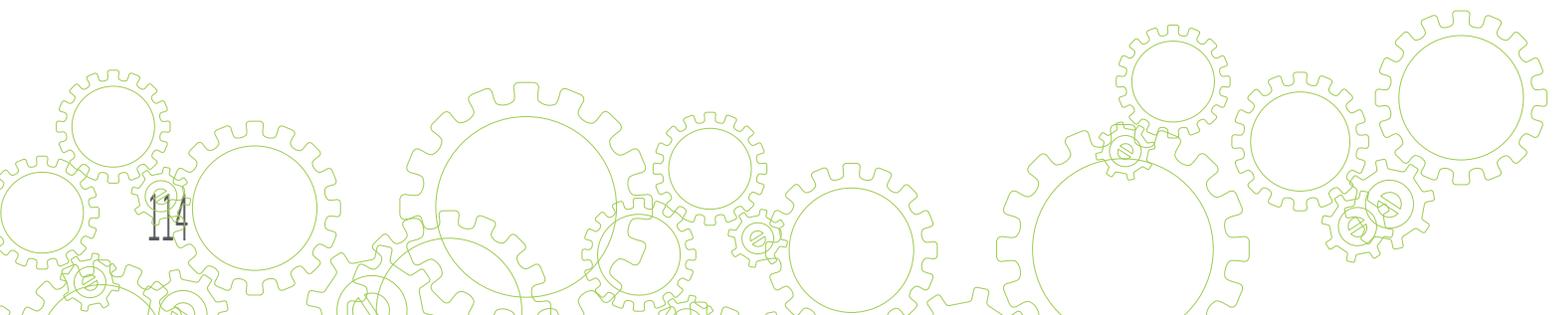
- Diseño de troquel para CD

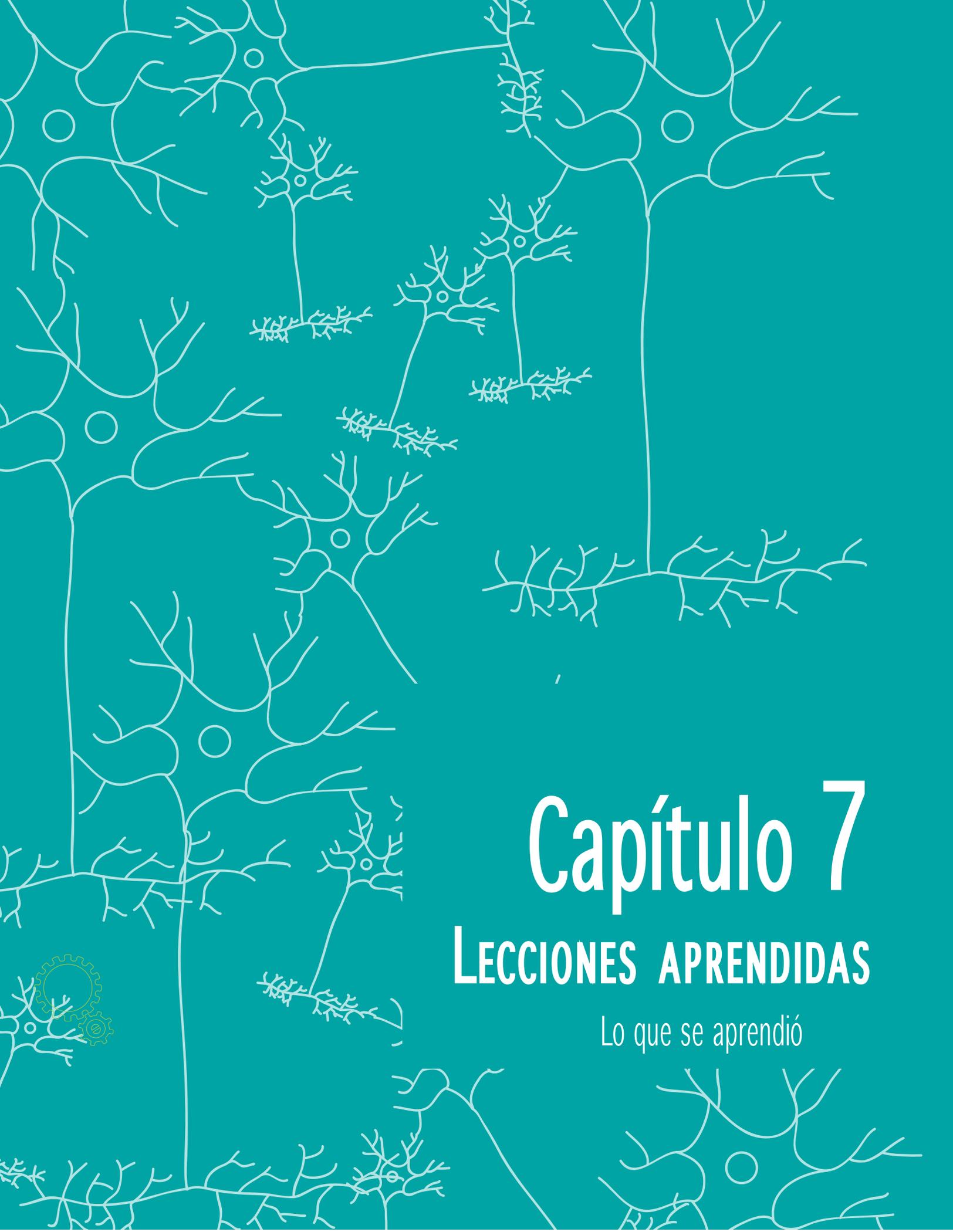
Recomendaciones para el cliente

Gastos de operación

El costo por hora del diseñador gráfico es de Q 150.00

El costo TOTAL del proyecto es de Q 72,000.00





Capítulo 7

LECCIONES APRENDIDAS

Lo que se aprendió

7.1 Lecciones aprendidas

La era digital

En la actualidad un documento electrónico es funcional para un grupo joven. Las ventajas que este tiene van desde el color y la interactividad hasta la forma de su publicación y su fácil accesibilidad, siendo este un documento que servirá como herramienta para el estudiante en una asignatura teórica.

El color un elemento didáctico

En un libro educativo el color tiene una función importante, este se convierte en un hilo conductor que ayuda al estudiante a ubicar, en este caso, el tema o capítulo. El libro electrónico interactivo posibilita la utilización de una gran gama de colores, como lo es en el libro “de la Teoría a la práctica” en el cual se utilizó un paleta de 7 colores dinámicos y llamativos, cada uno identifica un tema del libro, lo que ayuda al estudiante a ubicarse dentro del contenido.

Ejemplificar los temas

En el diseño gráfico la teoría y la práctica debe de ir de la mano, por lo que es importante presentar a los estudiantes ejemplos, en los cuales pueden ubicar la teoría aplicada en la práctica, además es una forma de fijar el conocimiento en el estudiante.

Aire en la página

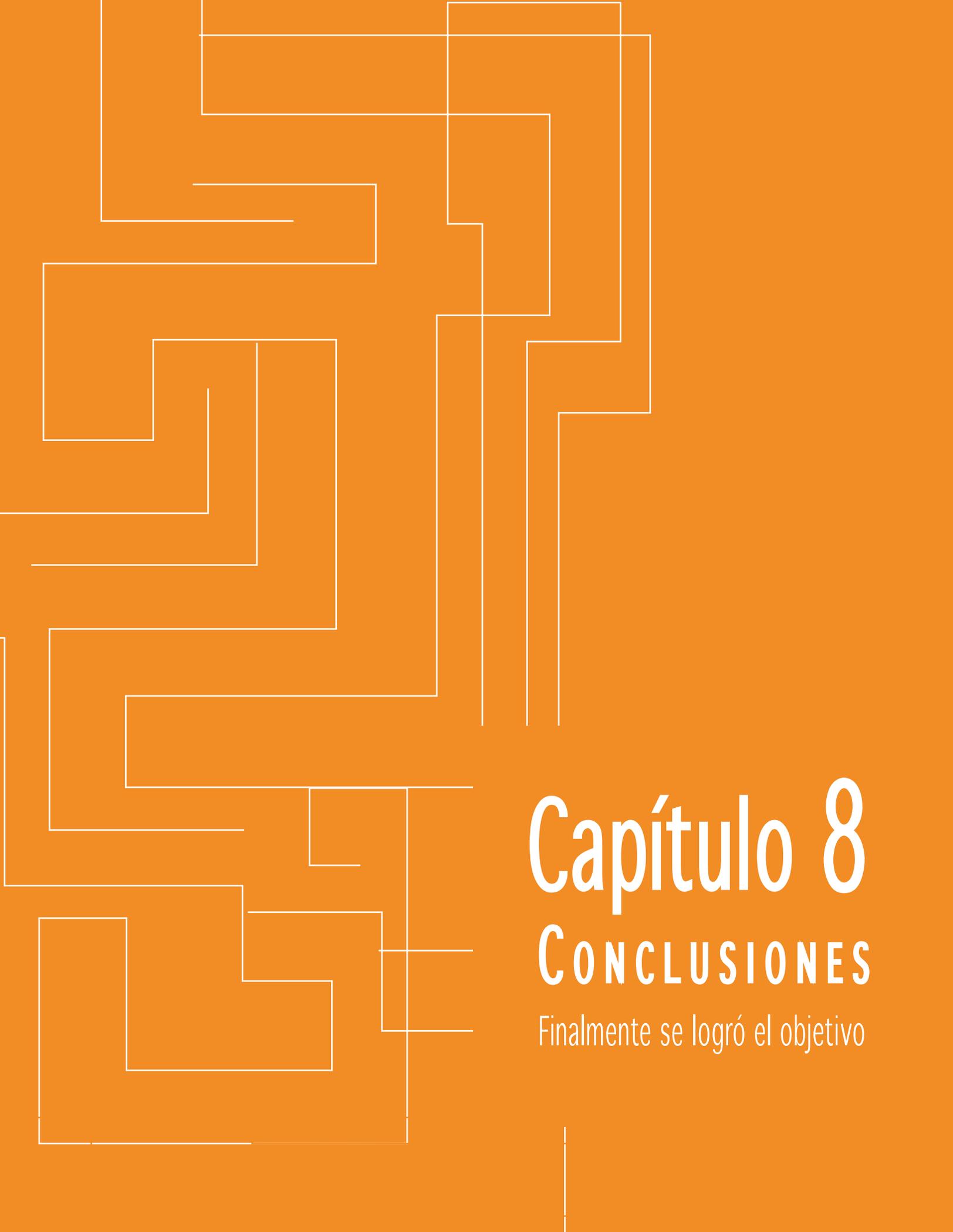
Dejar espacios en blanco, utilizar una columna volada o bien un amplio interlineado ayuda en un documento electrónico a tener un mejor recorrido visual, además el estudiante no se siente abrumado con una página tan llena, sino más bien siente esa libertad de poder leer y aprender mediante interactividad.

Bocetaje

Es importante generar diferentes tipos de ideas, de esta forma se presenta una idea innovadora, una idea diferente, una solución al problema que presenta un diseño profesional.

Un tipografía legible, un cliente contento

Recordar que en un documento electrónico la tipografía es elemental para el éxito del mismo, porque es necesario elegir una tipografía que funcione de tal forma que sea en primer punto totalmente legible para el grupo objetivo, que no cansa la vista del lector esto será fundamental para el buen desarrollo del libro.



Capítulo 8

CONCLUSIONES

Finalmente se logró el objetivo

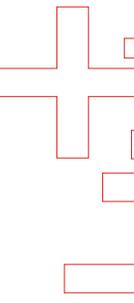
8.1 Conclusiones se lograron los objetivos

El libro electrónico interactivo que contiene la información de los temas de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3 es una herramienta útil para el estudiante de 4to semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico para afianzar sus conocimientos.

Mediante un libro electrónico interactivo se estructuró la información de la asignatura, primero con la recolección de toda la información, luego la división por capítulos según la temática, así mismo se asignó un ícono a cada capítulo; de tal forma que el estudiante pudiera tener acceso a ella, ayudándolo a entender los contenidos de una clase teórica por medio de vínculos, videos y artículos sobre los temas de cada capítulo.

La interactividad y los elementos de diseño ayudaron a los estudiantes a descartar la idea “tediosa” de una clase teórica ya que el acceso a otros elementos además del texto ayudaron a reforzar la idea de movimiento a la teoría, generó dinamismo en el contenido presentado. El elemento de la interactividad se ve reflejada en los vínculos, fotografía y videos que se presentan a lo largo del libro, esto refuerza en el estudiante el aprendizaje mediante ejemplos reales.

Ayudar al estudiante a reforzar aprendizaje no es una tarea fácil, sin embargo siendo este un grupo joven que están en contacto con la tecnología la mayoría del día, que sienten interés por el internet, sus redes y su amplitud, un documento electrónico facilita la interacción de cada uno de ellos con el contenido del curso, es accesible para cada uno de ellos, es dinámico e interactivo, además son personas que buscan el conocimiento, tiene sed del mismo.

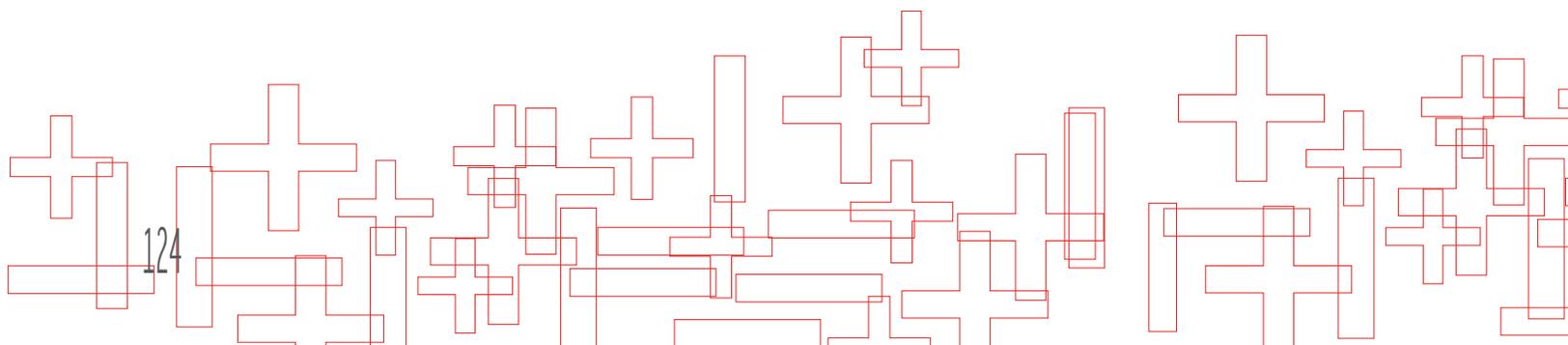




Capítulo 9

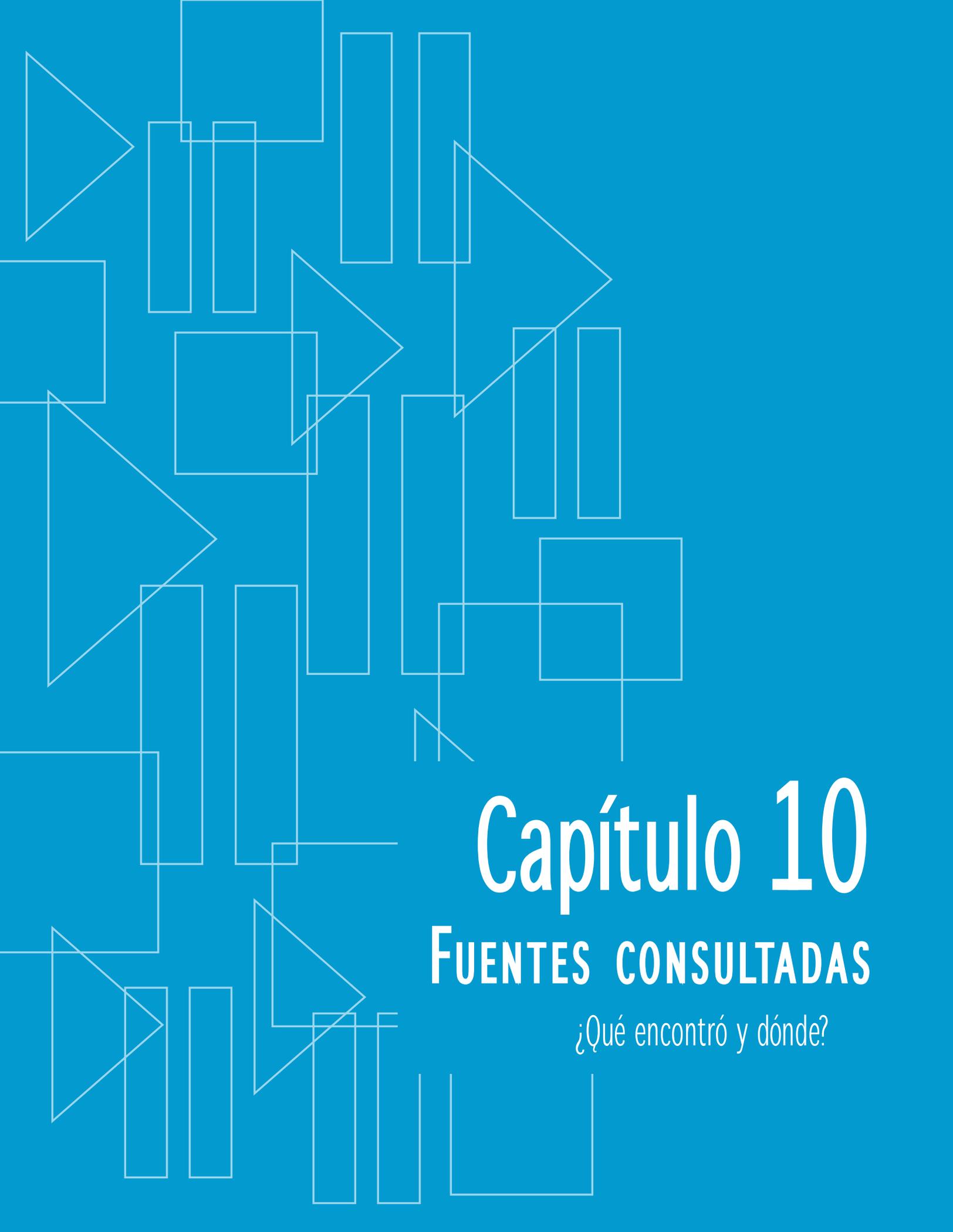
RECOMENDACIONES

Del diseñador al cliente



9.1 Recomendaciones Del diseñador al cliente

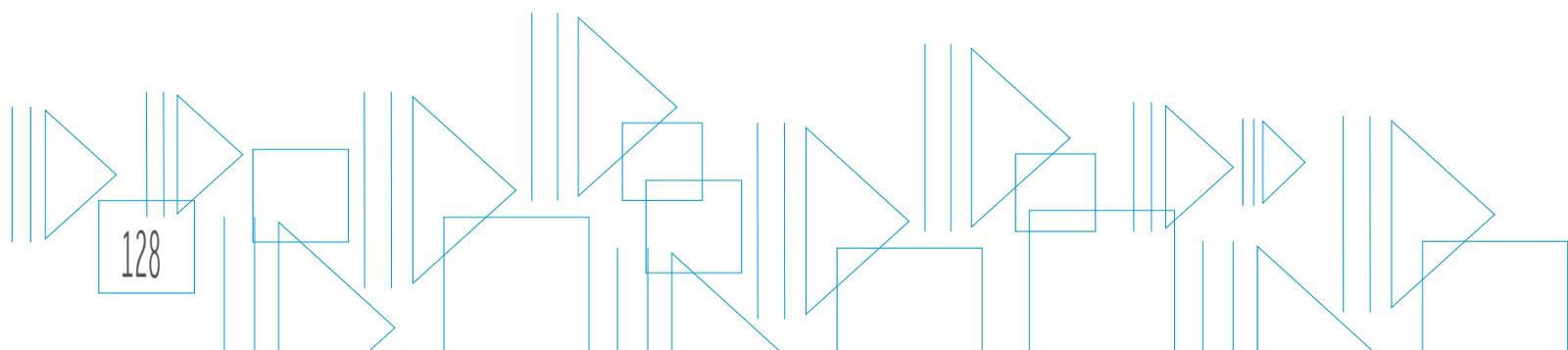
1. Es necesaria la actualización anual de cada uno de los temas presentados en este libro electrónico interactivo, incluyendo tanto el contenido teórico como también los vínculos y videos presentado en el mismo, de esta manera el catedrático se asegura de estar proporcionando a los estudiantes material renovado. Suele suceder que las páginas de internet dejan de funcionar, por lo que es importante revisar cada uno de los vínculos para que no presenten semejante problema, o bien que los temas ya no sean acordes a las necesidades de los estudiantes.
2. El archivo debe ser proporcionado tal y como lo entrega el diseñador, esto para evitar problemas en el funcionamiento del libro electrónico interactivo.
3. Siendo este un archivo de naturaleza digital es necesario verificar los hipervínculos del índice luego de alguna modificación en la cantidad de páginas que presenta el libro al ser entregado, esto para evitar problemas en el funcionamiento de los botones contenidos en cada una de las páginas.
4. El proyecto presentado no está hecho para su reproducción impresa, por lo que es necesario si así lo desean, crear un nuevo archivo para poder imprimir.
5. Es necesario que el documento entregado al estudiante se visualice en Adobe Acrobat, de no ser así el archivo no funcionará de la forma correcta.



Capítulo 10

FUENTES CONSULTADAS

¿Qué encontró y dónde?



10.1 Fuentes consultadas

Donis, Javier (2005). Manual interactivo básico para la estructuración de rostros en la asignatura expresión gráfica 1, del programa de diseño gráfico de la facultad de Arquitectura de la USAC. (Tesis inédita de licenciatura). USAC.

Frascara, Jorge (2000). Diseño para la gente. Ediciones infinito. Buenos Aires, Argentina.

Meseguer, Laura. TypoMag. Segunda edición. Barcelona, España. 2011.

Rodríguez, Andy (2008). Actualización de la enseñanza de color para diseñadores gráficos, en el 2006. (Tesis inédita de licenciatura) USAC.

Samayoa Edy (2003). Elaboración de un manual didáctico para la enseñanza de la reproducción de originales de alto contraste en blanco y negro, para la asignatura de Procesos de Reproducción I. (Tesis inédita de licenciatura). USAC.

Cuestionarios a profesionales: Larisa Mendoza, Erico de León, Melanie Martínez y Jessica Gordillo.

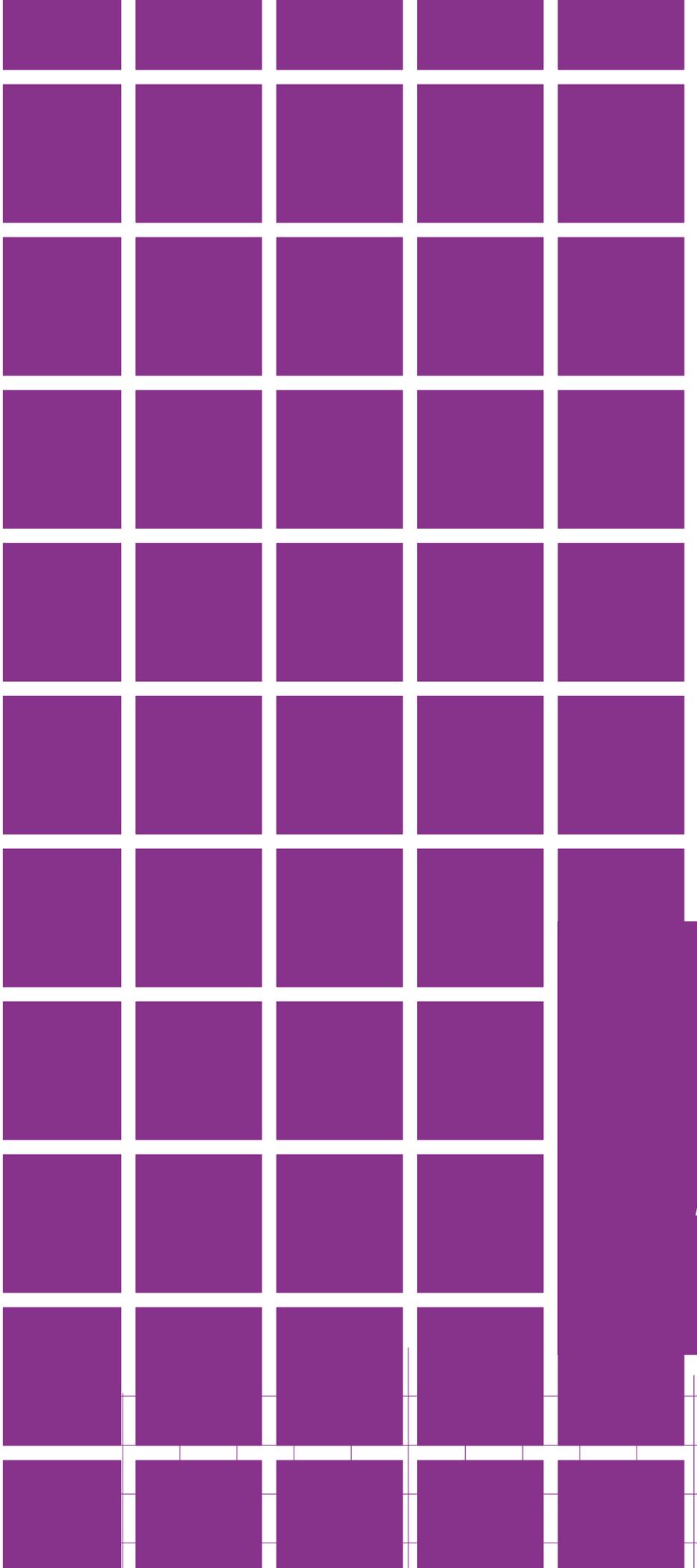
www.neuronilla.com

<http://alejandrogallardo.bligoo.com/content/view/52448/Bruno-Munari-que-es-un-problema-Metodologia-para-el-diseno.html#UgXiEhbPjyl>

http://cl.nielsen.com/pubs/consumidor_objetivo.shtml

<http://www.slideshare.net/FREDYVANEGAS/la-autonoma-en-el-aprendizaje-del-estudiante-universitario>

<http://www.feeye.uncu.edu.ar/web/posjornadasinve/area2/Aprendizaje%20-%20eleccion%20de%20carrera/045%20-%20Perez%20-%20Inst%20de%20Jujuy.pdf>

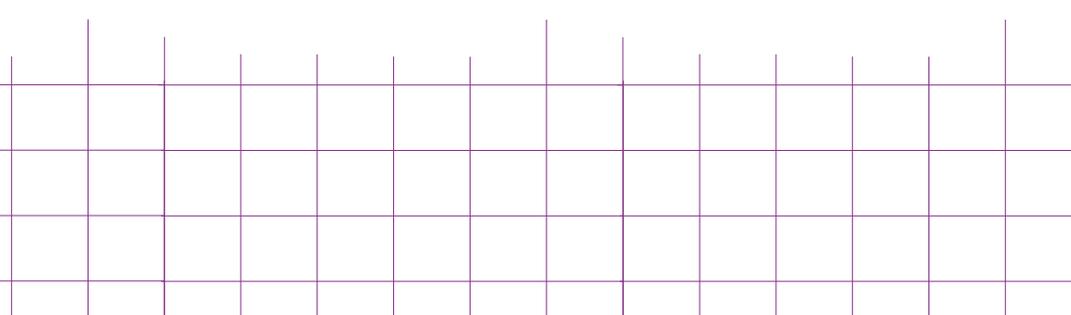


Anexos

Validación Instrumento 1

Este instrumento se utilizó para autoevaluar las piezas de la primera etapa

		Principios a evaluar en el diseño 10 pts									
Nombre de la versión	Pertenencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estabilización	Diagramación	Tipografía	Uso de color	Resultado
Reticula 1	9	8	7	8	9	-	9	9	9	-	8.5
Reticula 2	8	9	8	8	7	-	8	9	8	-	8
Reticula 3	7	6	7	7	8	-	7	8	8	-	7



Validación Instrumento 2

Encuesta proporcionada a los profesionales del Diseño Gráfico para que pudieran evaluar la pieza gráfica

Validación

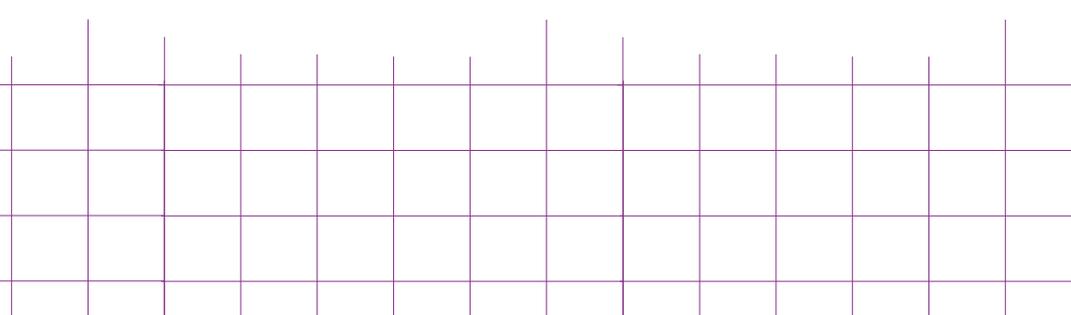
Instrumento 3

Instrumento utilizado para el grupo objetivo.

Esta es una encuesta para validar un libro electrónico interactivo de la asignatura de Teoría para el Diseño Visual 3

1. ¿Qué opina del material en general?
.....
.....
2. ¿De qué tratan los capítulos que vio?
.....
.....
3. ¿Le sería útil a usted como estudiante esta propuesta?
.....
4. ¿Porqué?
.....
5. ¿Qué es lo que más recuerda de la pieza?
.....
6. ¿Le parecen los colores adecuados para estudiantes de diseño gráfico? ¿Por qué?
.....
7. ¿Hay algo que considere que se debe eliminar o mejorar? ¿Por qué?
.....
8. ¿Le parece adecuada la línea gráfica utilizada?
.....
.....

Comentarios
.....
.....
.....



Validación

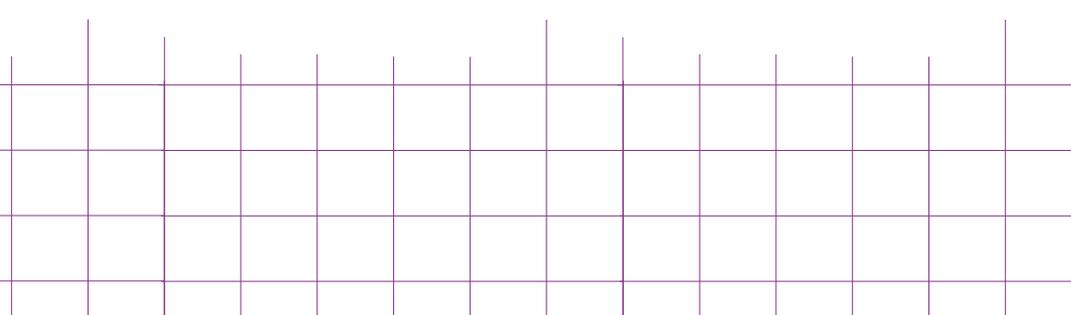
Grupo objetivo



Validación con grupo objetivo

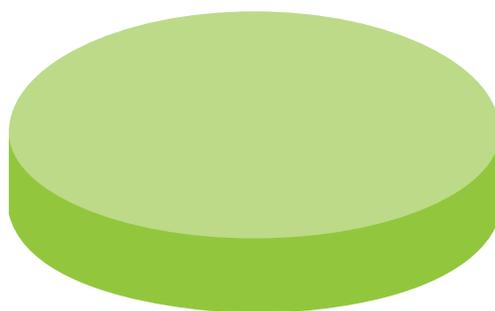


Validación con grupo objetivo



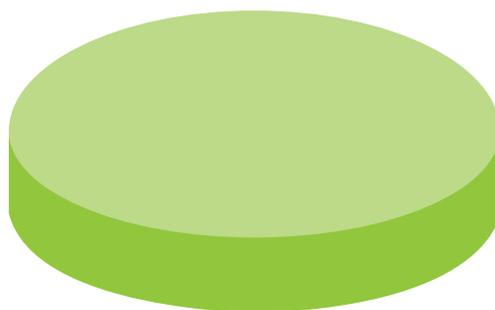
¿De qué tratan los capítulos presentados?

El 100% de los encuestas respondió de forma acertada según lo observado en la presentación de la propuesta.



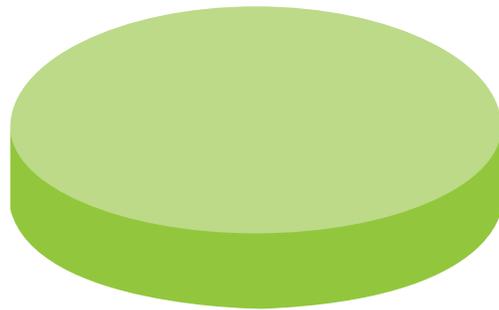
¿Le sería útil a usted como estudiante esta propuesta? ¿Porque?

El 100% de los estudiantes dijo que el material sería útil, porque la información estará al alcance de los estudiantes, además de que recopila la información en un solo documento.



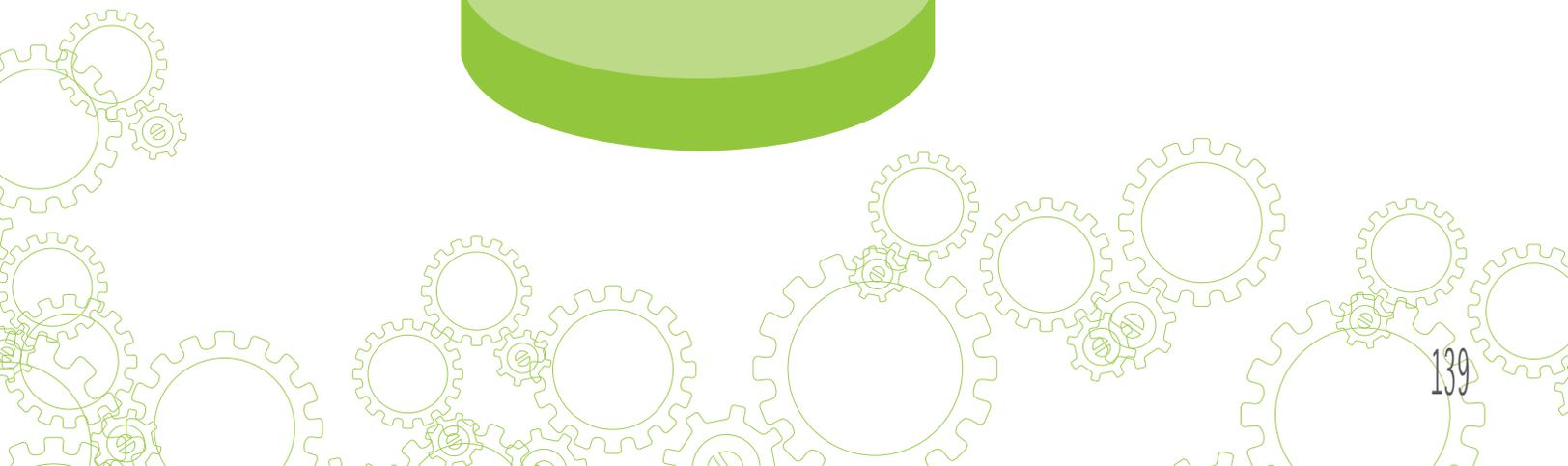
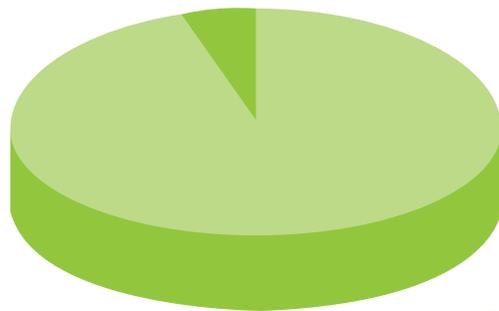
¿Qué es lo que más recuerda de la pieza?

El 100% de los estudiantes habló sobre la interactividad que presentaba la propuesta, los engranajes, y el diseño minimalista.



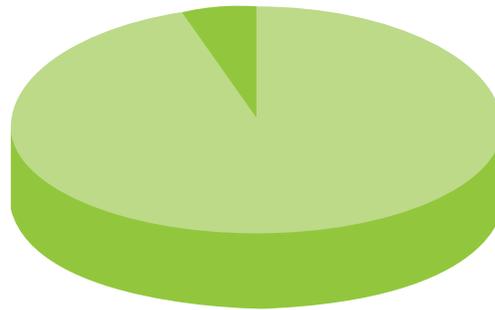
¿Le parecen los colores adecuados para estudiantes de diseño gráfico?

El 95% de los estudiantes estuvieron de acuerdo con la paleta de colores presentada, porque eran sólidos y llamativos, ideales para el grupo objetivo.



¿Hay algo que considere se deba eliminar o mejorar?

El 95% de los estudiantes opinó que el material era muy completo, útil, accesible e innovador.



En general los comentarios de los estudiantes fueron positivos

La validación se realizó con un grupo de 20 personas por medio de una encuesta.

Se le presentó al estudiante la pieza final, por medio de la cual pudo observar el funcionamiento del libro, los botones, vínculos etc.

Las respuestas en su mayoría fueron positivas y los cambios fueron mínimos.

“Es una alternativa muy acertada, porque de esa manera la teoría se vuelve menos tediosa”

“Me parece de mucha utilidad, y el diseño me parece adecuado”

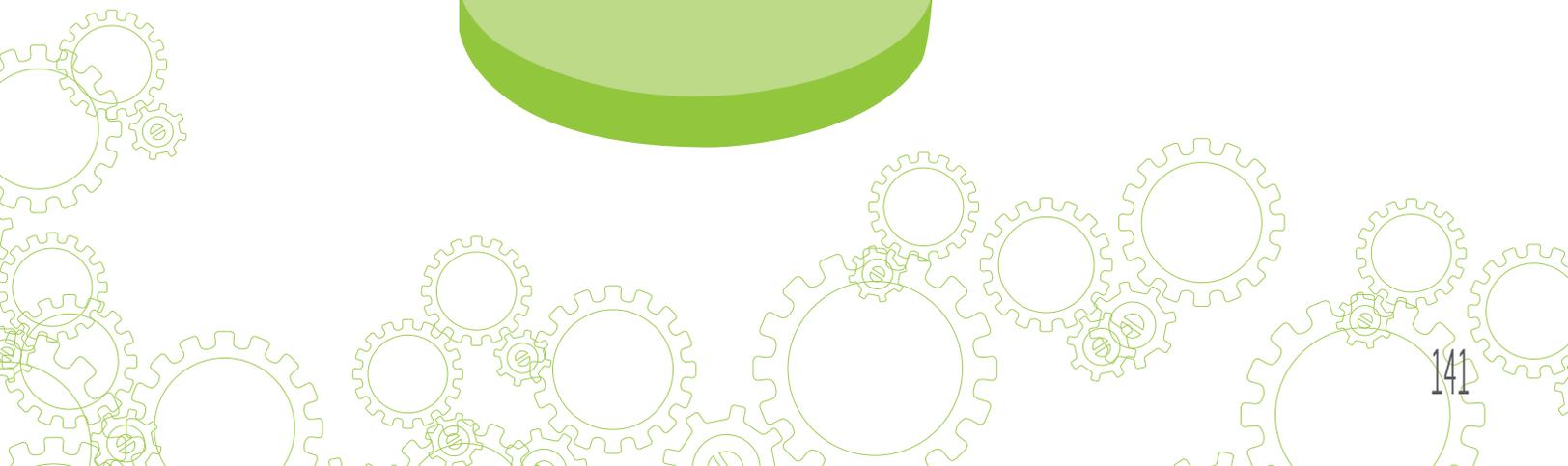
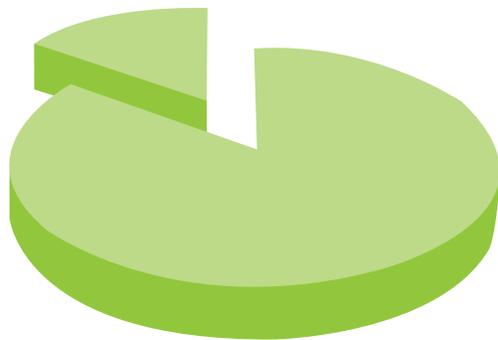
“Una idea muy creativa utilizando tecnologías alternativas”

Estos fueron algunos comentarios del grupo objetivo sobre la propuesta presentada.

¿Qué opina del material en general?

El 85% de los estudiantes encuestados describieron de forma positiva el material presentado.

Los comentarios giraron entorno a la creatividad, utilidad y dinamismo que la propuesta les generaba.





Diseño de material didáctico interactivo para el curso de Teoría para el Diseño Visual 3 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Marco Antonio Morales
ASESOR

Andrea Lucía Orellana Zamora
SUSTENTANTE

Guatemala, mayo 31 de 2014.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Arq. Carlos Valladares Cerezo
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **ANDREA LUCÍA ORELLANA ZAMORA**, Carné universitario: **2009 17094**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO, PARA EL CURSO DE TEORÍA PARA EL DISEÑO VISUAL 3 DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en **DISEÑO GRÁFICO ÉNFASIS EDITORIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO - ESPECIALIDAD EDITORIAL**.

Y, habiéndose efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida, por lo que recomiendo darle continuidad a los trámites correspondientes, antes de que se realice la impresión de dicho documento de investigación.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,

 *Lic. Maricella Saravia de Ramírez*
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 y 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com