

*DISEÑO DEL LIBRO
DE PROYECTOS
Y CONTENIDOS
DE LA ASIGNATURA*
**EXPRESIÓN
GRÁFICA 1**
*PARA EL APOYO
DOCENTE Y **GUÍA**
DEL ESTUDIANTE
DE DISEÑO GRÁFICO
EN LA UNIVERSIDAD
DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA*

Ana Sofía García-Fung

v

*DISEÑO DEL LIBRO
DE PROYECTOS
Y CONTENIDOS
DE LA ASIGNATURA*
**EXPRESIÓN
GRÁFICA 1**
*PARA EL APOYO
DOCENTE Y **GUÍA**
DEL ESTUDIANTE
DE DISEÑO GRÁFICO*
*EN LA UNIVERSIDAD
DE SAN CARLOS
DE GUATEMALA*

*Proyecto presentado por
Ana Sofía García-Fung
Para optar al título de
Licenciada en Diseño Gráfico
con especialización Editorial-Interactivo
Guatemala, 2015*

**MSC. ARQ. BYRON
RABÉ RENDÓN**
DECANO

**ARQ. GLORIA RUTH
LARA CORDÓN DE COREA**
VOCAL I

**ARQ. EDGAR ARMANDO
LOPEZ PAZOS**
VOCAL II

**ARQ. MARCO VINICIO
BARRIOS CONTRERAS**
VOCAL III

**TEC. D.G. WILIAN JOSUÉ
PÉREZ SAZO**
VOCAL IV

**BR. CARLOS ALFREDO
GUZMÁN LECHUGA**
VOCAL V

**MSC. ARQ. PUBLIO
RODRÍGUEZ LOBOS**
SECRETARIO

**ARQ. CARLOS ENRIQUE
VALLADARES CEREZO**

**ARQ. ALEJANDRO
MUÑOZ CALDERÓN**

**LICDA. ERIKA
GRAJEDA GODÍNEZ**
ASESORA METODOLÓGICA

**LICDA. LARISA CARIDAD
MENDOZA ALVARADO**
ASESORA GRÁFICA

**MCS. SALVADOR RENÉ
GÁLVEZ MORA**
TERCER ASESOR

CONTENIDO



9 Introducción

- 11 Problema
- 11 Justificación
- 12 Objetivos del proyecto

13 Perfiles

- 15 Perfil de la institución
- 18 Perfil del grupo objetivo

21 Definición Creativa

- 23 Estrategia de aplicación
- 24 Concepto creativo
- 30 Propuesta de códigos visuales

31 Planeación Operativa

- 33 Flujograma de trabajo
- 34 Cronograma de trabajo

35 Marco Teórico

- 37 Papel y lápiz en el proceso de diseño
- 39 La calidez del libro y la brillante pantalla

43 Producción gráfica y validación

- 45 Primer nivel de visualización
- 51 Segundo nivel de visualización
- 56 Tercer nivel de visualización
- 67 Fundamentación de la propuesta
- 73 Propuesta final

93 Lecciones aprendidas

- 95 Lecciones
- 95 Costos

97 Conclusiones

98 Recomendaciones

99 Fuentes consultadas

101 Anexos

- 103 Instrumentos de investigación
- 107 Instrumentos de validación
- 110 Entrega a la institución

PRESENTACIÓN

Para el diseñador, el dibujo es una herramienta poderosa para transmitir ideas y eso es lo que se pretende que los estudiantes aprendan en la asignatura de Expresión Gráfica 1.

Se presenta a continuación el desarrollo paso a paso para la elaboración del Libro digital De la mente a la mano, dirigido a los estudiantes de diseño gráfico de la USAC y a los docentes de la asignatura de Expresión Gráfica 1.

Para su elaboración, como en todo proyecto de diseño gráfico, fue fundamental conocer al grupo objetivo, pero además requirió de observación e identificación de necesidades, para poder desarrollar una pieza que fuera eficaz como respuesta al problema detectado, el cual se explica en el primer capítulo de este informe.

Con esta idea, de desarrollar material de diseño eficaz y práctico para el proceso de enseñanza, se investigó sobre el objetivo que tiene la asignatura de Expresión Gráfica 1, para hallar la esencia de esta asignatura y así poderla transmitir a los estudiantes de manera que puedan comprender la utilidad que tiene dentro de su proceso de formación como diseñadores. Todo esto se encuentra desarrollado en los capítulos de este informe. Para terminar, se presenta el libro en su versión final que será utilizada por lo estudiantes y catedrático de la asignatura.

1/ INTRODUCCIÓN

1/1 Problema

1/2 Justificación

1/3 Objetivos del Proyecto

Aprender a observar el entorno ayuda al estudiante de diseño gráfico a desarrollar su criterio y cultura visual y en el comienzo del proceso de aprendizaje del diseño, el tener un punto de referencia de lo alcanzable (y de lo que se puede lograr y superar) amplía la visión y marca un punto de inicio para la realización de sus proyectos. Esos futuros diseñadores necesitan aprender y ver el proceso de producción de ideas, de proyectos realizados y tener un apoyo en el proceso de realización, que si bien el catedrático puede ir guiando y dar los lineamientos de un proyecto, éste no se da a basto para asesorar a cada uno de los estudiantes con sus inquietudes particulares.

En la asignatura de Expresión Gráfica 1, los estudiantes aprenden a graficar ideas, deben volver a las bases del dibujo que es: contar historias, comunicar ideas y experiencias. Ese dibujo en la infancia se hace libremente y sin ninguna atadura, con la mano suelta y sin importar si las líneas no son rectas o limpias. Pero, con los años y con la educación escolar, se va olvidando el dibujar libremente y para comunicar, la acción de tomar papel y lápiz para plasmar alguna figura, se convierte, para la mayoría, en una asignatura más, en un dibujo que puede tener solamente fines artísticos y se olvida la parte comunicativa de éste. Para los jóvenes que empiezan los estudios de la carrera de Diseño Gráfico supone un gran reto volver a los inicios en los que el lápiz era una extensión de lo que sucedía en la mente, perder el miedo y soltar los trazos y además desaprender que el dibujo es con fines artísticos solamente; para el diseñador, el dibujo es una herramienta poderosa para transmitir ideas y eso es lo que se pretende que los estudiantes aprendan.

1/1 PROBLEMA

El docente de la asignatura no puede atender de forma eficiente a todos sus alumnos en cada uno de los talleres y ejercicios que se elaboran durante el semestre, pues los períodos de clase no son suficientes para atender en el salón a todos los estudiantes que buscan constantemente asesoría y consejo del docente.

1/2 JUSTIFICACIÓN

Trascendencia

Formar diseñadores que sean capaces de transmitir ideas de manera eficiente y sencilla, implica mejores profesionales que pueden desempeñarse mejor en el mercado y producir mejor material para la población. Diseñadores capaces de formular mejores piezas gráficas que lleguen mejor a las personas y que sean eficaces para cual sea el objetivo que éstas tengan.

Incidencia

Que los alumnos tengan acceso a una guía de trabajos y ejercicios, para agilizar el proceso de trabajo y asesorías con el catedrático, de esta manera, ellos tienen una guía de trabajo para saber qué hacer y cómo hacerlo. Para los futuros diseñadores es importante aprender y ver el proceso de producción de ideas, de proyectos realizados.

El estudiante de Diseño Gráfico, al iniciar los estudios de la carrera, tiene la interrogante de ¿Hasta dónde se puede llegar? ¿Qué soy capaz de realizar? ¿Qué tanto se puede hacer? ¿Qué se ha hecho? Al recopilar estos trabajos y presentarlos como una guía de trabajo y referencia, los nuevos estudiantes que llevan el curso cada año, pueden tener una referencia de lo que se trabaja en cada ejercicio, la calidad que se puede alcanzar en cada paso, y eso es importante para su desarrollo como diseñadores gráficos pues con esto se pretende impulsar la calidad de los trabajos que realicen, mejorar los resultados de los proyectos, y con esto, formar mejores diseñadores gráficos.

Factibilidad

Con este proyecto de recopilación de los trabajos y ejercicios realizados en el curso de Expresión Gráfica 1, se busca diseñar un libro de uno de los contenidos que conforman el amplio espectro de asignaturas que forman la licenciatura en Diseño Gráfico. Además el libro tiene la opción de ser digital para poder reproducirse y distribuirse más fácilmente entre los estudiantes, para que más personas puedan tener acceso a la información y así los costos de reproducción sean mínimos.

El proyecto involucra tanto a los alumnos que han llevado y llevarán la asignatura de Expresión Gráfica como en los demás estudiantes de Diseño Gráfico, al ser un material de consulta que documenta una actividad importante dentro de la Escuela: el proceso de enseñanza/aprendizaje de nuevos diseñadores, mediante la recopilación, explicación y definición de los trabajos realizados en esta asignatura y principalmente, ayuda siendo una guía para los nuevos estudiantes en el desarrollo de sus proyectos y al docente al impartir las clases.

1/3 OBJETIVOS DEL PROYECTO

General

Diseñar material editorial para fortalecer la calidad educativa en la asignatura de Expresión Gráfica 1, en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

de Comunicación

Diseñar material editorial para facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos de Expresión Gráfica 1, así como el trabajo docente del catedrático.

de Diseño

Elaborar un material editorial ilustrado y ejemplificado para la asignatura de Expresión Gráfica 1, que contenga de manera organizada los proyectos y contenidos de la asignatura.

2 / PERFILES

2/1 Perfil de la Institución

2/2 Perfil del Grupo Objetivo

2/1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

*De acuerdo a la página web
de la Facultad de Arquitectura,
Escuela de Diseño Gráfico, USAC.*

Los estudios de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) se remontan al año de 1987, con la puesta en marcha del primer diseño curricular. En 1995 tuvo lugar la primera readecuación curricular con lo que empezó una dinámica de análisis y revisión de contenidos para mantener la vigencia y actualidad de los estudios en el marco de las demandas de crecimiento y desarrollo de la sociedad guatemalteca.

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

2/1/1 Reseña Histórica

En el año de 1975, se incluyó en el Plan de Desarrollo Universitario de la Universidad de San Carlos la creación de carreras técnicas con el propósito principal de diversificar las oportunidades de educación superior.

En consonancia con ese plan, el arquitecto Eduardo Aguirre Cantero, entonces decano de la Facultad de Arquitectura, nombró a un equipo de profesores y estudiantes de la Facultad para elaborar una propuesta de creación de la Carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico. La propuesta elaborada por este equipo fue aprobada por el Consejo Superior Universitario en el año de 1986 y, en el primer semestre de 1987, empezó a funcionar el Programa de Técnico Universitario en Diseño Gráfico adscrito a la Facultad de Arquitectura.

En el año 2003, luego de una readecuación del pensum, se elevó el nivel de estudios al de licenciatura en Diseño Gráfico y, en 2004, el programa fue elevado a la categoría de Escuela Facultativa.

En el año 2008, un equipo de docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, elaboró una propuesta para la creación de la Primera Maestría en Ciencias para el Mercadeo para el Diseño, la cual fue aprobada en el año 2009 y empezó a servirse en el año 2010.

En el año 2009, se dio inicio a la readecuación curricular con el acompañamiento del Departamento de Asesoría y Orientación Curricular de la División de Desarrollo Académico de la USAC. Como resultado de esta readecuación, a partir del año 2011 se ha implementado un nuevo *pensum* en el marco de un *currículum* con enfoque por competencias.

El primer intento de surgimiento de la carrera en cuestión, se llevó a cabo en el año 1972, cuando las autoridades de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, conscientes del empirismo reinante en el área del diseño gráfico, fue nombrada una comisión para indagar a nivel nacional e internacional qué se impartía en esa carrera, además de realizar entrevistas con diseñadores, profesionales y empíricos, sobre los conocimientos que hubieran adquirido a lo largo de su experiencia.

2/1/2 *Objetivos*

Formar profesionales en diseño gráfico, orientados a atender 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. (Farusac, 2014)

2/1/3 *Misión y Visión*

Misión Formar diseñadores gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez, ser agentes de cambio comprometidos con la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando campañas de interés social. Producir conocimiento para aportar a la solución de los problemas sociales y la comunicación social del país.

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

2/1/4 *Cultura visual de la Escuela de Diseño Gráfico*

La Escuela, cuenta con una imagen institucional y gráfica, amarrada la imagen general de la Facultad de Arquitectura, la cual se emplea desde la página web de la Facultad hasta las cartas, boletines y documentos generales de información que se realizan. A continuación se muestra el logotipo de la Facultad y Escuela de Diseño Gráfico, el cual se implementó en el año 2012, el diseño estuvo a cargo del estudiante Nombre Apellido, como parte del curso de Diseño Visual X



La Escuela de Diseño Gráfico cuenta con un Departamento de Divulgación que se encarga de transmitir a los estudiantes, la información de eventos, actividades, y todo lo relacionado con la Escuela, para ello realizan una revista semestral que abarca toda la Facultad de Arquitectura, también se encargan de llevar un registro fotográfico de todas las actividades que se realizan y de manejar el material gráfico que emite la Escuela.

2/1/2 PERFIL DE LA ASIGNATURA DE EXPRESIÓN GRÁFICA 1

Esta asignatura se imparte en el segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico. El objetivo de la asignatura es desarrollar en el estudiante la habilidad para expresarse a través del dibujo a mano alzada de cualquier objeto y figura humana, utilizando diferentes técnicas gráfico-plásticas.

A continuación los indicadores de logro del curso y las habilidades que desarrolla el estudiante, de acuerdo a una entrevista realizada al Arquitecto Salvador Gálvez, catedrático de la asignatura:

- | | |
|--|--|
| — Conoce la función del lado derecho del cerebro en el proceso de la expresión gráfica. | — Dibuja objetos conformados con volúmenes básicos. |
| — Identifica, reconoce y utiliza adecuadamente los materiales como herramientas para expresarse gráficamente. | — Identifica la fuente de luz y su posición en el espacio como generadora del claroscuro. |
| — Realiza trazos básicos a mano alzada para expresarse gráficamente | — Elabora con precisión las líneas que representan las diferentes texturas. |
| — Analiza y comprende que todo en la naturaleza está configurado por formas básicas. Dibuja objetos que están estructurados dentro de formas básicas. Analiza los ejes de simetría en los modelos que dibuja. Dibuja los contornos de los objetos. | — Encuadra las imágenes, generando composiciones. |
| — Visualiza los volúmenes dentro del espacio. Identifica la estructura de los objetos que están formados por volúmenes básicos. | — Representa adecuadamente la profundidad de campo en la expresión gráfica. |
| | — Elabora rostros humanos, de diferentes edades, con la adecuada proporción, tanto de frente, perfil y tres cuartos. |
| | — Representa la figura humana con niños y adultos, realizando diferentes actividades. |

2/3 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Foto: Sofia García-Fung



El grupo objetivo al que está dirigido el proyecto está conformado por: Estudiantes del curso de Expresión Gráfica 1 de la Escuela de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos.

2/3/1 Aspectos geográficos y sociodemográficos

Región: Ciudad de Guatemala, Región Metropolitana y Región Central.

Edad: 18-28 años

Hombres y mujeres

Ciclo de vida: joven soltero/casado/sin hijos/con hijos

Clase social: media baja, media.

Ingresos: aproximadamente Q. 3,500

Ocupación: estudiantes, sin empleo, empleados dependientes de medio tiempo o independientes.

Educación: Secundaria

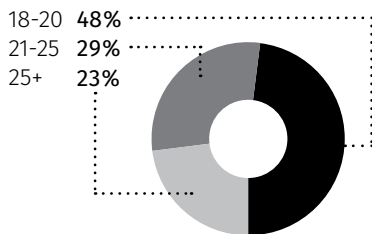
Etnia: Indígenas, ladinos.

Diversas religiones y creencias

Nacionalidad: guatemalteca

A continuación se muestra una gráfica con los datos generales y particulares del grupo objetivo. Para la recopilación de estos datos se llevó a cabo una encuesta a los estudiantes de la asignatura. Ver anexos No 2

Edad

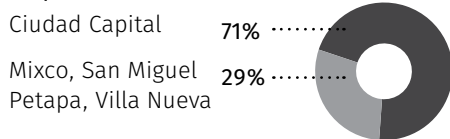


Sexo

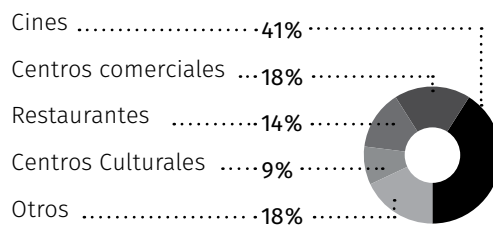
Femenino 71%
Masculino 29%



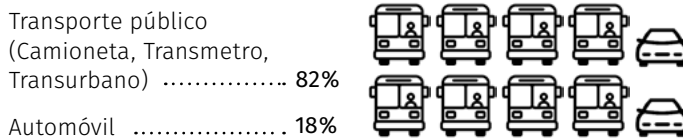
Área en la que viven



Lugares que frecuentan como diversión u ocio



Medio de transporte con el que se movilizan



2/3/2 Aspectos psicográficos del estudiante de Expresión Gráfica 1

Son jóvenes con una vida social activa, en proceso de maduración, altamente creativos y críticos, acostumbrados a los desvelos y también a la vida nocturna, interesados e integrados a las redes sociales. Interesados en aprender y superarse, por lo que son muy competitivos, una parte de ellos participan en voluntariados, lo que es una muestra del interés por su país y por sus ideales. “Los estudiantes de Diseño Gráfico se identifican y buscan personificarse en el estereotipo del artista o creador, visto como un ser creativo y con derecho a la libertad de expresión por sus mismas dotes artísticas y facilidad creadora. Persigue un estatus y un reconocimiento a sus aportes e ideas dentro del marco profesional” (Pellecer, 2005, p.24).

2/3/2 Cultura visual del estudiante de Expresión Gráfica 1

Se realizó una encuesta a los estudiantes de la asignatura de Expresión Gráfica en la jornada matutina, que son aproximadamente 70 jóvenes. Al ser estudiantes de primer año, la mayoría no conoce ni se ha interesado en conocer el panorama del diseño gráfico en el país, por ejemplo, más de la mitad de los estudiantes no conocen ninguna revista de diseño gráfico que se produzca nacionalmente, así como tampoco actividades culturales del país relacionadas al diseño, esta situación es muestra de que el campo del diseño gráfico, en la sociedad de Guatemala, aún se está construyendo, es muy poco lo que se conoce y se promociona, incluso dentro de la misma Escuela de Diseño Gráfico. Si bien una pequeña cantidad de estudiantes sí conocen sobre el diseño gráfico en el país, en definitiva es importante educar a los estudiantes en el diseño gráfico nacional, pues es el medio en que estarán incursionando.

Ver anexo B: Instrumento de investigación para el grupo objetivo.

3/ DEFINICIÓN CREATIVA

3/1 Estrategia de aplicación de la pieza a diseñar
3/2 Concepto creativo de diseño
3/3 Propuestas de códigos visuales

3/1 ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA A DISEÑAR

Como todo el material que se desarrollará es para medios digitales, se propone hacer la entrega del materia al catedrático en CDs , para luego ser distribuido de esta manera a los estudiantes al inicio de la asignatura de Expresión Gráfica 1. Además de esto, se propone que el material sea accesible desde la web, para que se pueda acceder a través de otros medios distintos a la computadora, de esta forma se facilita el acceso para compartir el documento. Así, los alumnos pueden consultar el documento antes o durante la clase para apoyarse en la realización de los ejercicios.

¿Cómo? Distribuyendo el documento a los alumnos al inicio del semestre.

¿A través de qué? CDs y acceso desde la web.

¿En qué lugar? En el salón durante las primeras clases del semestre.

3/2 CONCEPTO CREATIVO DE DISEÑO

Para llevar a cabo el desarrollo del concepto creativo se hizo uso de tres técnicas de conceptualización o ejercicios creativos, los cuales a través de investigar, analizar y generar ideas, se llegó al concepto creativo que se muestra al final de este proceso.

3/2/1 Ejercicios creativos

a. SCAMPER

¿Cómo hacer un libro atractivo y funcional para los estudiantes de la asignatura Expresión Gráfica I?

En este ejercicio creativo se busca cuestionar todos los parámetros de diseño y de función del proyecto a realizar y así plantear nuevas formas para ejecutarlo, con el objetivo de encontrar una manera particular de abordar y plantear el proyecto. Luego de formuladas las preguntas, se redacta en un solo párrafo un planteamiento que responde a las preguntas, para luego elaborar frases conceptuales que identifiquen ese planteamiento, que luego se convertirán en conceptos de diseño.

¿Sustituir?

¿Podemos sustituir las hojas de papel bond por papel de diferentes tipos?

¿Podemos cambiar la orientación tradicional de los libros?

¿Podemos sustituir la portada o cubierta por cubiertas diferentes?

¿Podemos sustituir la tipografía por letra hecha a mano?

¿Combinar?

¿Podemos combinar un libro con varios folletos intercambiables?

¿Podemos combinar un libro con un cuaderno de dibujos?

¿Podemos combinar el libro con recursos digitales que amplíen la información?

¿Adaptar?

¿Podemos adaptar la tecnología de los teléfonos inteligentes al libro?

¿Modificar?

Podemos modificar el formato del libro, el papel de las hojas, hacerlo disponible en formato impreso y digital, modificar la estructura y letra del libro, combinando tipografía con letra a mano alzada.

¿Eliminar o reducir?

¿Podría hacerse un libro más compacto con ideas principales solamente? ¿Podría hacerse solamente a dos tintas? ¿Podría hacerse en forma de fichas de consulta?

¿Reordenar o invertir?

¿Un libro con índice de imágenes? ¿Un libro con una portada en medio? ¿Un libro con espacio para garabatear?

Planteamiento

Un libro/cuaderno de dibujo con fotografías y tipografía a mano alzada en distintos tipos de papel, con varias cubiertas> un libro que combine la limpieza y claridad del diseño digital con la calidez y viveza de los trazos manuales en el que los alumnos puedan ver reflejado el concepto y objetivo de la asignatura de Expresión Gráfica.

Ideas / conceptos a partir de las preguntas formuladas

- Es lo que ves
- Lo que ves es lo que es
- Diseñar para explicar
- Diseño y te enseño
- Explico lo que veo
- Todo explicado y ejemplificado
- Te lo digo, te lo cuento
- Te lo explico con dibujos para que me entiendas mejor
- Hablar con las manos: dibujar ideas
- Ideas a mano
- Las ideas dibujadas
- Ideas reales
- Dibujando ideas / garabateando ideas

Frases escogidas

Las siguientes frases se eligieron al ser las que mejor explican el sentido de la asignatura de una manera conceptual, precisa y singular.

-Te lo explico con dibujos para que me entiendas mejor

-Hablar con las manos: dibujar ideas

-Dibujando ideas / garabateando ideas

De estas tres frases la elegida es: *Hablar con las manos, dibujar ideas*. Pues además de ser una frase puede convertirse en un concepto que engloba el objetivo de la asignatura y también puede ser graficado y puede aplicarse a las piezas de diseño.

b. 5W 1H

¿Qué?

Un libro que contenga todo el material y contenido del curso de Expresión Gráfica 1

¿Por qué?

Porque el catedrático de la asignatura no puede atender y asesorar a cada uno de los alumnos porque son demasiados, además que estos necesitan tener referencias y ejemplos de los temas que se van desarrollando en cada clase.

¿Cuándo?

Durante los meses de agosto a octubre, asistiendo al curso para aprender la dinámica y conocer a los estudiantes y las necesidades que tienen.

¿Dónde?

En las páginas que conforman el libro, con contenido diseñado, de manera que sea atractivo, intuitivo y comprensible para los estudiantes, así esto puede convertirse en una herramienta de apoyo para su desarrollo como diseñadores.

Frases e ideas a partir de las respuestas a cada pregunta

- Ideas con forma de dibujos
- Dibujos con forma de ideas
- Traductores de ideas
- Garabateando ideas
- Dicho en dibujos
- Lápiz, papel y mente
- De mente ágil

Cada ejercicio ejemplificado con los trabajos que los mismos estudiantes han realizado, apoyado con el contenido teórico y con ilustraciones y fotografías que complementen la información.

¿Quién?

Un diseñador capaz de responder a las necesidades que ha descubierto, capaz de traducirlas en soluciones adaptadas al grupo objetivo.

¿Cómo?

Estableciendo y delimitando las partes que compondrán la publicación, conversando con los alumnos para saber sus experiencias con cada proyecto que se realiza en la asignatura y con el catedrático, quien proporcionará todos los conocimientos que van a quedar expuestos en el libro; tomando fotografías de los trabajos de los alumnos y del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la clase, para luego aplicarlo y traducirlo en un diseño editorial, apto para los estudiantes.

Frases escogidas

Las siguientes frases se eligieron al ser las que mejor explican el sentido de la asignatura de una manera conceptual, precisa y singular.

- Dicho en dibujos
- Lápiz, papel y mente
- De mente ágil

De estas tres frases la elegida para convertirse en concepto creativo es: *Lápiz, papel y mente*. Con esto se busca representar la esencia de la asignatura y lo necesario para hacer realidad una idea.

c. LLUVIA DE IDEAS

De acuerdo a los contenidos del curso y las observaciones y necesidades de los estudiantes de la asignatura de Expresión Gráfica I.

Expresión Gráfica es:



Parejas, tríos > frases

Contar ideas + simples detalles > *Contar ideas con simples detalles*

Hacer realidad + el comienzo de una idea > *Dibujando, las ideas se hacen realidad*

Visión + ver la realidad + ver más allá > *Ver más allá de la realidad*

A mano + representar > *De la mente a la mano*

Primeros pasos + ideas > *Imaginar, idear, dibujar*

En sucio + pasar en limpio > *Pasemos en sucio lo que está en limpio*

Garabatos + Interpretar la realidad + forma > *Las ideas vienen en forma de garabatos*

Traducir + realidad + garabatos > *Traducimos la realidad en forma de garabatos*

Frases escogidas

Las siguientes frases se eligieron al ser las que mejor explican el sentido de la asignatura de una manera conceptual, precisa y singular.

-De la mente a la mano.

-Pasemos en sucio lo que está en limpio

-Traducimos la realidad en forma de garabatos

De estas tres frases la elegida es: *De la mente a la mano*. Como con los ejercicios anteriores, con el concepto se busca encontrar la esencia de la asignatura pero también que con esto se de a entender a quienes vean las piezas, que los alumnos puedan comprender qué es lo que aprenderán en Expresión Gráfica 1.

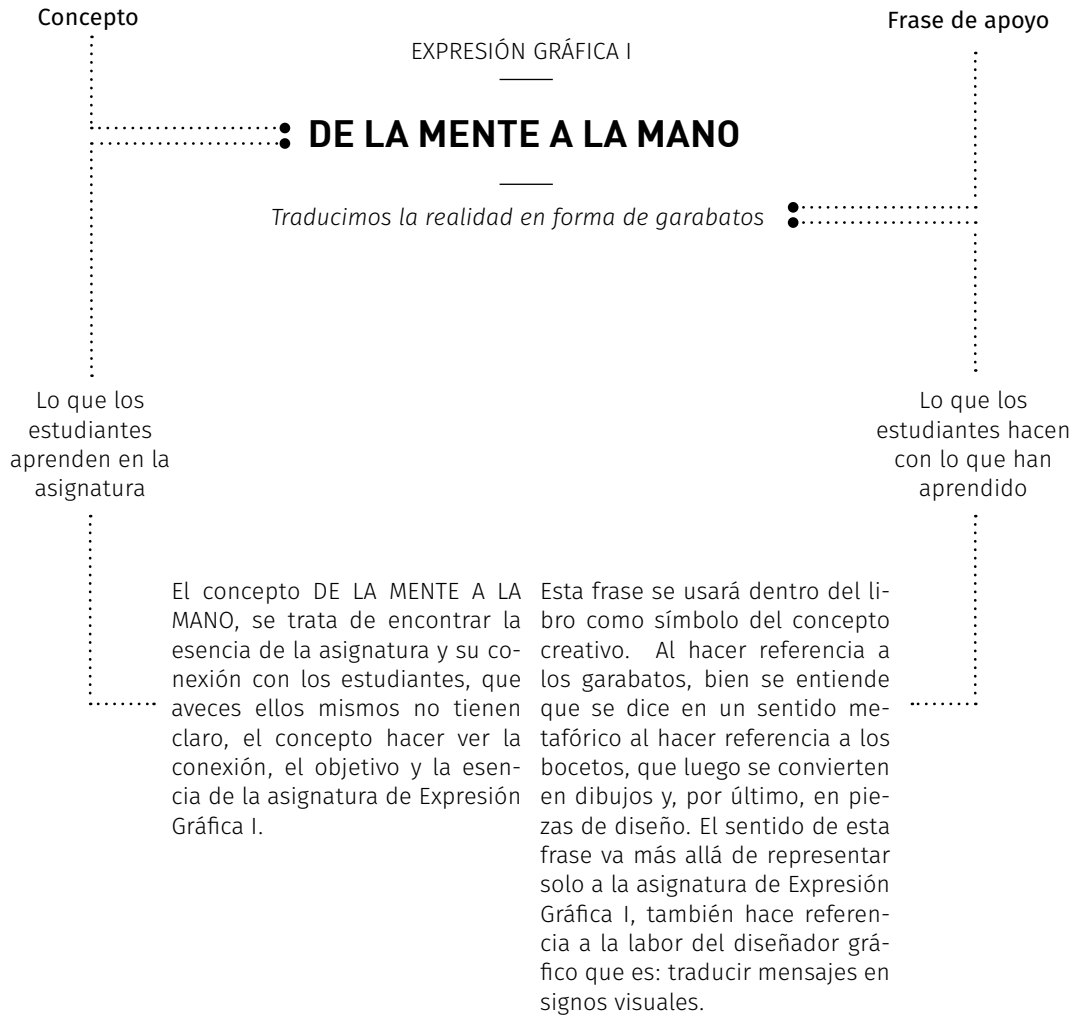
3/2/2 Proceso de selección del concepto creativo

Estos son los tres conceptos seleccionados de los ejercicios creativos:

- Hablar con las manos, dibujar ideas.
- Lápiz papel y mente.
- De la mente a la mano.

Con el concepto, se busca expresar de manera particular la esencia de la asignatura hacia los estudiantes. Se busca que sea un concepto adaptable para diferentes piezas de diseño y, principalmente, que sea posible diseñarlo y graficarlo. Para ello, se evaluó con base en la justificación de por qué se escogió cada concepto, cuál es el más auténtico, más conceptual, más claro y sencillo de explicar, porque el concepto tiene que ser comprensible. Por eso, el concepto final elegido fue: *De la mente a la mano*, se trata de encontrar la esencia de la asignatura y su conexión con los estudiantes, que a veces ellos mismos no tienen claro, el concepto hace ver la conexión, el objetivo y la esencia de la asignatura de Expresión Gráfica I.

3/2/3 Definición del concepto creativo



3/3

PROPUESTA DE CÓDIGOS VISUALES

Tipografías

La mezcla tipográfica consistirá en tres tipografías distintas. La tipografía principal, que se usará en los títulos de cada capítulo será con trazos a mano: una tipografía manuscrita que comunique el concepto de diseño y de la asignatura, que es hacer las cosas a mano. En contraste con esta tipografía, para los textos se propone una con serifas, para facilitar la lectura y centrar la atención en el contenido del texto. Para los subtemas, subtítulos, pies de página, referencias y notas, se propone una tipografía geométrica y sencilla para evitar recargar la mezcla tipográfica.

títulos

SUBTÍTULOS

Cuerpo de texto

Imágenes

Siguiendo con el concepto de diseño, se necesitan fotografiar los trabajos de los alumnos, para ello la propuesta es mostrarlos dentro de un ambiente de trabajo en el que se vean las herramientas que se han empleado para su realización.

Colores

Para los colores, se propone una paleta de tres colores: rojo, amarillo y negro, por ser colores brillantes y que generan un buen contraste con las fotografías de los dibujos. Son colores vivos y dinámicos que en pequeñas cantidades generan interés en el diseño sin distraer la atención del contenido.



Formato

Documento digital para facilitar la distribución, en un formato de 984 x 588 píxeles, que se acomoda a los monitores de las computadoras actuales.

Códigos lingüísticos

Con la idea de diseñar un documento accesible y práctico para los estudiantes, se propone un lenguaje sencillo, coloquial y jovial, exponiendo ideas claras y concisas, así como frases y tips que ayuden a desarrollar mejor cada ejercicio que se explica.

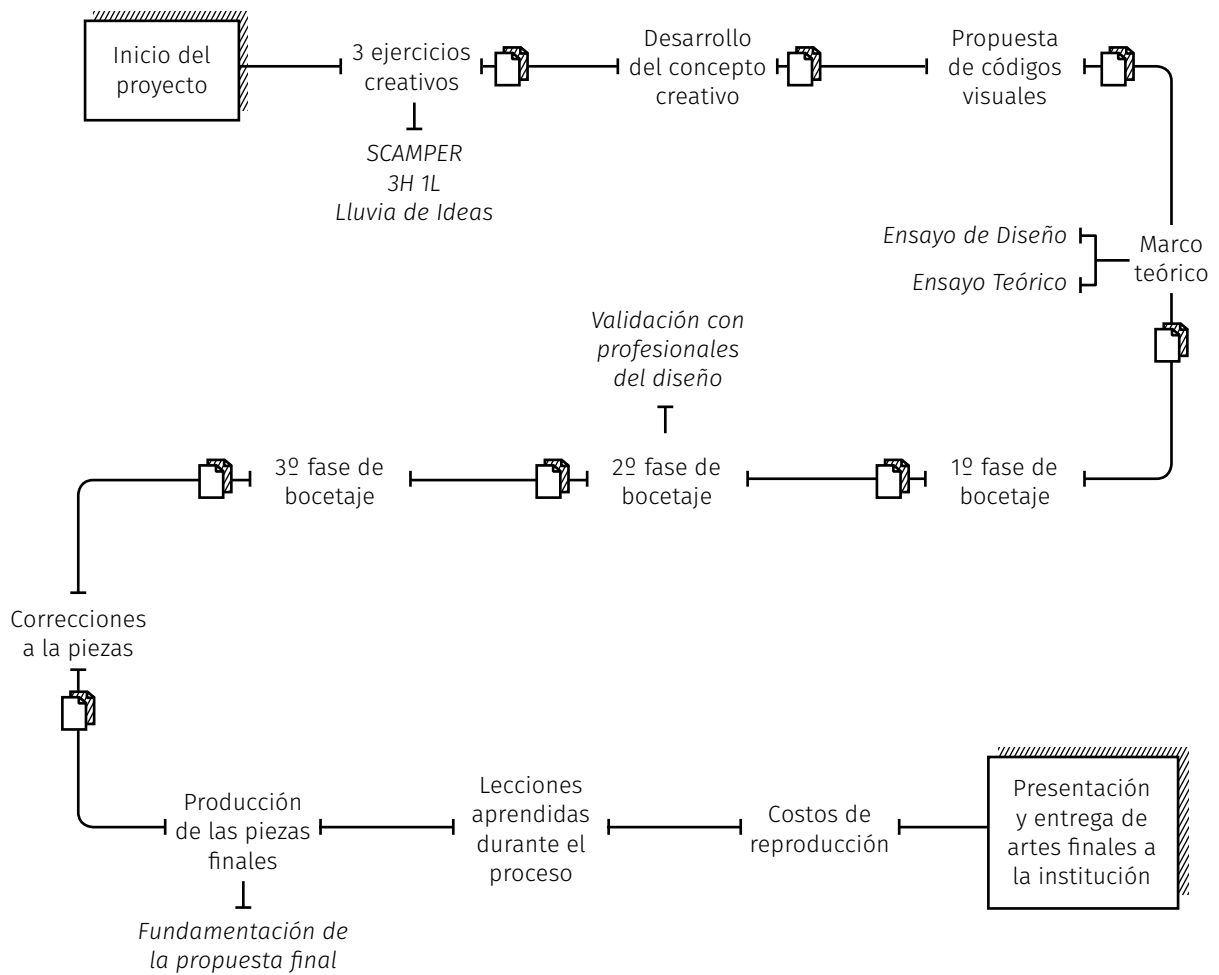
Retícula

El diseño de la estructura para la diagramación responderá a los elementos que formarán cada página, tendiendo en cuenta la importancia del espacio en blanco para no saturarlas de información y elementos

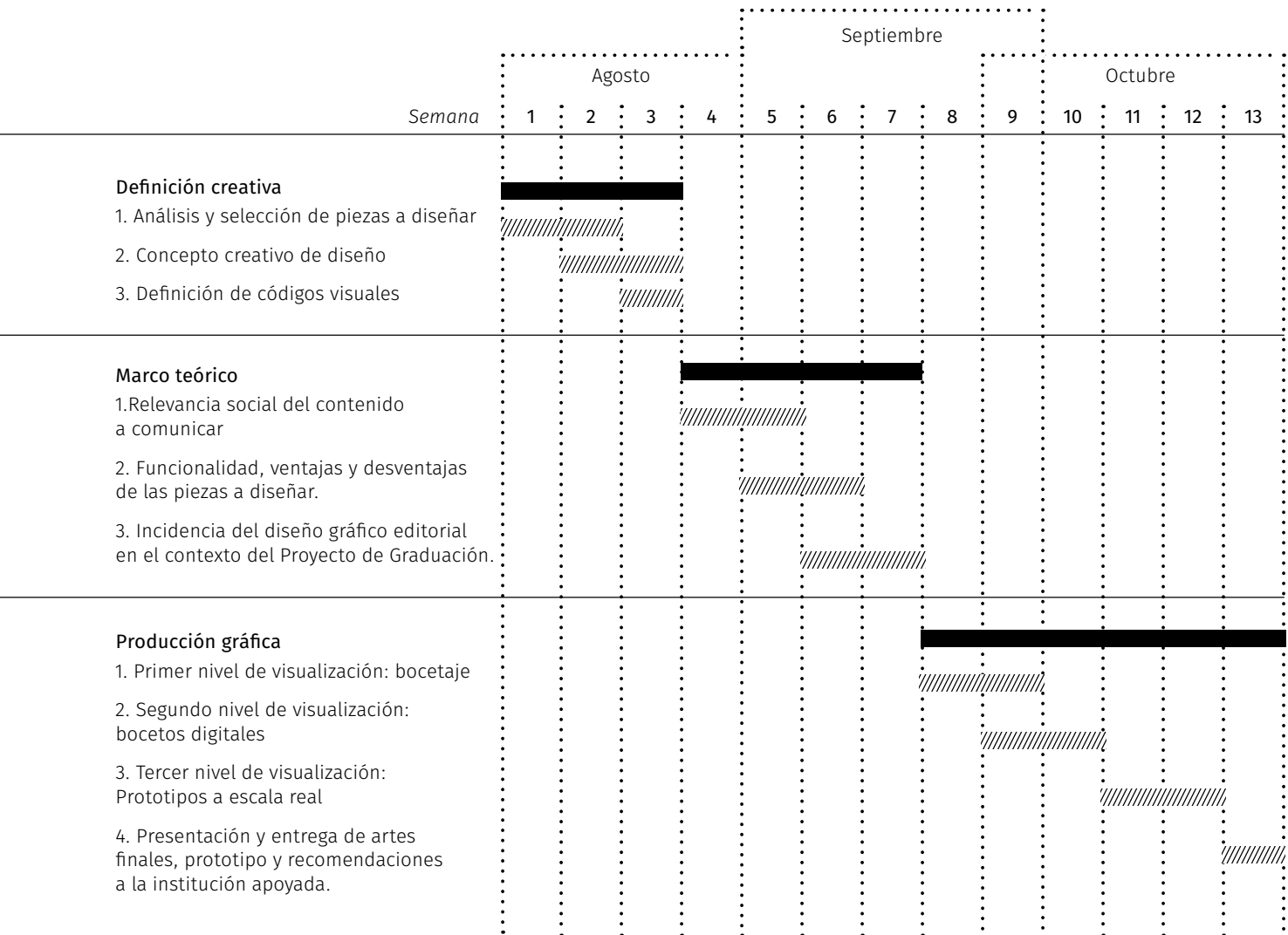
4 / PLANEACIÓN OPERATIVA

4/1 Flujoograma del proceso
4/2 Cronograma de trabajo

4/1 FLUJOGRAMA DEL PROCESO



4/2 CRONOGRAMA DE TRABAJO



5 / MARCO TEÓRICO

5/1 Papel y lápiz en el proceso de diseño

5/2 La calidez del libro ante la brillante pantalla

5/1 PAPEL Y LÁPIZ EN EL PROCESO DE DISEÑO

Ser un dibujante experto no es obligatorio para el diseñador, pero sí la capacidad para transmitir y representar de forma clara (y a veces rápida) una idea o concepto, ya sea para sí mismo o como para un colega o un cliente. El dibujo, los primeros trazos, los bocetos, son el comienzo de hacer realidad una idea: así es como se originan los proyectos, así comienza el proceso de diseño.

Para el estudiante de diseño gráfico es importante aprender que el dibujo puede ser una herramienta de comunicación, no solo con fines artísticos, pues bien sabido es que el diseño gráfico lejos está de ser un arte y no debe ser considerado como tal, pues su objetivo primordial es comunicar, transmitir un mensaje, ser el intermediario que transforma y traduce un mensaje del cliente al público. “Un aspirante a diseñador debe asumir que una computadora no es esencial en su labor creativa ya que, un ordenador con ventanitas o una manzanita en la espalda son sólo una herramienta tan poderosa como el lápiz y el papel, pero hoy ante las nuevas generaciones se debe insistir y clarificar que no es más diseñador el que tiene el artefacto más moderno sino aquel que mejor sabe aprovecharlo en función de lo que tiene en su mente.”(Fridman, 2014, p. 142)

Y sí, la computadora es una herramienta importante en el quehacer del diseñador, pero la labor del diseño no puede estar atada y delimitada por las herramientas que utiliza, el diseñador

tiene que ser capaz de idear nuevas formas de graficar y comunicar ideas y a veces eso nuevo no es más que volver al inicio: hacerlo a mano, con papel y lápiz, porque dibujar es una de las herramientas fundamentales del diseño gráfico, si se ve el dibujo como un medio para plasmar ideas de manera rápida, para graficar esas primeras ideas que se tienen sobre un tema o cuando se comienza a trabajar en un diseño. Aprender a resolver problemas de diseño con un lápiz es el entrenamiento que se necesita para ser capaz de resolver problemas mas efectivamente con las herramientas digitales que están en las paletas de los programas de diseño preferidos, Bonneville (2010)

Pero, ¿qué es lo que hace a los aspirantes a diseñadores tan difícil expresarse a través del dibujo? si en la infancia resulta tan sencillo dibujar y contar historias e ideas con trazos sencillos, dibujos que se hacen libremente y con la mano suelta. Indudablemente el proceso de educación escolar influye grandemente en la capacidad expresiva de las personas al orientar el dibujo y la expresión gráfica hacia fines puramente artísticos, lo que hace que con el tiempo la capacidad expresiva a través del dibujo, vaya perdiéndose y este se vuelva en algo solamente artístico, cuando claramente la razón de ser del dibujo ha sido desde siempre comunicar, y esto es lo que se pretende enseñar a los estudiantes: el dibujo en su forma esencial, que es, para comunicar y de igual manera, el diseño.

Veamos el diseño como un plan mental "... Esto que suena a redundante no lo es tanto: un plan está conformado por una serie de pasos para el logro de un objetivo... Un plan mental implica que para que esa serie de pasos sea eficaz haya que pensar qué es lo que específicamente hay que hacer para conseguir el objetivo buscado."(Fridman, 2014, p.143), este comienza siempre con una idea y esa idea se hace realidad cuando se traduce en signos visuales, garabatos, esbozos, bocetos. La idea entonces, pasa de la mente a la mano, de la mano al papel y así es como comienza el proceso de diseño, de esta manera podemos ver el dibujo como los planos para ejecutar el plan que se tiene en mente, es el paso previo a la producción del diseño y el desafío está en distinguir y diferenciar lo que es diseño (idear, planear) y lo que se hace con fines meramente estéticos.

La idea es eso que lleva a investigar y seguir investigando, a transformar algo abstracto que está en la mente a un objeto concreto y palpable. La idea y su objetivo es lo que hace al diseño ser lo que es, es el ingrediente principal que no debe perderse de vista en el proceso y muchas veces se ve nublado con tanta tecnología y facilidades para la realización gráfica, por eso no es lo mismo un envoltorio bonito, que un envoltorio funcional. "...Queremos diseñadores que no dejen nunca de lado a su lapicera pero que puedan sintetizar sus bocetos en pantalla para poder comunicarlos fácilmente a sus pa-

res. Queremos diseñadores que no dejen nunca de lado a su mouse pero que tengan la versatilidad de poder bajar una idea desde la inspiración mental al papel con unos simples trazos, para que cualquiera los pueda interpretar. Creo que la clave pasa por ahí. Si sos bueno dibujando, agarrá el mouse." (González, 2014, p.57)

Al hablar del dibujo en el diseño, podemos aterrizar en que todo este tiempo hemos estado hablando del bocetaje, y si, es precisamente de eso que hemos estado hablando, y la importancia del bocetaje está en que no solo es el paso previo a digitalizar un diseño, sino que es el paso inicial en el diseño, debería ser el momento en que se conceptualiza y materializan las ideas, para luego ya poder pasarlas en limpio a través de los medios digitales, y con ello tener una aproximación de la realidad. "El lápiz y el papel centran la mente y la liberan de distracciones. Lo recomendable es bocetar primero antes de comenzar a lo grande y perder tiempo en propuestas que no funcionen. Dibujar libera todo tipo de emociones, el diseño se siente más real y se controla el contenido" (Olachea, 2014) . Saltarse ese paso del bocetaje, teniendo la facilidad de la edición ilimitada junto con el ctrl+z hace que el diseñador esté cambiando y editando constantemente el diseño sin enfocarse en buscar la solución gráfica más apropiada. Traducir mensajes en signos visuales es la esencia del diseño gráfico (Burdin, 2010).

5/2

LA CALIDEZ DEL LIBRO ANTE LA BRILLANTE PANTALLA

La persistencia del libro ante los medios digitales se reafirma cada vez más, pues está claro que si bien la accesibilidad a la información que conecta a más información es sumamente atractiva, no hay nada como sostener un libro entre las manos, que contiene todo en sí mismo: no necesita de energía eléctrica para funcionar, pasa el tiempo y en lugar de deteriorarse va enriqueciéndose, va haciéndose más valioso.

En el ámbito del diseño editorial, el libro está en la cúspide de las piezas de diseño, es un material tan complejo y completo de realizar, que necesita de todas las habilidades del diseñador. Si bien se pueden realizar libros y publicaciones digitales, diseñar algo que será palpable y tendrá presencia como un libro, es una de las tareas favoritas para el diseñador editorial. Y así como hay multitud de temáticas para un libro, también hay multitud de maneras de diseñarlos y como siempre, lo importante es que esté orientado al grupo objetivo, pues no es igual un libro escolar que un libro de fotografía, los formatos varían, la tipografía, las imágenes, los sustratos y la retícula pueden componerse en infinitas combinaciones, pero habrá algo que es inalterable: el contenido, eso es lo que dicta el carácter del libro, el ritmo que tendrá y la apariencia de sus páginas.

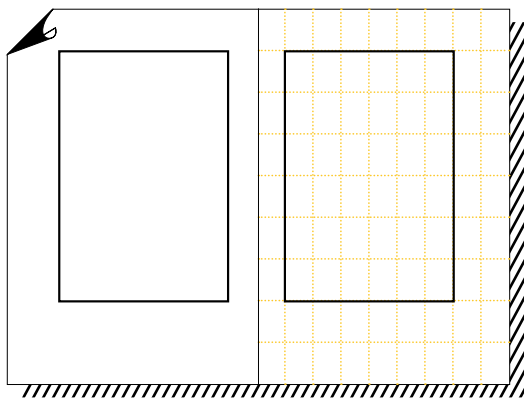
El atractivo de lo digital es innegable, es como la miel que atrae a las moscas, tanto para el usuario como para quien lo diseña, porque eso que el diseñador ve en la pantalla está más aproximado a lo que será realmente, no así con un libro de papel que todavía tiene que pasar por otros procesos para poder ver lo que será en realidad, de igual manera con el usuario del libro al tener la fácil accesibilidad a la información y a nueva contenido que cambia y se renueva constantemente. A pesar de esa facilidad y atractivo, el libro impreso se mantiene a flote. Acerca del futuro de las publicaciones impresas y digitales, el galardonado productor interactivo Zach Wise dice al respecto: "Creo que en un futuro cercano, más personas consumirán contenido a través de dispositivos digitales. Es mucho más barato distribuir el contenido a través de los dispositivos y de la web, y también es más barato para el consumidor. La permanencia es el asunto. Con el contenido digital, la experiencia no es física y el artefacto es transitorio: el contenido viejo desaparece cuando el nuevo llega. A pesar de que hay maneras de ver ese contenido pasado, el modelo mental de esa información se ha ido. En cambio tener una versión impresa del contenido provee un artefacto físico que permanece como un objeto real a pesar de que haya nuevo contenido. El deseo de

tener el objeto físico habla de la importancia de un contenido en particular, pues el usuario no quiere que desaparezca, de esta forma el objeto físico del contenido se convierte en un artículo, en un recuerdo" (Quintanilla, 2014).

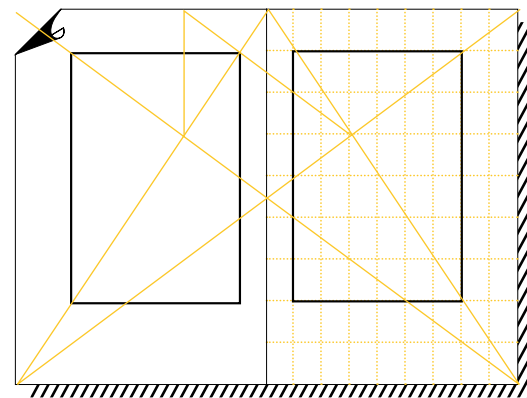
Vemos libros todo el tiempo, en todas partes y nos damos cuenta que hay algunos libros que vemos y volvemos a ver. Como diseñadores sabemos que es imposible no juzgar un libro por su portada, a sabiendas de que ha habido alguien que se ha interesado (o no) en darle una buena presentación al libro y su contenido, y por eso se está en la constante búsqueda de referencias e inspiración para los diseños propios. Siendo los libros uno de los materiales más complejos para diseñar, son muchas las propuestas de los expertos sobre el diseño de

los márgenes, títulos, adornos, símbolos, etc.; para ello formuló las "Penguin composition rules" inspirada en la idea de que la tipografía no es más que un instrumento para establecer una correcta comunicación entre el autor y el lector. (Vega, 2002) Tschichold describió este sistema como "el método para producir el libro perfecto", no un buen libro, ni un libro aceptable, el libro perfecto.

Este método existe antes de que existieran las computadoras y las medidas tipográficas que ahora conocemos, para diseñar la retícula basta lápiz, papel y escuadra. (Charchar, 2010) Esta técnica es adaptable a cualquier formato y existe como tal desde los tiempos de Gutenberg, pero fue Tschichold quien la adaptó al diseño moderno.



Método de Gutenberg



Método de Tschichold + Gutenberg

la portada y la retícula perfecta, las más apropiada, la infalible, entre ellos destaca el genial tipógrafo alemán Jan Tschichold, vanguardista en el campo de la tipografía y las artes gráficas a principios del siglo XX, éste ideó un sistema capaz de integrar los distintos componentes del proceso de producción editorial lo que implicaba la necesidad de sistematizar los métodos para el diseño de portadas para la editorial inglesa Penguin, diseñando retículas para todas las series de libros, en las que se detallaban

Antiguamente los libros eran un lujo reservado solo para las personas más adineradas, y la realización de un solo libro implicaba mucho tiempo de trabajo, planeación y realización. Para la estructura y diseño de las páginas se empleaba un canon que permitía que hubiera armonía entre los elementos y entre cada una de las páginas. Este método para diseñar páginas armoniosas fue el que redescubrió Jan Tschichold: En un formato x, el espacio para el texto tiene las

mismas proporciones que el formato y además está posicionado de acuerdo a unidades exactas dentro de la página, dividida en una rejilla de 9x9 y cuando dos páginas se confrontan, el espacio entre el texto de una y otra, es igual a los márgenes externos.

Más que adoptar un método de diseño editorial, se hace referencia a este, por los principios que se utilizaron para formularlo: el espacio para el texto, el área para las imágenes, símbolos, notas al margen, títulos y el espacio en blanco que además de dar respiro a cada página también es el espacio por donde se sostiene el libro. (Quintanilla, 2014) Elementos como este son los que hacen un diseño realmente pensado para el grupo objetivo, un diseño pensado para ser empleado y que va más allá de llegar a quien va dirigido, es un diseño pensado para ser funcional para las personas que lo usarán.

Pero, ¿qué sucede cuando no se tiene el presupuesto necesario para la impresión y reproducción de un libro? Es ahí donde la labor del diseñador entra para convertir y adaptar ese

contenido a los medios digitales y hacerlo accesible al grupo objetivo a través de la pantalla, teniendo en cuenta sus características particulares para que el diseño sea funcional y atractivo. Igualar la calidez del libro impreso en un libro digital se puede lograr a través de explotar las características y posibilidades que ofrecen los medios electrónicos: interactividad, botones de navegación, información ampliada y conectada a sitios web de interés. De esta manera se puede enriquecer el contenido a un nuevo nivel que por su novedad resulta atractivo.

Para la población universitaria más joven, es más atractivo tener acceso a la información por los medios digitales y también está más a su alcance, tanto por los costos, como por la facilidad de compartir la información. Es de esta forma que se puede aprovechar ese creciente interés en los medios digitales, con el fin de educar y enseñar de una forma diferente, en la que los usuarios forman parte de la experiencia del libro y ellos mismos se pueden abrir paso entre el contenido.

6/ PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN

6/1 Primer nivel de visualización

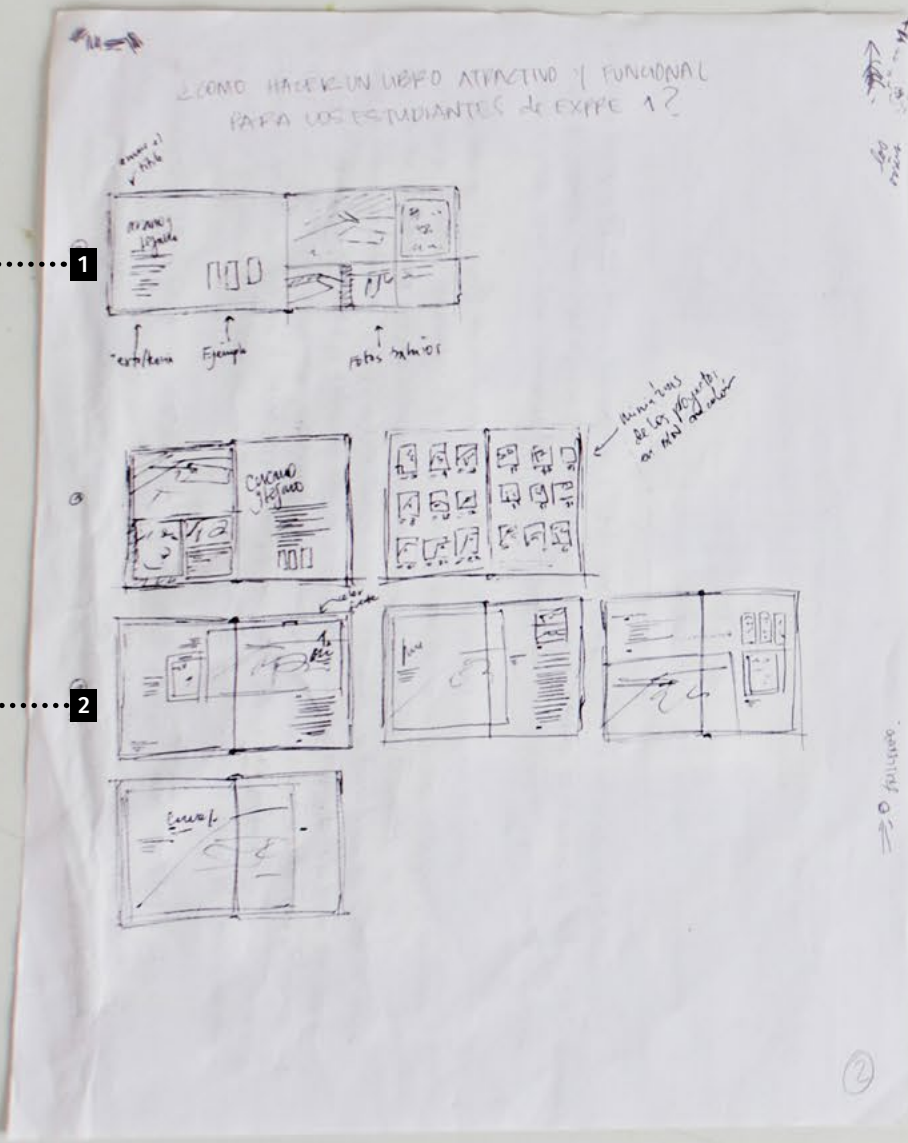
6/2 Segundo nivel de visualización

6/3 Tercer nivel de visualización

6/4 Fundamentación de la propuesta final

6/5 Propuesta final

6/1 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

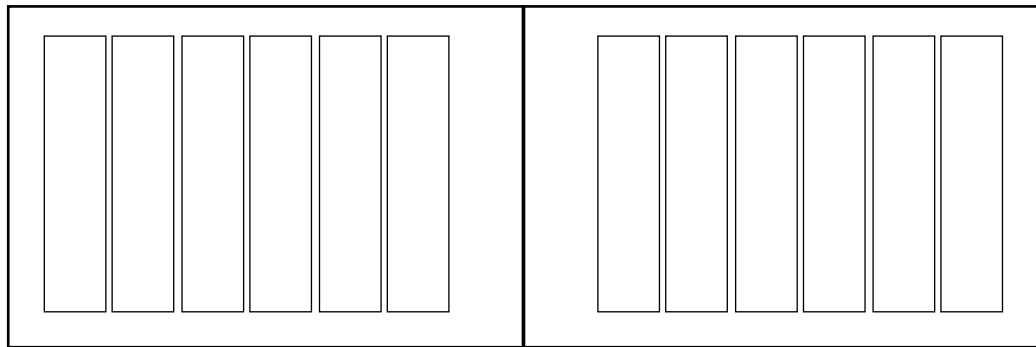
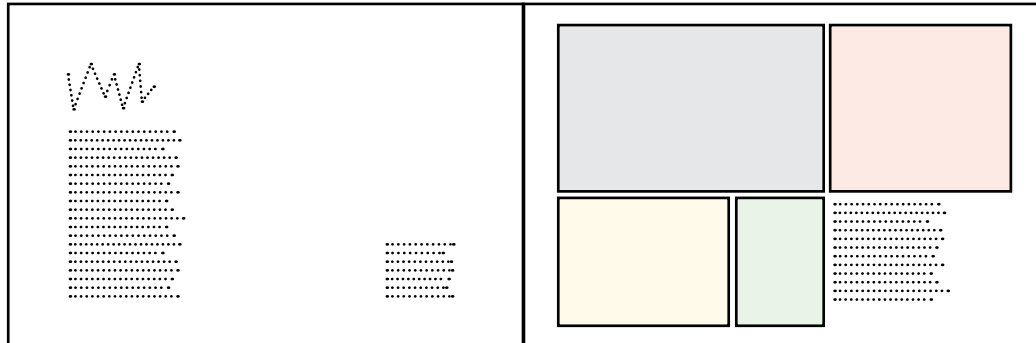


Se trabajaron cuatro propuestas diferentes basadas en el concepto creativo y teniendo en cuenta que el Grupo Objetivo no es aficionado a la lectura. Por lo que en general, se propone un diseño en el que el texto esté dado en pequeños párrafos para fomentar la lectura y además con fotografías de gran tamaño que son las que ejemplifican cada tema y con las cuales se apoya el contenido del texto.

Propuesta 1 Formato horizontal, tamaño carta. Una página de imágenes y una página de texto.



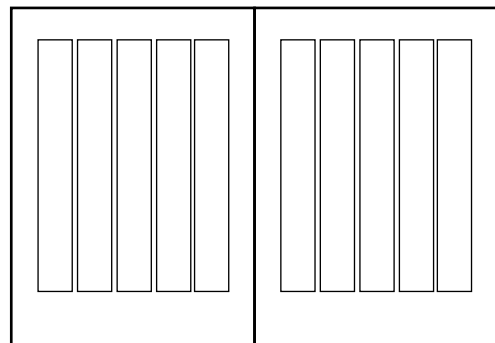
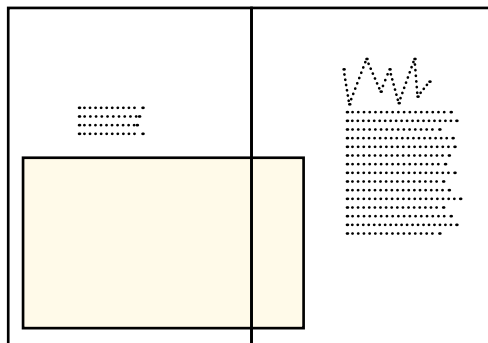
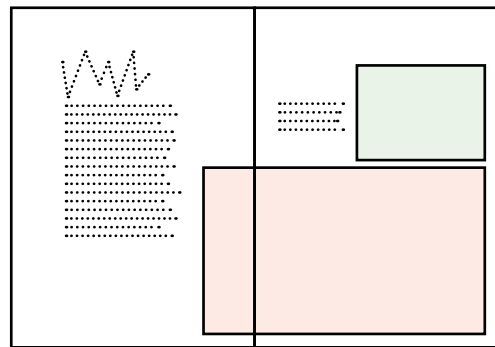
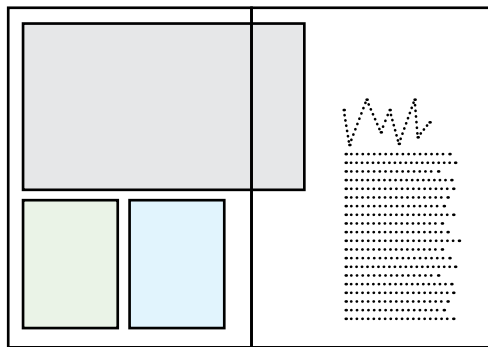
Iconos para indicar los ejercicios hechos en casa y en clase



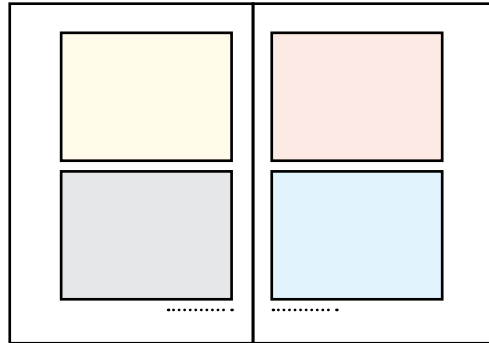
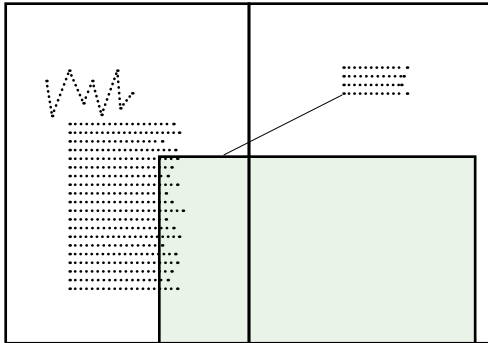
Propuesta 2 Formato vertical, tamaño media carta. Fotografías y texto superpuestos. Títulos con tipografía manuscrita



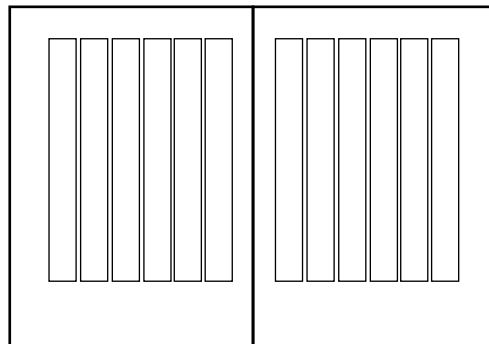
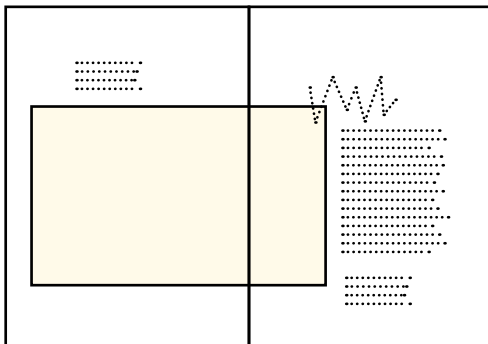
Iconos para indicar los ejercicios hechos en casa y en clase



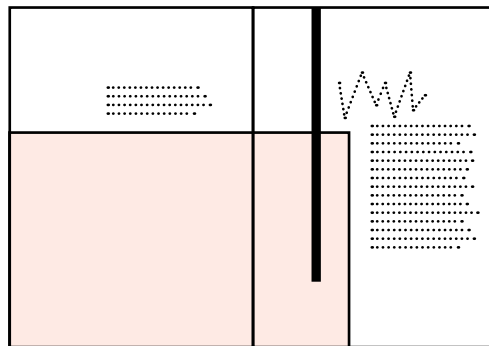
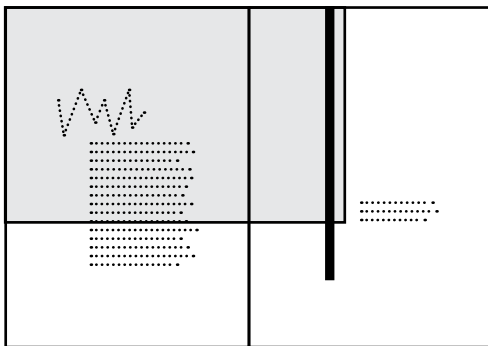
Propuesta 3 Formato vertical, tamaño medio oficio. Fotografías a gran tamaño y texto superpuestos. Titulos con tipografía manuscrita



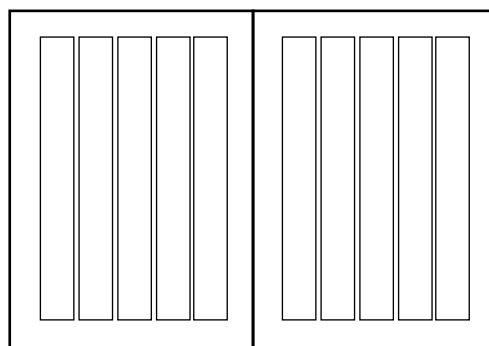
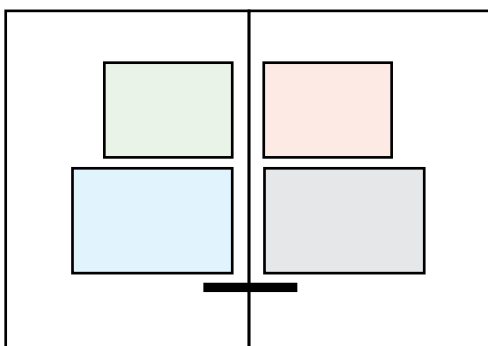
Iconos para indicar los ejercicios hechos en casa y en clase



Propuesta 4 Formato vertical, tamaño medio oficio. Fotografías a gran tamaño y texto superpuestos. Titulos con tipografía manuscrita. Se resaltan las fotografías.



Iconos para indicar los ejercicios hechos en casa y en clase



6/1/1 Evaluación de las propuestas: cuadros de autoevaluación

Este es un procedimiento que pretende evaluar las propuestas de diseño de manera objetiva a través del cual el estudiante determina cuáles reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se pondera de 0 a 5 puntos con los siguientes criterios de evaluación: Excelente=5, muy bueno=4, bueno=3, regular=2, malo=1.

Propuesta	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Diseño tipográfico	Uso de color	Resultado/50
Nº	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
1	2	3	3	3	4	2	3	3	4	4	33
2	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	38
3	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	47
4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	45

- **Pertinencia:** Hace referencia a la forma en que la propuesta guarda relación con el tema que se está tratando. La pertinencia del diseño establece también si el mensaje contenido en el diseño es adecuado para el grupo objetivo.

Propuesta 1: La diagramación necesita ser más organizada por la cantidad de capítulos/ejercicios que contendrá el libro. 2

Propuesta 2: Diagramación organizada con los elementos en dosis pequeñas, dando importancia a las fotografías. 4

Propuesta 3: Diagramación organizada y con ritmo y armonía a través de las páginas. La composición de los elementos refuerza el contenido. 5

Propuesta 4: Elementos organizados de manera armoniosa, reforzando el contenido. 4

- **Memorabilidad:** Un diseño es memorable si el receptor logra: A. Asociarlo con un recuerdo o evento importante o B. Recuerda repetidamente el mensaje y le sirve como referente. Las mejores campañas de comunicación visual son aquellas que son memorables.

Propuesta 1: La composición es agradable pero necesita tener una secuencia y continuidad. 3

Propuesta 2: Hay una secuencia clara y continuidad en la diagramación de las páginas. 4

Propuesta 3: Hay una secuencia clara y continuidad en la diagramación de las páginas. 4

Propuesta 4: Hay una secuencia clara y continuidad en la diagramación de las páginas. 4

- **Fijación:** La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.

Propuesta 1: La composición de los elementos aporta identidad a la pieza, pero se deben organizar mejor para dar claridad a la idea que se busca transmitir. 3

Propuesta 2: Los elementos de diseño están organizados pero necesitan mejorarse para transmitir identidad propia y que el concepto de diseño se comprenda. 3

Propuesta 3: Hay una secuencia clara y continuidad en la diagramación de las páginas. 4

Propuesta 4: Hay una secuencia clara y continuidad en la diagramación de las páginas. 4

- **Composición visual:** Se evalúa si la composición que se presenta, es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo. (Desglose de tratamiento gráfico, ejemplos: Anomalía, economía, profusión, etc.

Propuesta 1: Los elementos de la composición se presentan de manera agradable. La variación entre páginas podría resultar desorganizada. 4

Propuesta 2: Los elementos de la composición se presentan de manera agradable. La variación entre páginas podría resultar desorganizada. 4

Propuesta 3: Los elementos están organizados de forma estética, la composición lleva un recorrido visual a través de las páginas, lo cual ayuda a la lectura del contenido. 5

Propuesta 4: Los elementos están organizados de forma estética, la composición lleva un recorrido visual a través de las páginas, lo cual ayuda a la lectura del contenido. 5

- **Abstracción:** Si dentro de la composición existen elementos construidos a partir del principio de la abstracción, debe evaluarse si la misma se comprende, si muestra adecuadamente una realidad y si comunica aquello para lo que fue creada.

Para esta parte, se evalúan los bocetos para los iconos que se van a aplicar en el contenido del libro: Ejercicios realizados en clase y realizados en casa.

Propuesta 1: No está claro el significado de cada uno de los iconos. 2

Propuesta 2: La abstracción es mejor que en la propuesta anterior, pero aún no está del todo claro el significado de los iconos. 3

Propuesta 3: La abstracción de los elementos mejora. 4

Propuesta 4: Con el cambio de módulo, se logró hacer un abstracción más representativa, clara y concisa. 5



- **Estilización:** El tratamiento que se le da a las imágenes y textos debe resultar estética, agradable, armónica y debe contribuir a despertar el interés y a generar una vinculación emocional con el grupo objetivo. Desglose de técnicas utilizadas: vectorial, mano alzada, etc.)

Propuesta 1: Los elementos de diseño están organizados de manera agradable. 3

Propuesta 2: La relación entre imágenes y texto es armoniosa. En esta propuesta la tipografía de los títulos se planea que sea a mano alzada. 4

Propuesta 3: El balance entre las imágenes, el texto y demás elementos de diseño es armonioso y organizado, la tipografía a mano alzada de los títulos crea un buen contraste. 4

Propuesta 4: La relación entre imágenes y texto es armoniosa. En esta propuesta la tipografía de los títulos se planea que sea a mano alzada. 4

- **Comprensión y vinculación con el concepto:** La propuesta de diseño debe comunicar el concepto creativo en cualquiera de sus soportes. La determinación de sus identificadores visuales constituye un elemento muy valioso para potenciar la idea, evitando la ambigüedad en el mensaje.

Diseño tipográfico: Más allá de elegir las fuentes tipográficas adecuadas, el diseño tipográfico es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño. La adecuación al tema, la legibilidad, la comprensión de los contenidos, se debe evaluar para establecer el aporte de este componente.

Propuesta 1: La tipografía se incorpora como un elemento de diseño, que interactúa con los demás elementos. 4

Propuesta 2: La tipografía y los párrafos de texto se dividen y se colocan como módulos que interactúan con los demás elementos. 4

Propuesta 3: La tipografía de los títulos y los párrafos de texto se superponen entre sí y con las fotografías, formando un supermódulo en cada una de las páginas de la pieza. 5

Propuesta 4: La tipografía de los títulos y los párrafos de texto se superponen entre sí y con las fotografías, formando un supermódulo en cada una de las páginas de la pieza. 5

- **Uso del color:** La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función de la adecuación al perfil del grupo objetivo y la temática que se está trabajando. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Propuesta 1: Para esta versión se propone el color amarillo y negro para la paleta de colores, entre sí crean un buen contraste que permite hacer superposiciones de color y de elementos. 4

Propuesta 2: al igual que en la propuesta anterior, el amarillo y negro conforman la paleta de colores. El amarillo al ser un color brillante y atractivo es agradable para el grupo objetivo. 4

Propuesta 3: El amarillo sigue formando parte de la paleta de colores como en las propuestas anteriores, pero esta vez se le añade el color rojo, para contrastar y así diferenciar y delimitar el contenido de las páginas. 5

Propuesta 4: Amarillo y turquesa, colores contrastantes para diferenciar y delimitar el contenido de las páginas. 5

Resultado: La evaluación dará como resultado una ponderación de entre 0 y 50 puntos, las propuestas que resultan mejor evaluadas, son las que técnica y objetivamente se ajustan de mejor forma a los requerimientos del proyecto.

Adaptación del cuadro de autoevaluación preparado por el Lic. Francisco Chang, 2010 y la Licda. Lourdes Pérez, 2012

6/2 SEGUNDO NIVEL, DE VISUALIZACIÓN

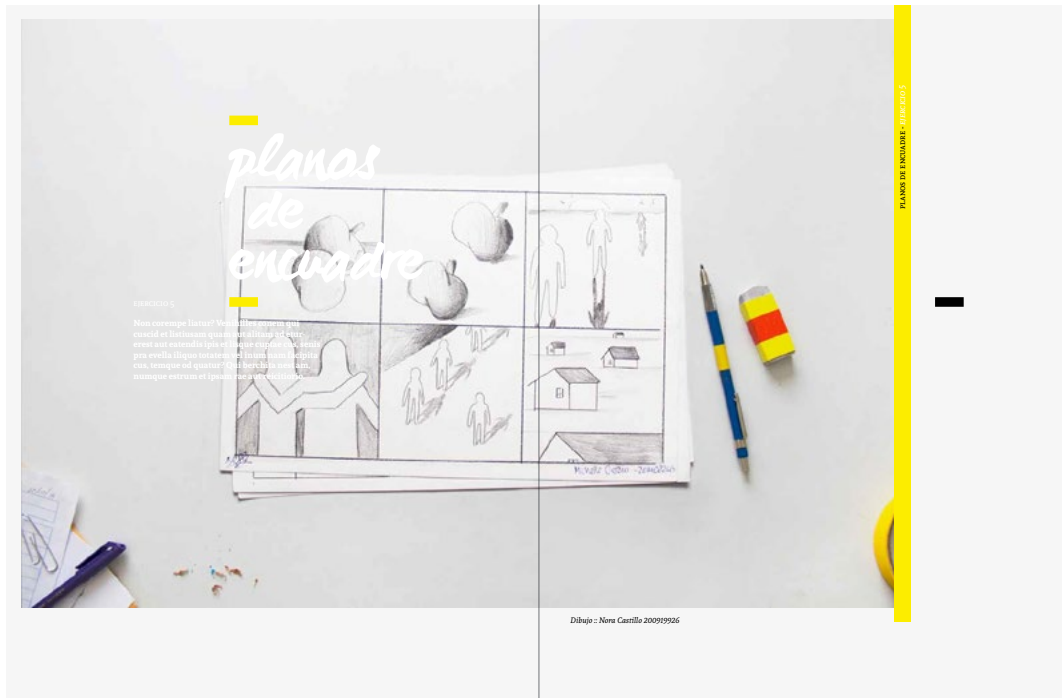
*Validación con profesionales
de diseño y del tema*

Después de la autoevaluación en el primer nivel de visualización, comencé a trabajar digitalmente en la propuesta No 4 que es la que mejor se adaptaba a las necesidades del proyecto, por su sencillez y organización del contenido, esencial para el objetivo del libro: la enseñanza; por lo cual el contenido debe estar organizado y llevar una secuencia lógica en la que el estudiante pueda acceder a la información y consultarla de manera fácil y rápida. También decidí trabajar la propuesta No 3 que había quedado en segundo lugar en puntaje, para probar la versatilidad del diseño en la temática.



Propuesta N°4 (A)

Posteriormente tras una charla con el Arq. Salvador Gálvez, catedrático de la asignatura de Expresión Gráfica, se tomó la decisión de hacer el libro únicamente digital, ya no impreso, por la facilidad de reproducción y distribución que este formato ofrece, de esta forma el libro podría distribuirse sin ningún costo desde el comienzo del semestre a todos los alumnos que llevaran la asignatura.



Propuesta N°3 (B)

De las propuestas (A y B) la desarrollada a mayor profundidad fue la propuesta A, pues estaba mejor adaptada al medio impreso, pero tras el cambio de formato resultó necesario rediseñar la propuesta pues al ser digital se podía explotar el espacio de trabajo con imágenes más grandes y un catálogo de ejemplos mayor, además el tamaño de la tipografía debía adaptarse a este medio haciéndose más grande para que la lectura fuera más agradable y para mayor comprensión de cada ejercicio desarrollado, resultó necesario colocar cada uno, en una sola página.

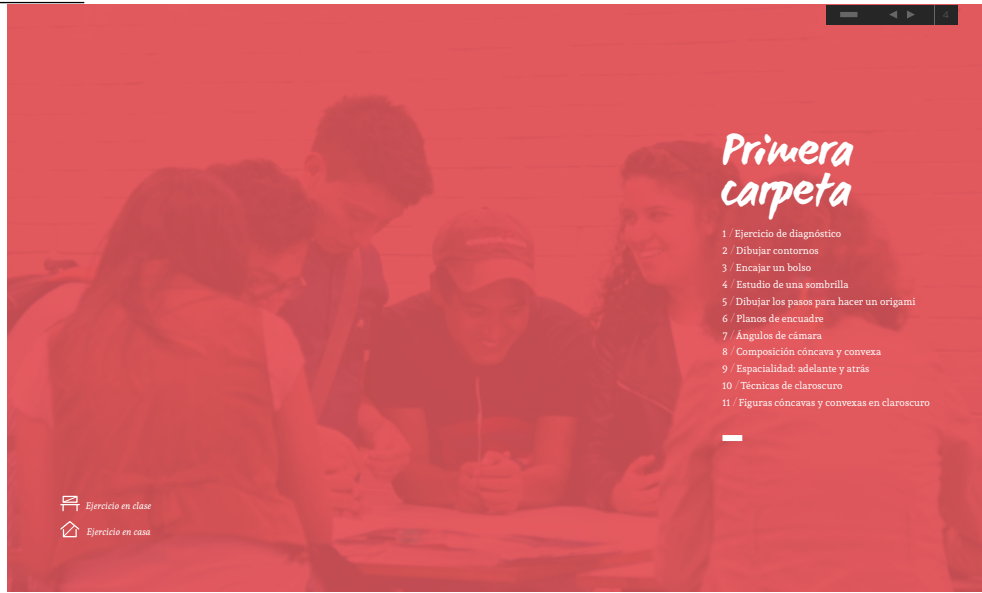
Teniendo esto en cuenta, se hizo una adaptación y unión de las dos propuestas trabajadas, tomando la estructura de la propuesta N° 4 y la organización de los elementos de la propuesta No. 3 pues permite imágenes más grandes y mejor distribución de los elementos, aplicación de botones e interactividad, necesarios para ser vistos tanto en el monitor de una computadora como para ser proyectado en clase. De esta forma, la propuesta desarrollada es la que se muestra a continuación.

Se mantuvieron las mismas tipografías y la paleta de colores, estos se eligieron por ser colores contrastantes, para delimitar cada ejercicio y no crear confusión entre cada tema. Teniendo en cuenta el concepto: De la mente a la mano, se mantiene la idea de las fotografías que muestren el área de trabajo y las herramientas de dibujo. De esta idea nace el diseño de la portada que recoge todas las herramientas de dibujo colocadas de manera aleatoria como si fuesen las ideas que surgen en la mente y se hacen realidad a través de las herramientas.

Entre las observaciones que dieron los profesionales durante la validación, fue que el libro estuviera conectado a los demás documentos de apoyo que se habían realizado así como que tuvieran una breve explicación del tema que se desarrolla en cada ejercicio, para que luego se ampliase en los documentos de apoyo.

Ver anexos b/1 instrumento de validación con profesionales de diseño y resultados.





Primera carpeta

- 1 / Ejercicio de diagnóstico
- 2 / Dibujar contornos
- 3 / Encajar un bolso
- 4 / Estudio de una sombrilla
- 5 / Dibujar los pasos para hacer un origami
- 6 / Planos de encuadre
- 7 / Ángulos de cámara
- 8 / Composición cóncava y convexa
- 9 / Espacialidad: adelante y atrás
- 10 / Técnicas de claroscuro
- 11 / Figuras cóncavas y convexas en claroscuro

Ejercicio en clase

Ejercicio en casa

ej.1

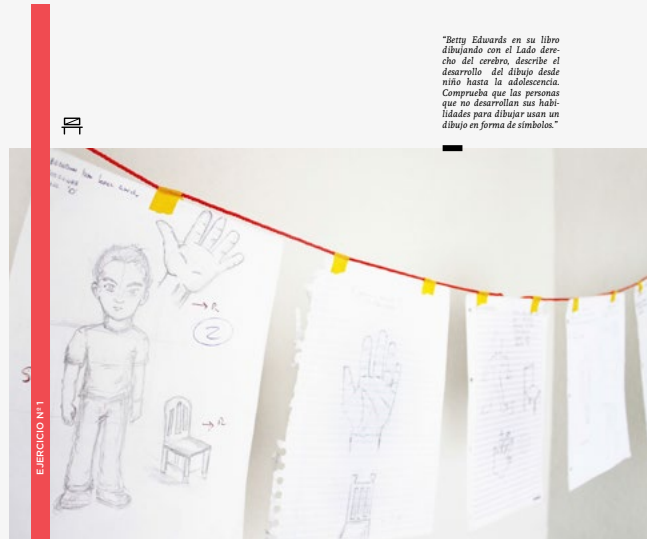
PRUEBA DE DIAGNÓSTICO

El primer día de clase se realiza esta evaluación diagnóstica para conocer como dibujan los estudiantes: de forma realista o con símbolos.

En cualquier hoja que se tenga disponible se dibuja una mano, una persona y una silla.

Quienes tienen conocimiento en dibujo pueden hacerlo con detalles en forma realista y quienes no tienen desarrolladas sus habilidades, dibujan con símbolos. Habrán quienes pueden dibujar de las dos formas.

Este ejercicio permite tener una visión global de las habilidades de los estudiantes.



"Bety Edwards en su libro dibujando con el lado derecho del cerebro, describe el desarrollo del dibujo desde niño hasta la adolescencia. Comprueba que las personas que no desarrollan sus habilidades para dibujar usan un dibujo en forma de símbolos."



Mary Cruz Cuaal 199823174 Nancy Trucios 200721147 William Garcia 200821704 Bragan Merchú 201325636 Gustavo Diaz 201401238 Katherine Ruano 201401284
Nora E. Castillo 200919926 Luis Godínez 201111447 Brandonn López 201322488 Melissa Perutina 201401961 Laura Sanrtzo 201408158 Jennifer Orellana 201408259



ej.2

DIBUJAR CONTORNOS

Este ejercicio consiste en dibujar la forma del contorno de cuatro objetos cotidianos: Una taza, una lámpara, una botella plástica, llaves y un cepillo de dientes. De manera que al dibujar solo los bordes de la figura se pueda ver su relación con el espacio que le rodea, y así desarrollar las habilidades del cerebro para visualizar objetos y dibujarlos de forma realista.

Sombrear y dibujar los detalles aún no es necesario, pero se puede hacer si así se desea. Coloca dos dibujos en cada formato.

En clase, con lápiz o crayón de color se destacan el eje de simetría, y las formas básicas de los modelos que se dibujaron.


"El diseñador busca que cuando se grafica una forma esta pueda leerse, para que se pueda entender."

Para este ejercicio puedes buscar imágenes de referencia en Internet, recuerda deben ser fotografías de objetos reales.

BRANDONN LÓPEZ - 201322488

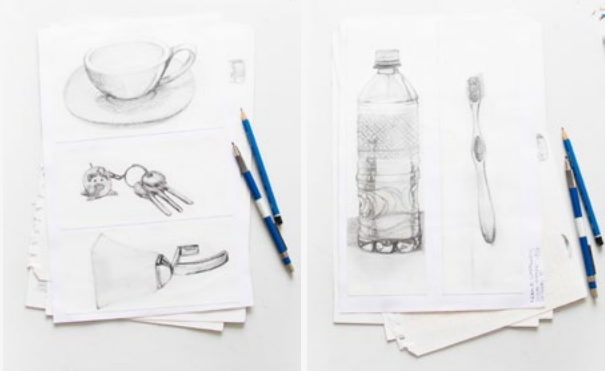
Dibujar contornos

Michelle Orozco 201408243



Walter Figueroa 201408176

Dibujar contornos



Nora E. Castillo 200919926

6/3 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

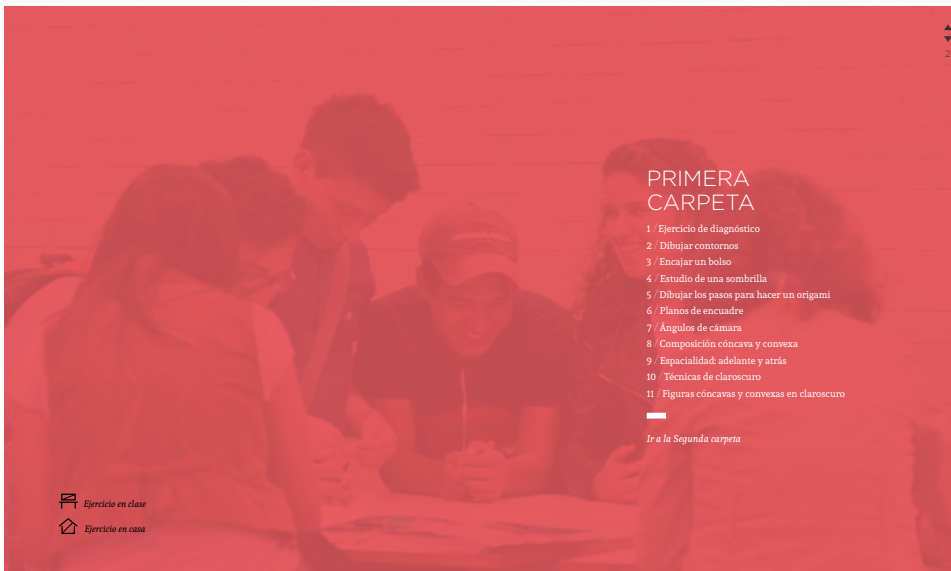
*Validación con
el grupo objetivo*

Con los arreglos realizados al libro, luego de realizada la validación con los profesionales, comencé a trabajar en desarrollar la diagramación de los demás ejercicios con los textos finales que irían en cada tema, a añadir botones para vincularlo con los documentos de apoyo y agregar los diagramas de explicación de cada tema. Además de una bibliografía y referencias de libros para saber más sobre los temas de cada ejercicio y cambiar el diseño de los títulos: de esta forma, se resalta el tema que se desarrolla y aprende en cada ejercicio, dejando en segundo plano el número, pues es más importante la temática que la numeración.

Otro de los cambios que se hizo en este nivel, fue el del color de la portada para que tuviera un recorrido visual más natural y la atención se centrara en el título y el texto de información. Para ello la fotografía se pasó a blanco y negro y se usó amarillo para la tipografía por el buen contraste con la fotografía.

La validación con el grupo objetivo se llevó a cabo con aproximadamente 30 estudiantes de la sección D de Expresión Gráfica 1. Con la validación surgió la necesidad de hacer una adaptación del libro con textos de mayor tamaño para que la lectura fuese fácil al ser proyectada en el salón. Además de esto, con base en los resultados obtenidos en la validación, se cambió la tonalidad del color amarillo para que tuviera un mejor contraste con el texto blanco en el que se aplica. En el anexo b/2 se encuentran los resultados de este proceso de validación, junto con el instrumento aplicado.





PRIMERA CARPETA

- 1 Ejercicio de diagnóstico
- 2 Dibujar contornos
- 3 Enseñar un bolso
- 4 Estudio de una sombrilla
- 5 Dibujar los pasos para hacer un origami
- 6 Planos de encuadre
- 7 Ángulos de cámara
- 8 Composición cóncava y convexa
- 9 Espacialidad: adelante y atrás
- 10 Técnicas de claroscuro
- 11 Figuras cóncavas y convexas en claroscuro

Ir a la Segunda carpeta

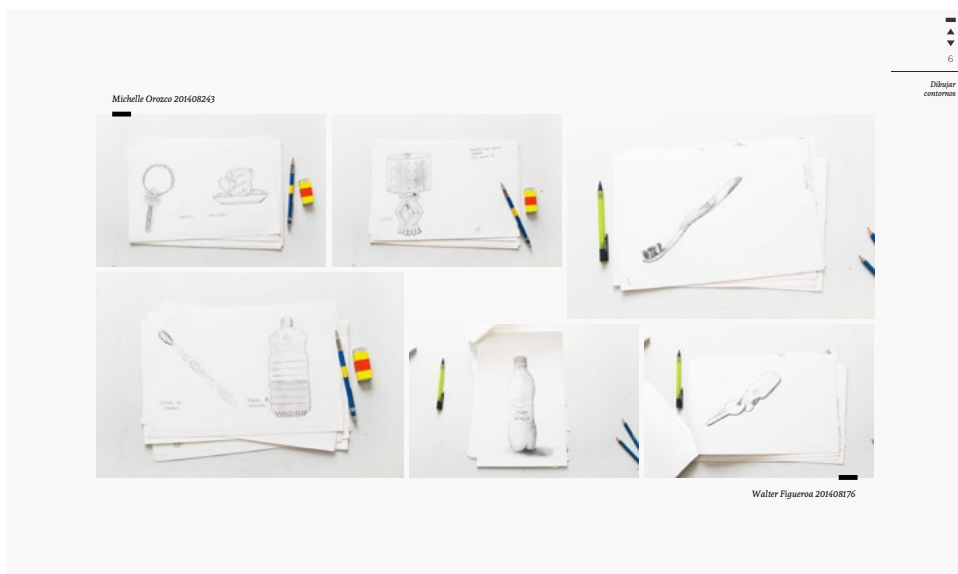
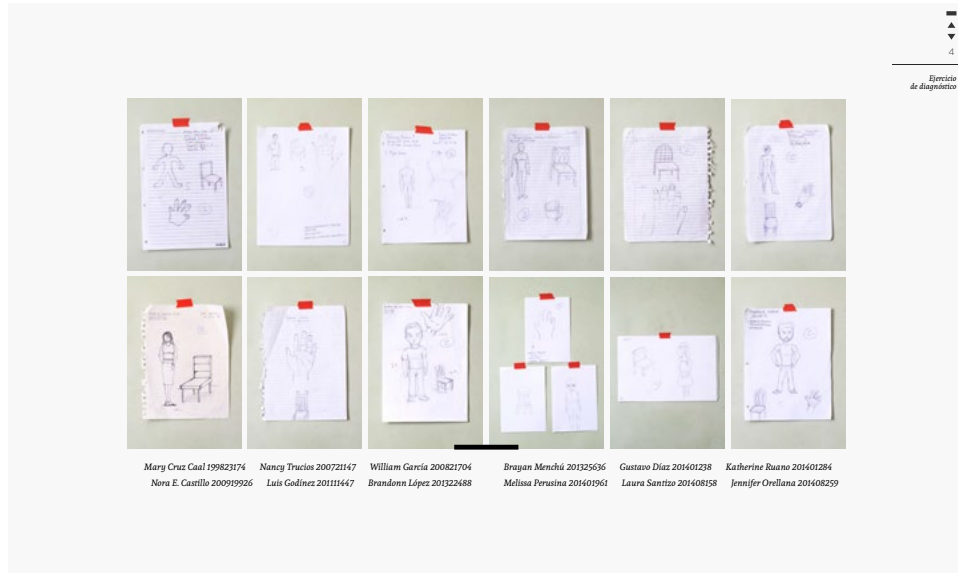
- Ejercicio en clase
- Ejercicio en casa

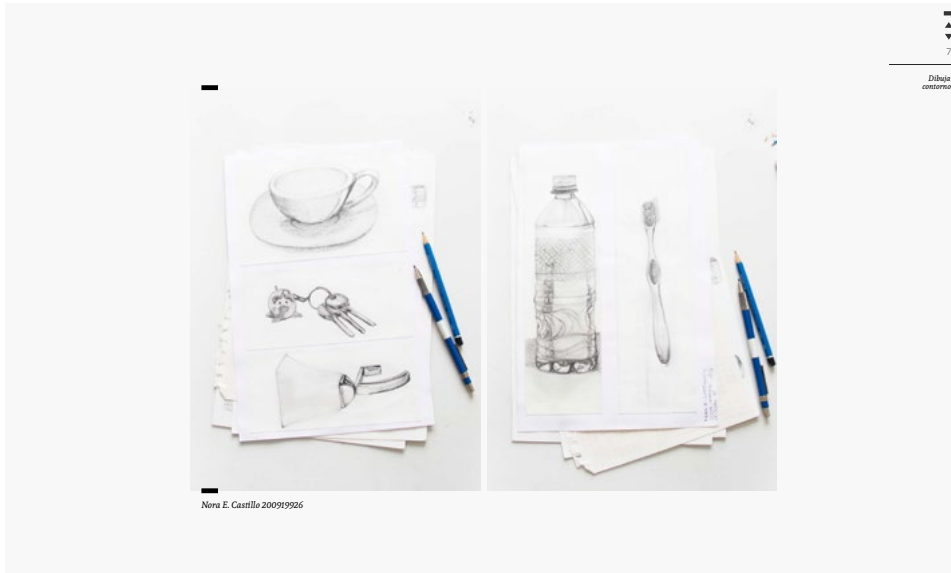


01 EJERCICIO DE DIAGNÓSTICO

El primer día de clase se realiza esta evaluación diagnóstica para conocer como dibujan los estudiantes: de forma realista o con símbolos.
En cualquier hoja que se tenga disponible se dibuja una mano, una persona y una silla.
Quienes tienen conocimiento en dibujo pueden hacerlo con detalles en forma realista y quienes no tienen desarrolladas sus habilidades, dibujan con símbolos. Habrán quienes pueden dibujar de las dos formas.
Este ejercicio permite tener una visión global de las habilidades de los estudiantes.

"Betty Edwards en su libro *dibujando con el Lado derecho del cerebro* describe el desarrollo del dibujo desde niño hasta la adolescencia. Comproba que las personas que no desarrollan sus habilidades para dibujar usan un dibujo en forma de símbolos."





Nora E. Castillo 200919926

Dibujar
contornos

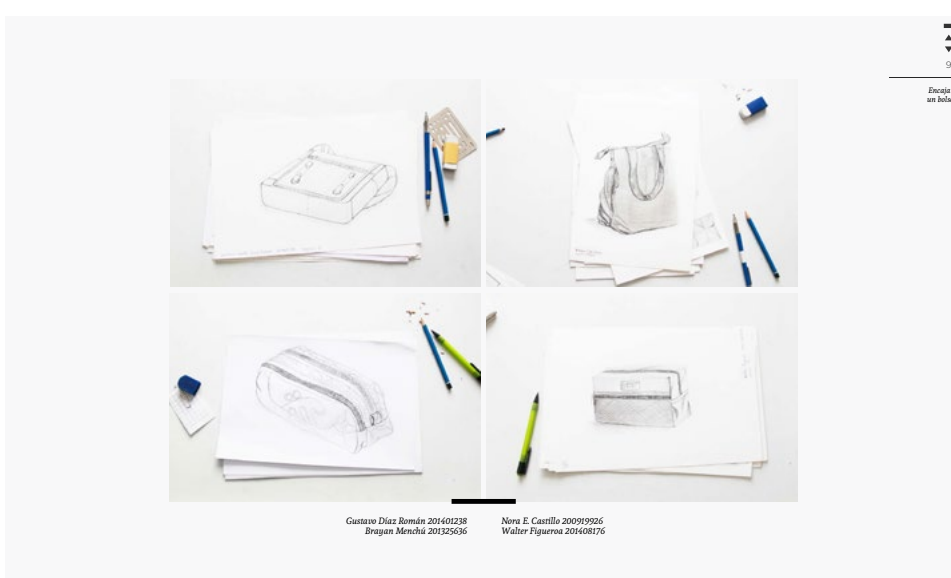
03 ENCAJAR UN BOLSO

Los objetos que nos rodean tienen diversas formas y texturas, pero si se analizan detenidamente todos tienen un eje de simetría y están contenidos en formas básicas: Cubo, cilindro, paralelepípedo, esfera.

Haz clic sobre la fotografía y podrás ver una serie de ejemplos en los que objetos cotidianos puedan encajarse dentro de las figuras al pasar el cursor sobre ellas.

"Se aprende dibujo haciendo dibujo."
Puedes usar de modelo lo que quieras, mochila o estuche, el de una computadora

WILLIAM GARCÍA ZAPETA - 200821704



Gustavo Díaz Román 201401238
Brayan Menchú 201325636

Nora E. Castillo 200919926
Walter Figueroa 201608176

Encajar
un bolso



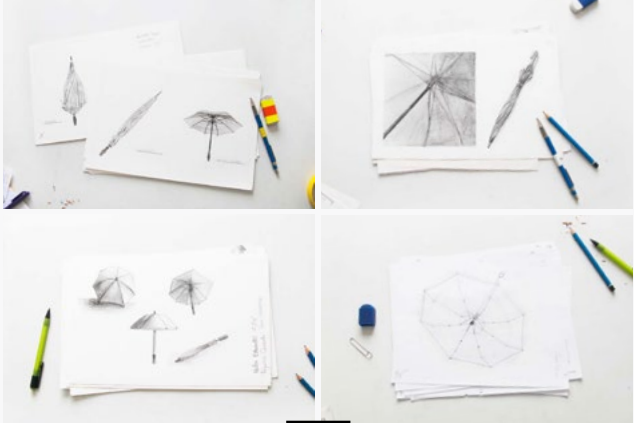
DELA MARINÉS CASTILLO • 1990183 •

ESTUDIO DE UNA SOMBRILLA

Este ejercicio consiste en dibujar una sombrilla, descubriendo las posibilidades del modelo: la sombrilla cerrada, abierta y en detalle. Luego para visualizarla con énfasis se usan movimientos de cámara: en picada la sombrilla se ve desde arriba, en contra picada la sombrilla vista desde abajo, en vista cenital se ve totalmente desde arriba, en vista nadir totalmente desde abajo. Esto permite obtener distintas vistas del modelo y variedad en los ángulos de visión que enriquecen la manera de apreciar la forma y así tener una variedad de posibilidades para visualizar las imágenes.

En total deberán ser 6 dibujos: La sombrilla cerrada, abierta, un detalle de la sombrilla, vista en picada, vista en contra picada, vista cenital y vista nadir. Utiliza dos formatos.

Pueden buscar imágenes de referencia o tomar fotografías para usarlas de base en los dibujos.



Michelle Orzoco 201608243
Walter Figueroa 201601876

Nora E. Castillo 200919526
William Garcia 200821704

Estudio de una sombrilla

DIBUJAR LOS PASOS PARA HACER UN ORIGAMI

BRANDONN LÓPEZ • 201824188 •

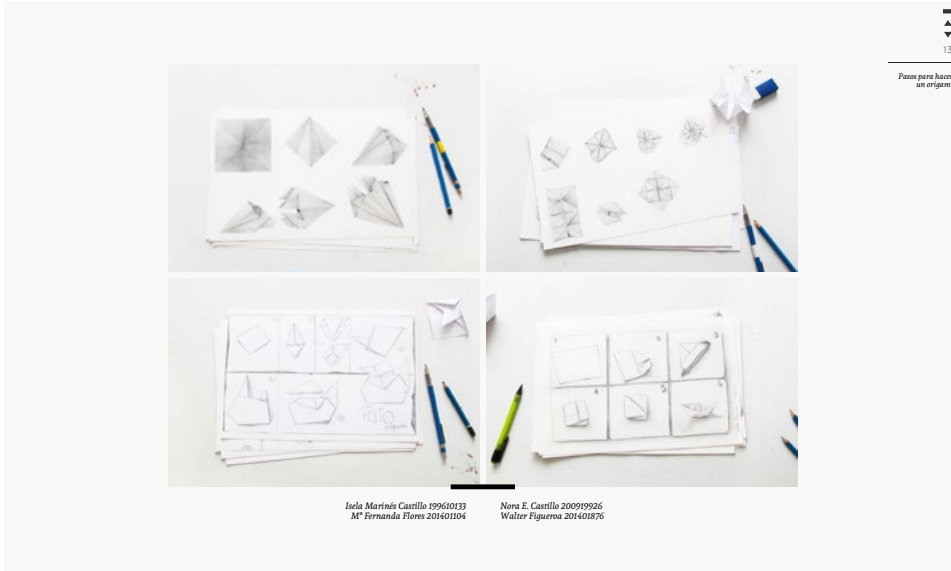
Aprender a contar historias mediante imágenes es parte de la labor del diseñador gráfico. Para este ejercicio el formato se divide en viñetas y en cada una, como en una historieta, se dibuja el proceso simplificado de cómo se hace un origami a tu elección, al final el modelo terminado rompe las viñetas y se resalta.

Se trabaja en dibujar las formas y las sombras para mostrar que el papel está sobre el espacio, dibuja las arrugas, los dobles, las sombras y la textura del papel. Estos detalles dan espacialidad a lo que se dibuja, haciendo que los objetos no se vean planos sino que ocupan un espacio sobre la superficie en la que se encuentran.

"Los detalles dan realismo a lo que se dibuja."

Usar como base el origami en cualquier papel que tengas, puede ser una hoja de los cuadernos que frecuentas o con líneas.

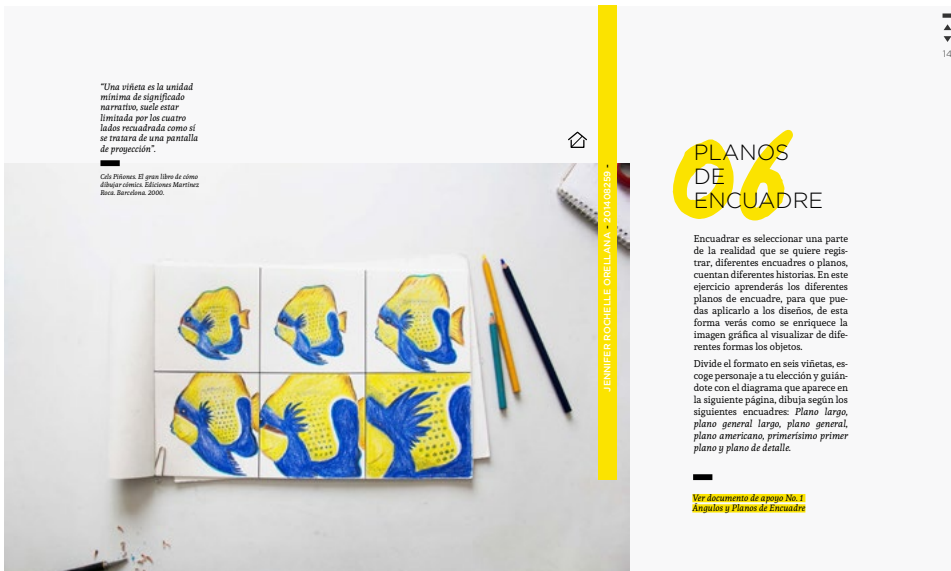




Isela Marín Castillo 199650133
M^a Fernanda Flores 201401104

Nora E. Castillo 200919926
Walter Figueroa 201401876

13
Pasos para hacer
un origami



"Una viñeta es la unidad mínima de significado narrativo, suele estar limitada por los cuadros recuadrada como si se tratara de una pantalla de proyección".

Colo Piñosa. El gran libro de cómo dibujar cómics. Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 2000.

JENNIFER ROCHELLE ORELLANA - 201403259

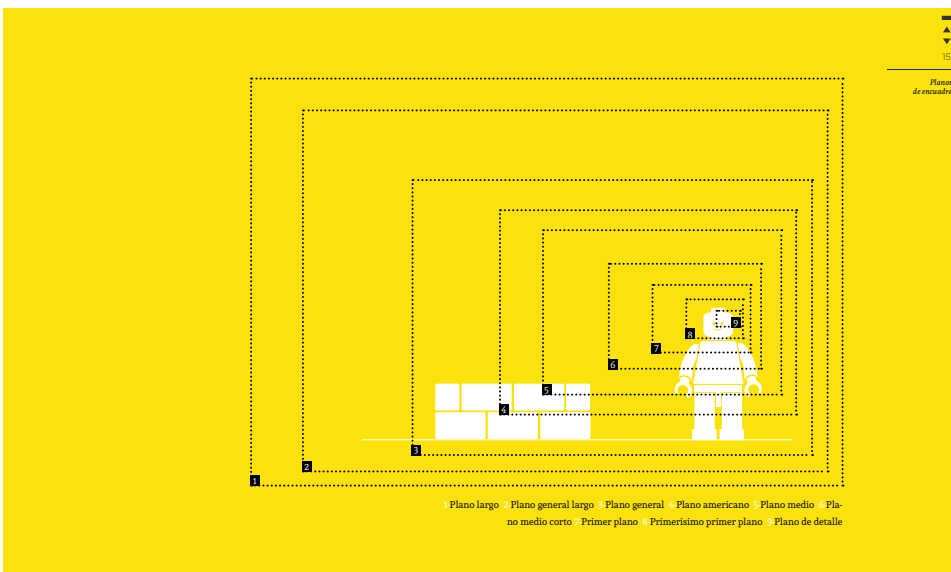
PLANOS DE ENCUADRE

Encuadrar es seleccionar una parte de la realidad que se quiere registrar, diferentes encuadres o planos, cuentan diferentes historias. En este ejercicio aprenderás los diferentes planos de encuadre, para que puedas aplicarlo a los diseños, de esta forma verás como se enriquece la imagen gráfica al visualizar diferentes formas los objetos.

Divide el formato en seis viñetas, escoge personaje a tu elección y guíndote con el diagrama que aparece en la siguiente página, dibuja según los siguientes encuadres: Plano largo, plano general largo, plano general, plano americano, primerísimo primer plano y plano de detalle.

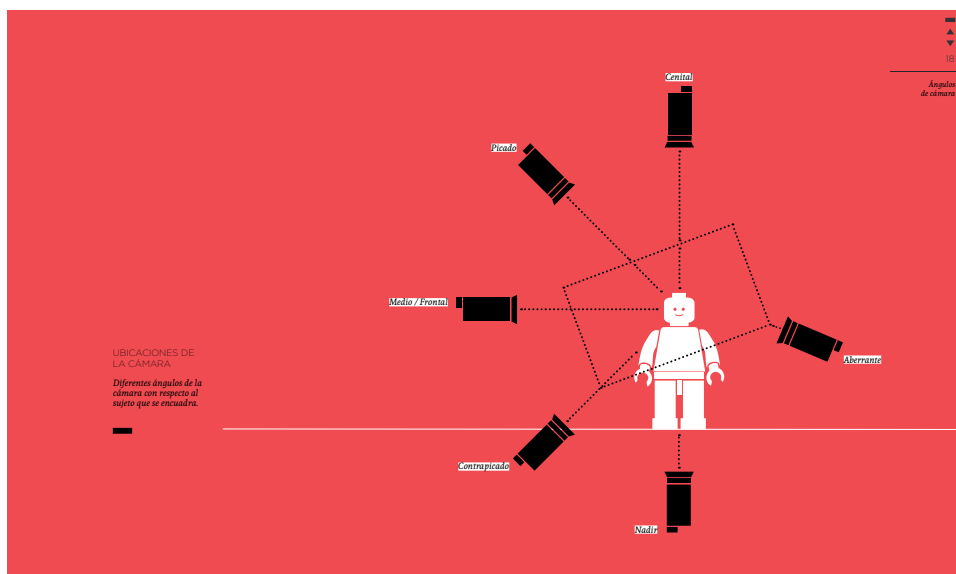
Ver documento de apoyo No. 1
Ángulos y Planos de Encuadre

14



1 Plano largo 2 Plano general largo 3 Plano general 4 Plano americano 5 Plano medio 6 Plano medio corto 7 Primer plano 8 Primerísimo primer plano 9 Plano de detalle

15
Planos de encuadre





Alejandro Jara 201601330 - Ja-
vier Maldonado 201607999

Michelle Orozco 201608243
Walter Figueroa 201608876



Además de usar figuras
geométricas para hacer este
ejercicio, puedes dibujar
otros objetos como se mues-
tra en los ejemplos.

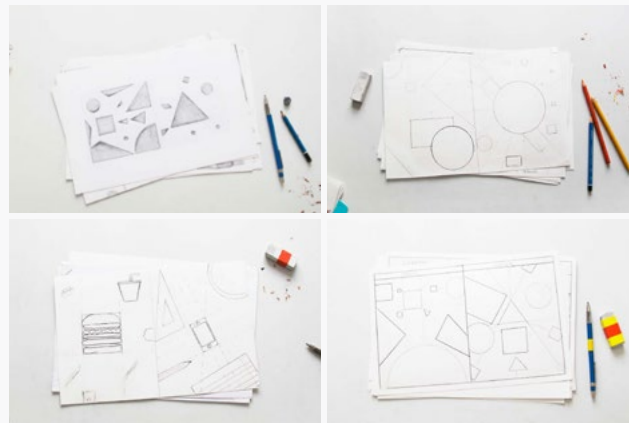
Para más información,
ver documento de apoyo
Nº2: Composición cóncava
y convexa.

COMPOSICIÓN CÓNCAVA Y CONVEXA

Las figuras tienen líneas de tensión que se proyectan en el formato sobre el que se van colocando. Estas líneas de tensión sirven para distribuir los otros elementos que formarán parte de la composición.

Una composición puede ser cóncava o convexa dependiendo del tamaño del elemento que dicte las líneas de tensión. Lee el documento adjunto para saber más sobre el tema, y luego sobre un formato divídelo en dos y dibuja una composición cóncava y otra convexa.

JAVIER MALDONADO - 201607999



Mª Fernanda Flores 201601104
Mariano José Parada 201607996

Melissa Perusina 201601961
Michelle Orozco 201608243

ADELANTE /ATRÁS: EJERCICIOS DE ESPACIALIDAD

Por regla general, los objetos no son transparentes, sino que se ocultan uno detrás del otro: El delantero oculta al posterior. La característica más evidente del "delante" ante el "atrás" es que el objeto más cercano predomina sobre el más alejado porque se puede ver todo su contorno.

Haz clic en la fotografía para ver la segunda parte de esta serie de dibujos que componen el ejercicio.

[Ver documento N.º 3: Cercano o lejano, indica líneas espaciales.](#)

NOBA E CASTILLO VIVAR - 200818926

- 1-Lo que está adelante tapa lo que está atrás.
- 2-En un cuadro, lo que está adelante suele estar abajo.
- 3-Lo delantero es mayor que lo que está atrás.
- 4-Las sombras modelan la forma.
- 5-Una estructura se hace más densa y fina hacia atrás.
- 6-Las líneas paralelas que se alejan del observador, convergen en un punto de fuga.
- 7-Los contrastes de luz son más fuertes adelante que atrás (perspectiva aérea).


23

Adelante /atrás

24

Adelante /atrás

Walter Figueroa 201408176
Michelle Orozco 201408243



"El diseñador busca que cuando se grafica una forma esta pueda leerse, para que se pueda entender."


Ver documento N° 4 y 5
Clarasucuro

JAVIER MALDONADO - 201407989

TÉCNICAS DE CLAROSUCURO

Este ejercicio consiste en dibujar la forma del contorno de cuatro objetos cotidianos: Una taza, una lámpara, una botella plástica, llaves y un cepillo de dientes. De manera que al dibujar solo los bordes de la figura se pueda ver su relación con el espacio que le rodea. Sombrear y dibujar los detalles aún no es necesario, pero se puede hacer si así se desea. Coloca dos dibujos en cada formato.

25



Trazos en diferentes direcciones

Trazos diagonales

Trazos cruzados en grupos

Trazos verticales

Puntillista

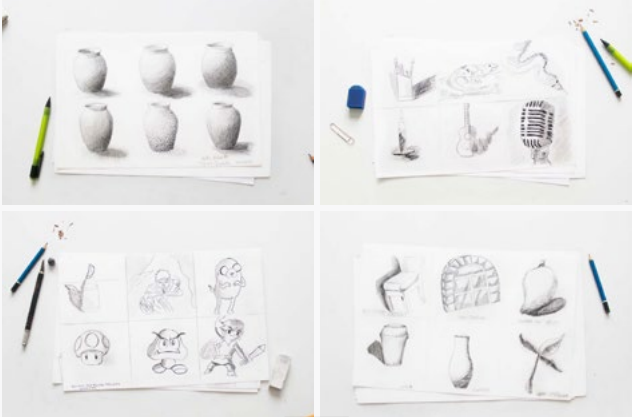
Trazos gruesos disgregados

TIPOS DE SOMBREADO

Pasa el cursor sobre cada ejemplo para ver a grandes rasgos cada tipo de sombreado.

Técnicas de claroscuro

26



Walter Figueroa 201408176
Mariano José Parada 201407996

Luis Gutierrez Franco 201408190
Abraham López 201401323

Técnicas de claroscuro

27

FIGURAS CÓNCAVAS Y CONVEXAS

WALTER FIGUEROA - 2014081796

Aprender a contar historias mediante imágenes es parte de la labor del diseñador gráfico. Para este ejercicio el formato se divide en viñetas y en cada una, como en una historietita, se dibuja el proceso simplificado de cómo se hace un origami a tu elección.

Se trabaja en dibujar las formas y las sombras para mostrar que el papel está sobre el espacio, dibuja las arrugas, los dobleces, las sombras y la textura del papel. Estos detalles dan espacialidad a lo que se dibuja, haciendo que los objetos no se vean planos sino que ocupan un espacio sobre la superficie en la que se encuentran.

SOMBREADO DE FIGURAS

Nora E. Castillo 200919926

William García 200821704

6/4 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

*Libro digital:
De la mente a la mano*

A continuación se desglosan las páginas que componen el documento final del libro interactivo, se explican las páginas interiores que varían en diseño y diagramación y se explican las decisiones tomadas en cuanto al diseño y los elementos que las componen. Esta versión final contiene los cambios sugeridos durante los procesos de validación, se encuentra en formato PDF para facilitar su uso y distribución y será la versión empleada por el estudiantes de Expresión Gráfica 1.



Formato

Al ser un documento digital se eligió un formato de 984 x 588 píxeles, que se acomoda a los monitores de las computadoras actuales, este formato permite una retícula de diagramación amplia para variar la distribución de los elementos sin que cada página quede saturada de información.

Portada

Para la portada se eligió una fotografía que tiene todos los elementos que se utilizan para dibujar en la asignatura de Expresión Gráfica 1. De esta manera, se refuerza el concepto de diseño y el objetivo de la asignatura, que es aprender a expresarse gráficamente por medio del dibujo, al mostrar las herramientas de trabajo. La fotografía se empleó en la tonalidad que se muestra para llevar la atención hacia el título e información que contiene la portada, pues por la cantidad de elementos que componen la fotografía, de ser de otra manera, distraerían la atención y provocaría una saturación de elementos. El color del título contrasta con el fondo, haciéndolo resaltar y ser el punto focal para dar inicio al libro.

Página de inicio

Con esta página se da inicio al documento, contiene la explicación de la asignatura, instrucciones de cómo usar el libro y créditos. Se usó una fotografía de unas manos sobre el un espacio en blanco, un espacio de trabajo, como muestra de las herramientas principales para la asignatura y también como alegoría al inicio del proceso de dibujo en un espacio de trabajo. Se hizo uso de botones interactivos que muestran los tres diferentes contenidos de esta página antes mencionados, para condensar la información en una sola página y así motivar la lectura de esta información, en los estudiantes. Se muestran los tres diferentes estados de ésta página.

1. Acerca de la asignatura



2. Instrucciones de cómo usar el documento

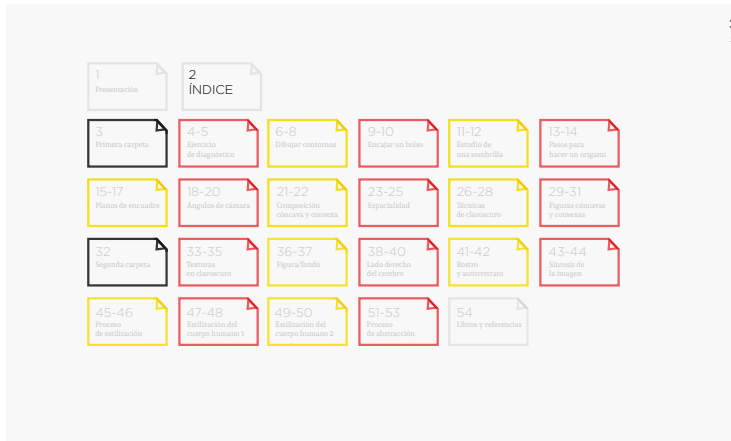


3. Créditos



Índice general

Esta página muestra el contenido del documento organizado por páginas en miniatura que muestra el código de color que se aplicó a cada una. De esta forma, además de poder acceder a las diferentes partes del documento al hacerle clic, se puede tener la idea general de cómo está organizado el libro, para una navegación más fácil.



1 Presentación	2 ÍNDICE				
3 Primera carpeta	4-5 Ejercicio de diagnóstico	6-8 Dibujar contornos	9-10 Escapar un hueco	11-12 Estudio de una sombrilla	13-14 Pasos para hacer un origami
15-17 Planos de encuadre	18-20 Ángulos de cámara	21-22 Composición clásica y concreta	23-25 Espacialidad	26-28 Técnicas de claroscuro	29-31 Figuras cóncavas y convexas
32 Segunda carpeta	33-35 Técnicas en claroscuro	36-37 Figuras hueco	38-40 Lado derecho del cerebro	41-42 Bueno y autorretrato	43-44 Clasificación de la imagen
45-46 Proceso de estilización	47-48 Facilitación del cuerpo humano 1	49-50 Facilitación del cuerpo humano 2	51-53 Proceso de abstracción	54 Libros y referencias	

Índice de sección

La planificación de la asignatura está formada por dos partes, estas contienen una serie de temas y ejercicios a desarrollar. Se presentan de esta forma en el documento con el nombre de Primera y Segunda carpeta; dentro, están organizados los ejercicios junto con el tema que les corresponde. Cada una de las portadas e índices está identificada con un color: rojo y amarillo, para que el usuario pueda diferenciarlas fácilmente.

Los ejercicios están numerados e identificados con el tema que les corresponde, al hacer clic en ellos se dirige hacia la página en que se encuentra dicho ejercicio, para facilitar la navegación del documento.

Como fondo de estas páginas, se muestra una fotografía de los alumnos trabajando en la clase, para crear un vínculo con el usuario y así mostrar que el contenido del libro es real, está hecho por personas reales y la calidad de los dibujos que se muestran es alcanzable con esfuerzo y dedicación.



PRIMERA CARPETA

- 1 / Ejercicio de diagnóstico
- 2 / Dibujar contornos
- 3 / Escapar un hueco
- 4 / Estudio de una sombrilla
- 5 / Dibujar los pasos para hacer un origami
- 6 / Planos de encuadre
- 7 / Ángulos de cámara
- 8 / Composición clásica y concreta
- 9 / Espacialidad, adelante y atrás
- 10 / Técnicas de claroscuro
- 11 / Figuras cóncavas y convexas en claroscuro

Ir a la Segunda carpeta

Ejercicio en clase
Ejercicio en casa

Páginas de ejercicios

Cada tema y ejercicio se explica de manera concisa en una página, en esta se muestra una fotografía del ejercicio realizado por uno de los alumnos, para mostrar la calidad de trabajo que se puede lograr y también para que sea más fácil entender la explicación de cada ejercicio, en cada uno se van alternando los colores rojo y amarillo para diferenciarlos y saber donde comienzan y terminan.

Los títulos se muestran en mayor tamaño para dar importancia al tema que se desarrolla en cada ejercicio.

El número de ejercicio superpuesto al título, lo hace resalta y así indicar la numeración sin restarle importancia al titular.



Las fotografías muestran los dibujos de los alumnos y además están presentadas en un espacio de trabajo en el que se encuentran herramientas de dibujo, esto aporta calidez a la composición y enriquece la imagen pues muestra los dibujos más reales al estar contextualizados.



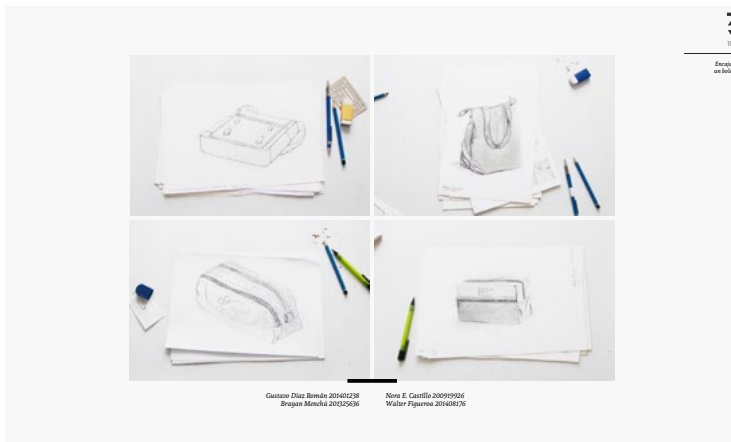
Los tips de dibujo se colocaron por separado para darles realce y llamar la atención para ser leídos, de igual manera a los vínculos de los documentos de apoyo.

Cada ejercicio está identificado con un icono que indica si se realiza en clase o en casa para que sea más sencillo organizarlos

El cintillo del mismo color del número del ejercicio, muestra el nombre del alumno que realizó el dibujo que se muestra. Con esto, se resalta y se le da importancia a quien lo realizó y también sirve para delimitar el espacio de la columna de texto para organizar los elementos que componen la página.

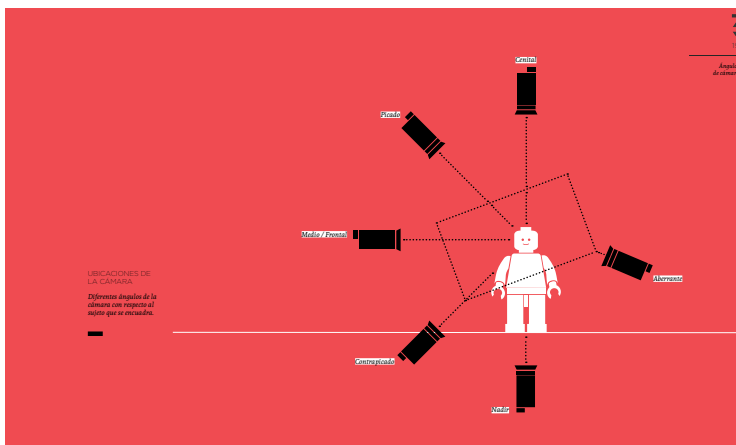
Páginas de ejemplos

Cada ejercicio, después de la explicación va ejemplificado con el trabajo de los estudiantes. Las fotografías que los muestran están, al igual que en las páginas de ejercicios, representadas dentro de un espacio de trabajo. Se muestran un máximo de cuatro ejemplos diferentes para no causar fatiga y no extenderse demasiado, pues lo que se necesita son imágenes que ejemplifiquen de manera clara y concisa el ejercicio que se desarrolla.



Páginas de diagramas de explicación de los temas

En algunos temas, es necesario, para su explicación, incorporar diagramas que lo ilustren mejor para facilitar la comprensión. Para ello se diseñaron diagramas sencillos y simplificados, dibujados a línea con vectores, para que tengan mayor claridad. Para el fondo y los elementos que los conforman se usa uno de los colores de la paleta, de acuerdo al color que le corresponde en la secuencia.



CD y estuche

Al ser el primer vistazo del libro digital que tendrán los estudiantes, en el escuche del CD se muestra la portada del documento, para familiarizarlos con lo que verán en pantalla. El estuche tiene un diseño de sobre, solamente con portada y contraportada para que el costo de reproducción sea mínimo.

El diseño del CD tiene únicamente en negro el título del libro, pues al imprimirse en el disco, la tinta suele expandirse y se pierden los detalles, por ello se optó por un diseño simple.



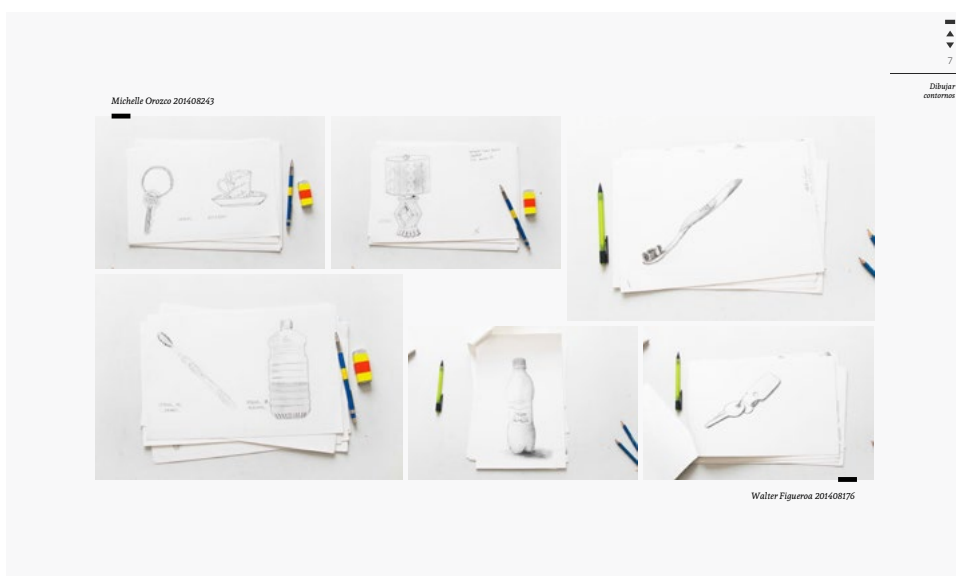
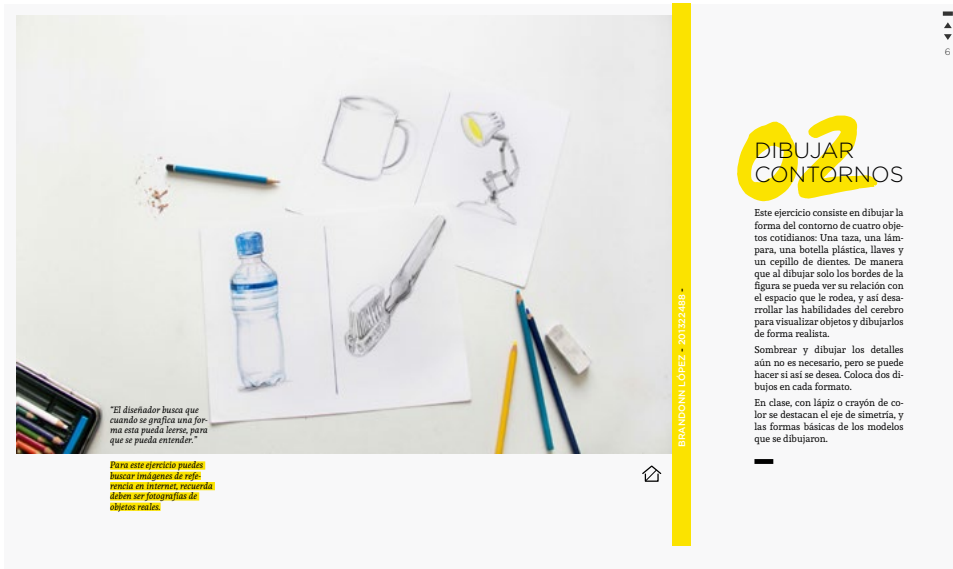
6/5 PROPUESTA FINAL

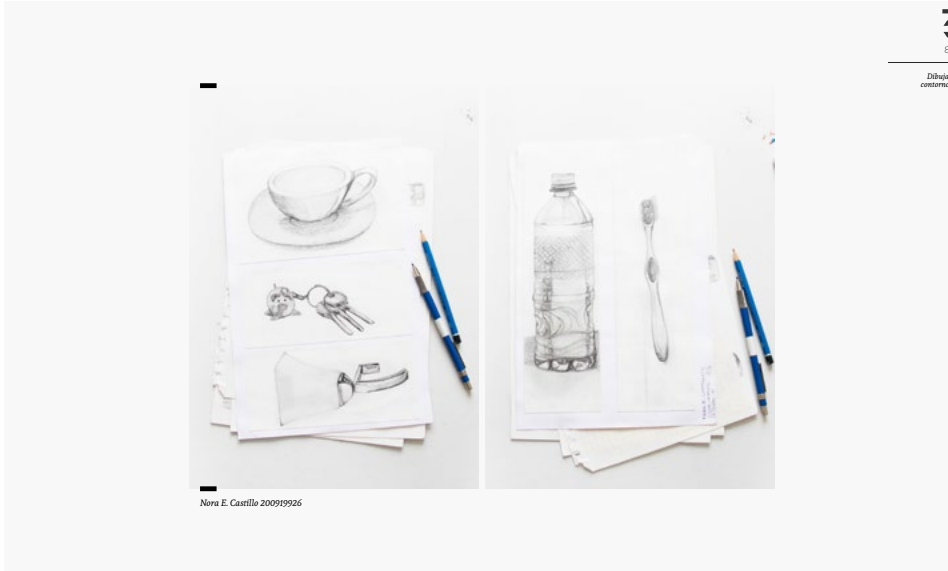
A continuación se presenta la versión final y completa del libro digital *De la mente a la mano*, esta será la versión empleada por el estudiantes de Expresión Gráfica 1.



1 Presentación	2 ÍNDICE				
5 Primera carpeta	4-5 Ejercicio de diagnóstico	6-8 Dibujar contornos	9-10 Encajar un bolso	11-12 Estudio de una sombrilla	13-14 Pasos para hacer un origami
15-17 Planos de encuadre	18-20 Ángulos de cámara	21-22 Composición cóncava y convexa	23-25 Espacialidad	26-28 Técnicas de claroscuro	29-31 Figuras cóncavas y convexas
32 Segunda carpeta	33-35 Texturas en claroscuro	36-37 Figura/fondo	38-40 Lado derecho del cerebro	41-42 Borro y autorretrato	43-44 Síntesis de la imagen
45-46 Proceso de estilización	47-48 Estilización del cuerpo humano 1	49-50 Estilización del cuerpo humano 2	51-53 Proceso de abstracción	54 Libros y referencias	







03 ENCAJAR UN BOLSO

Los objetos que nos rodean tienen diversas formas y texturas, pero si se analizan detenidamente todos tienen un eje de simetría y están contenidos en formas básicas: Cubo, cilindro, paralelepípedo, esfera.

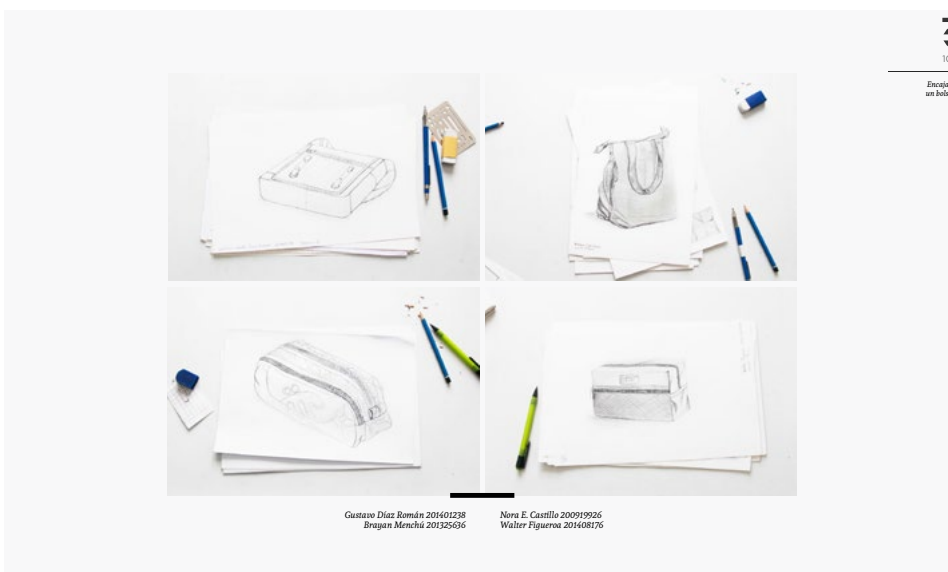
En este ejercicio se toma un objeto que si bien tiene una forma determinada, el material del que está hecho hace que su forma varíe según su contenido o la superficie en la que se encuentra, a pesar de eso es posible encontrar las figuras básicas de las que está formada. Observa un bolso, un estuche o una mochila y trázalo a partir de los volúmenes básicos que lo contienen, traza con líneas suaves las figuras, luego la forma del bolso. Observa y dibuja todos los detalles: costuras, doblieces, pliegues.

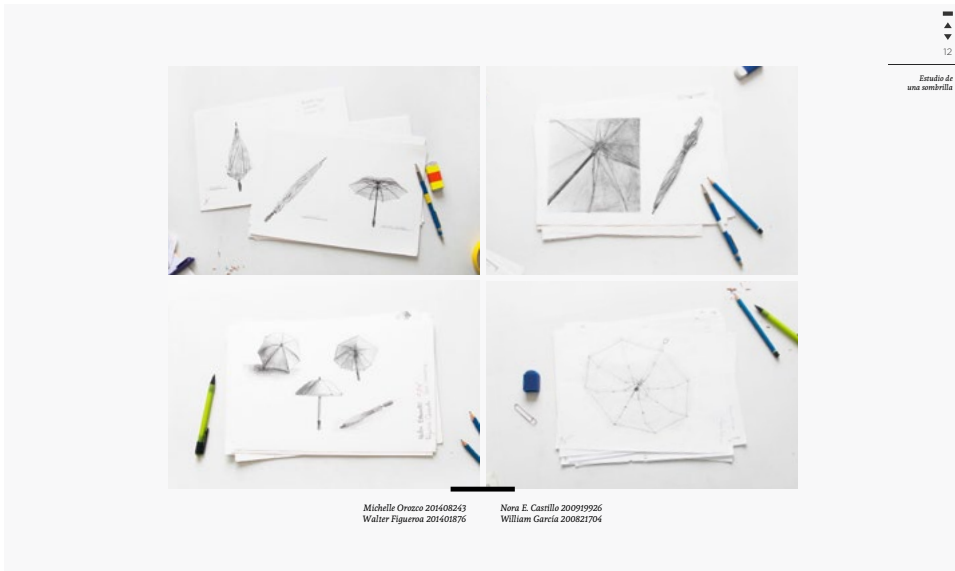
Haz clic sobre la fotografía y podrás ver una serie de ejemplos en los que objetos cotidianos pueden encajarse dentro de las figuras al pasar el cursor sobre ellos.

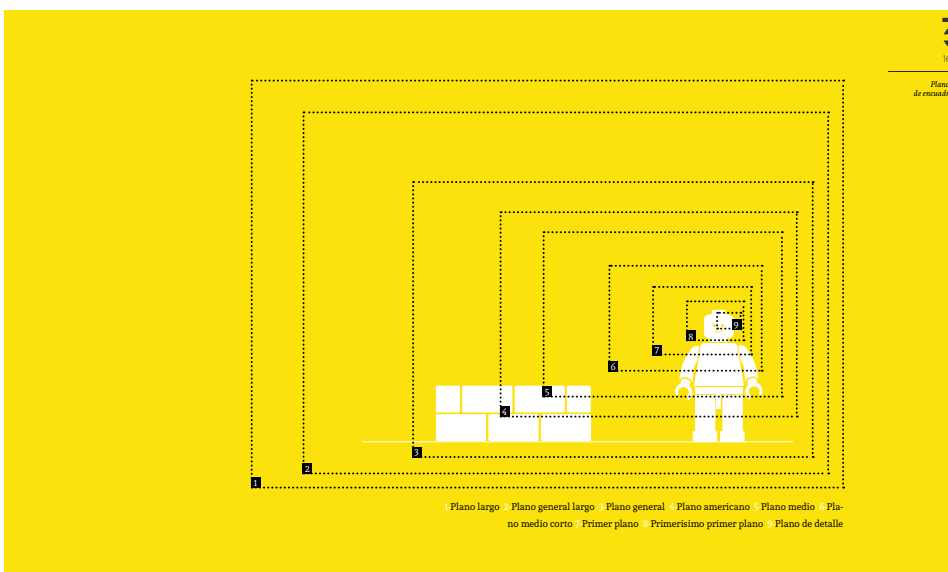
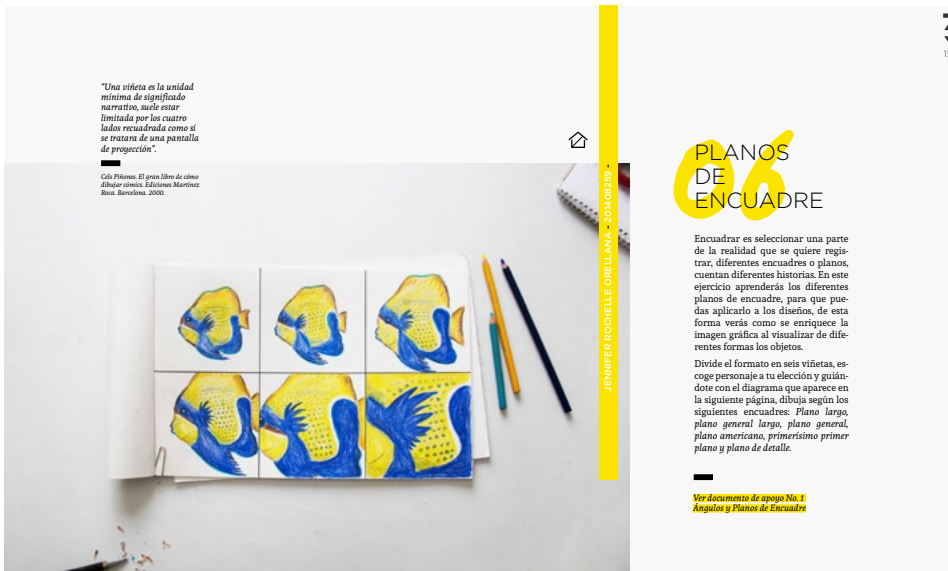
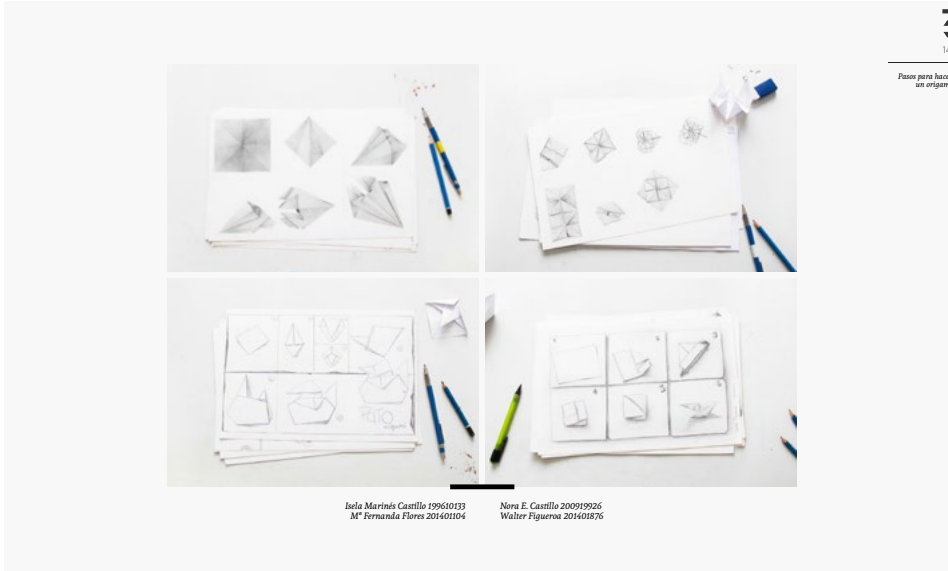
"Se aprende dibujo haciendo dibujo."
Puedes usar **de modo** en los bolsos, mochilas o estuches que **de un** **computero**

WILLIAM GARCÍA ZAPETA - 200821704

9









07

ÁNGULOS DE CÁMARA

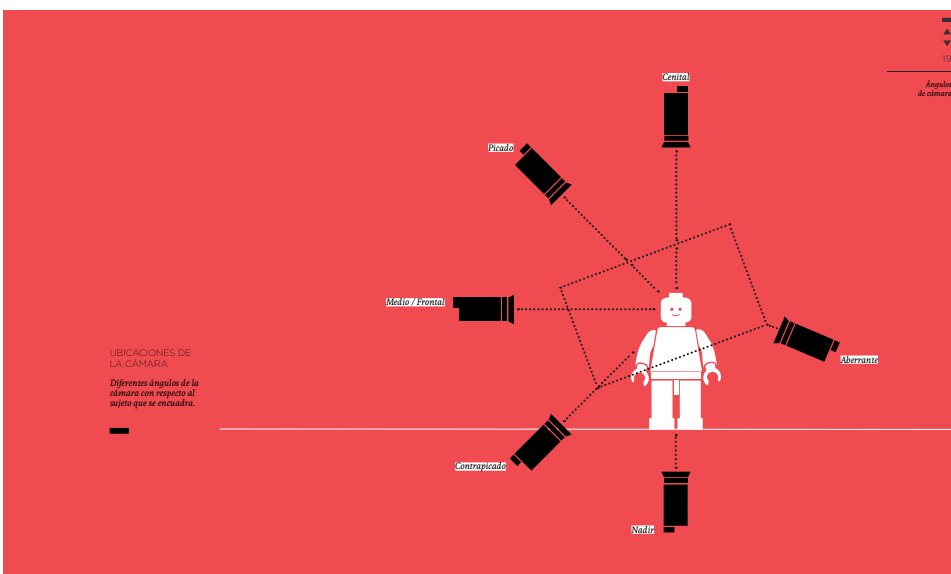
Utilizar diferentes ángulos para representar objetos, enriquece la imagen gráfica al representar y visualizar de mejor forma los elementos. Este recurso también puede usarse para contar historias.

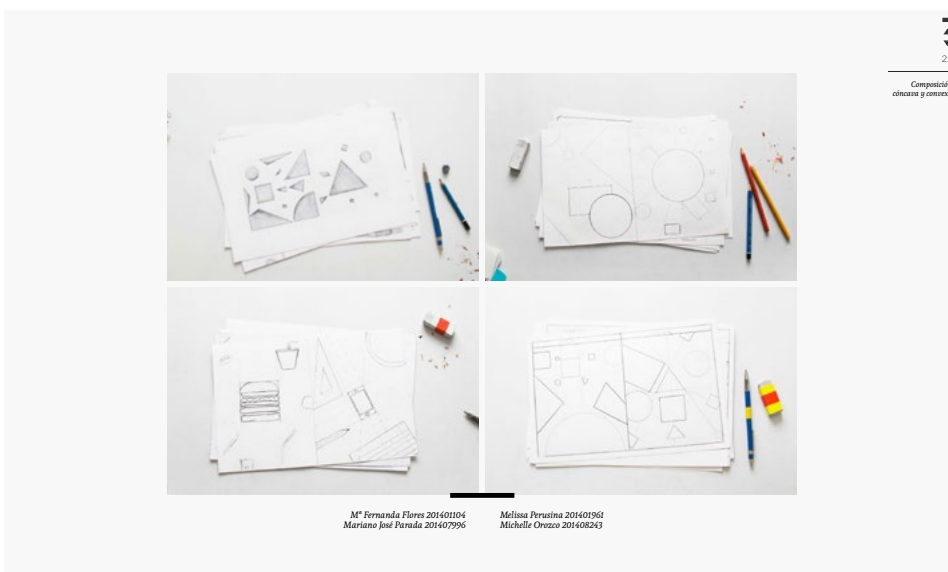
En la siguiente página encontrarás un diagrama en el que se explican cuáles son los diferentes ángulos de cámara.

En este ejercicio aprenderás a visualizar de seis diferentes maneras un objeto, que en este caso será un juguete a tu elección. Te darás cuenta que dependiendo del ángulo que utilices la visión que tendrás del objeto cambiará completamente, con esto podrás aprender nuevas y diferentes formas para hacer composiciones y emplear los elementos de diseño.

NORA E CASTILLO VIVAR - 200909826

"Los diferentes ángulos y planos nos permiten tener una visión diferente de los objetos, más allá de lo tradicional."
[Ver documento de grupo No. 1](#)
[Ángulos y Planos de Encuadre](#)





23

ADELANTE /ATRÁS: EJERCICIOS DE ESPACIALIDAD

Por regla general, los objetos no son transparentes, sino que se ocultan uno detrás del otro: El delantero oculta al posterior. La característica más evidente del "delante" ante el "atrás" es que el objeto más cercano predomina sobre el más alejado porque se puede ver todo su contorno.

Haz clic en la fotografía para ver la segunda parte de esta serie de dibujos que componen el ejercicio.

En este ejercicio aprenderás las características más importantes de la espacialidad poniendo en práctica con tus propios ejemplos cada uno de los principios espaciales. En la siguiente página encontrarás cuáles son los principios de la espacialidad, haz un dibujo por cada uno de los ejemplos que se muestran, en total serán 12 dibujos, utiliza dos formatos.

NOPE E. CASTILLO VIVAR - 200919926

Ver documento N° 3:
Cercano a lejano, todos
sones espaciales

24

Adelante
/atrás

- 1-Lo que está adelante tapa lo que está atrás.
- 2-En un cuadro, lo que está adelante puede estar abajo.
- 3-Lo delantero es mayor que lo que está atrás.
- 4-Las sombras modelan la forma.
- 5-Una estructura se hace más densa y fina hacia atrás.
- 6-Las líneas paralelas que se alejan del observador, convergen en un punto de fuga.
- 7-Los contrastes de luz son más fuertes adelante que atrás (perspectiva aérea).

25

Adelante
/atrás

Walter Figueroa 201408176 Michelle Orzco 201408243




"El dibujador busca que cuando se grafica una forma esta pueda leerse, para que se pueda entender."

Ver documento N° 4 y 5: **Clarescuro**

JAVIER MALDONADO - 201407989

TÉCNICAS DE CLARESCURO

Este ejercicio consiste en dibujar la forma del contorno de cuatro objetos cotidianos: Una taza, una lámpara, una botella plástica, llaves y un cepillo de dientes. De manera que al dibujar solo los bordes de la figura se pueda ver su relación con el espacio que le rodea. Sombrear y dibujar los detalles aún no es necesario, pero se puede hacer si así se desea. Coloca dos dibujos en cada formato.



Trazos en diferentes direcciones

Trazos diagonales

Trazos cruzados en grupos

TIPOS DE SOMBRADO

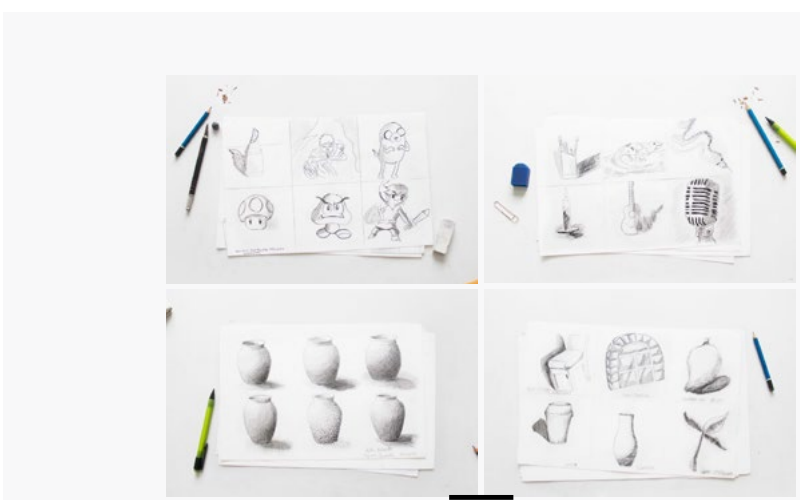
Pasa el cursor sobre cada ejemplo para ver en grandes rasgos cada tipo de sombreado.

Trazos verticales

Puntillista

Trazos gruesos disgregados

Técnicas de clarescuro



Mariano José Parada 201407996
Walter Figueroa 201408176

Luis Gutiérrez Franco 201408190
Abraham López 201401323

Técnicas de clarescuro





SEGUNDA CARPETA

- 12 / Objetos y texturas en claroscuro
- 13 / Una llave: contraste figura/fondo
- 14 / Dibujar con el lado derecho del cerebro
- 15-16 / Dibujar el rostro/autorretrato
- 17 / Síntesis de la imagen
- 18 / Proceso de estilización
- 19 / Estilización del cuerpo humano: femenino
- 20 / Estilización del cuerpo humano: masculino
- 21 / Proceso de abstracción
- Libros y referencias

Ir a la Primera carpeta

- Ejercicio en clase
- Ejercicio en casa

32



12 OBJETOS Y TEXTURAS EN CLAROSCURO

Después de haber practicado el dibujo y sombreado en claroscuro, es momento de practicar dibujar diferentes texturas y superficies. Con este ejercicio podrás poner en práctica lo aprendido y mejorar tus habilidades para dibujar diferentes texturas.

En la siguiente página encontrarás los ejemplos de lo que debes dibujar, además del proceso que se sigue para dibujar las texturas de tres objetos diferentes.

Haz clic en la fotografía para ver la segunda parte de este ejercicio. Utiliza dos formatos como se muestra.

Utiliza lápices con diferentes durezas para lograr un buen acabado en las distintas texturas.

En el documento N-6 Claroscuro I encontrarás un diagrama que explica en 4 etapas cómo se pueden lograr con los diferentes niveles de mina.

MICHELLE OROZCO - 201409243

33

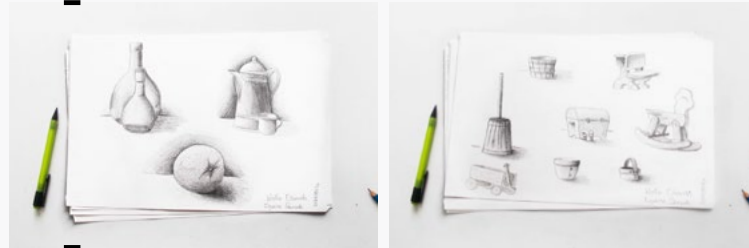


Esquemas tomados del libro Dibujando con el lado derecho del cerebro. Betty Edwards (2000)



Objetos y texturas en claroscuro

34



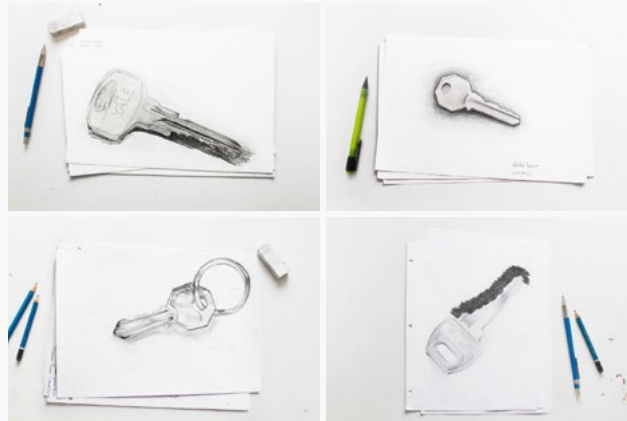
Walter Figueroa 201608176

UNA LLAVE: CONTRASTE FIGURA/FONDO

Para poder dibujar es necesario poder observar las diferencias entre las luces y sombras. Para este ejercicio debes buscar representar ese contraste entre lo brillante y lo oscuro, entre la figura y el fondo. Dibuja una llave sobre una superficie oscura, tomando en cuenta los detalles de la llave y las sombras que produce. Recuerda que los detalles dan realismo a lo que se dibuja.

MICHELLE CROZCO - 201608243

Puedes dibujar una llave completa o encuadrarla como se muestra en el ejemplo.



Nora E. Castillo 200919926
Brandonn Lopez 201322488

Walter Figueroa 201601876
William Garcia 200821704



Haz clic sobre la imagen para ver el otro dibujo. Este ejercicio está compuesto por los ilustraciones.

NOVA E. CASTILLO VIVAR - 200919926


DIBUJAR CON EL LADO DERECHO DEL CEREBRO

Dibuja los dos carros antiguos que se muestran en el ejemplo, cada uno en un formato.

Para dibujar mejor los detalles y las proporciones del carro utilizarías la siguiente técnica: poniendo el modelo de cabeza, comienzas a dibujar. De esta forma se copian las proporciones sin darle una explicación lógica de qué es cada parte del carro que se va dibujando. Con esta técnica, se logra desarrollar mejor las cualidades para dibujar del cerebro.

En la siguiente página están los modelos a partir de los cuales debes hacer tus dibujos.

38




Haz clic sobre el dibujo para ver la cabeza y dibujarlo según las instrucciones que se mencionaron antes. Utiliza diferentes lápices para conseguir varias tonalidades de sombreado.

Esquemas tomados del libro *Dibujando con el lado derecho del cerebro*, Betty Edwards (2000)

Dibujar con el lado derecho del cerebro

39



Flora Hernández 201601124 Mary Cruz Caal 199823174

Dibujar con el lado derecho del cerebro

40

15/16 DIBUJAR EL ROSTRO

Las proporciones de la cabeza humana son muy difíciles de ver con claridad. Solo una persona entrenada es capaz de evitar los procesos cerebrales que hacen difícil percibir esas proporciones. En este ejercicio dibujarás un rostro humano adulto, en tres posiciones: de frente, de perfil y medio perfil. Cada uno en un formato distinto ocupando la mitad del espacio.

En clase el profesor te mostrará cuáles son las proporciones del rostro y dibujarás de nuevo ya teniendo en cuenta las proporciones. Lo harás en la otra mitad de los formatos, junto a los dibujos anteriores para comparar. Luego dibuja tu autorretrato de la misma manera de perfil, de frente y medio perfil. En la siguiente página encontrarás los diagramas básicos con las proporciones del rostro

La proporción del rostro depende de la medida vertical que se le da a la cabeza. Para saber más ver el documento de apoyo N° 6: El rostro.

MICHELLE OROZCO - 20140824/3

El rostro

Rostro de perfil

Rostro de frente

Rostro de medio perfil o 3/4

SÍNTESIS DE LA IMAGEN

Para este ejercicio utiliza de modelo una figura humana, uno con negro o papel mancuilla blanca sencilla. Puedes utilizar un formato para cada síntesis o hacerlo en uno solo.

El dibujo de síntesis se hace para simplificar el trazo gráfico de un modelo, hay varias formas de realizar la síntesis:

1. Trazando el contorno del modelo con sus detalles interiores.
2. Trazando el contorno con los detalles básicos.
3. Dibujar solo el contorno.
4. En silueta: se dibuja el contorno y se pinta el fondo de negro.
5. En negativo: el fondo es negro y el trazo de la línea es blanca.
6. Fragmento o forma, se dibujan las formas del todo como que formara un rompecabezas.
7. El trazo de la figura se hace por medio de trazos geométricos o rectilíneos.

Haz clic en la imagen para ver la otra serie de dibujos que componen este ejercicio.

WALTER FIGUEROA - 20140817/5





WILLIAM GARCIA ZAPETA - 200821704 -

ESTILIZACIÓN DEL CUERPO HUMANO 1

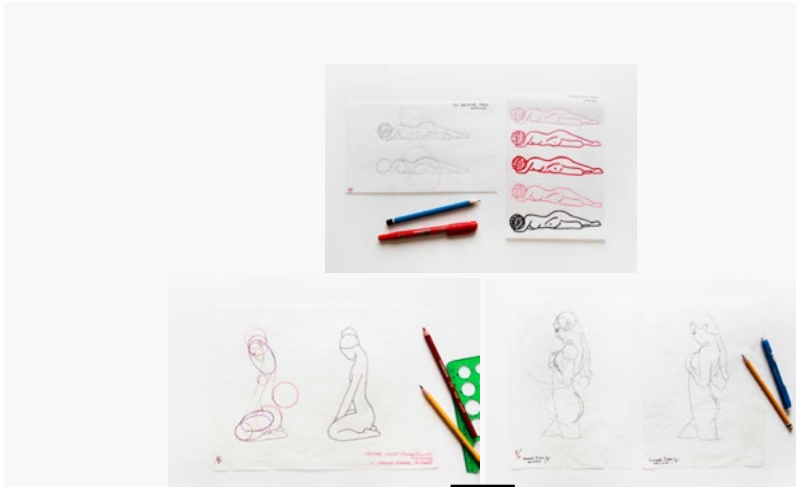
Siguiendo las indicaciones del ejercicio anterior para hacer el proceso de estilización de un modelo, harás lo mismo en este ejercicio pero con la figura humana.

Busca una imagen de referencia de un desnudo femenino y haz por lo menos seis variaciones del dibujo estilizado. Puedes usar diferentes formatos o hacer todo el proceso en uno solo.

Passa el cursor en la imagen para ver el modelo original en el que se basó el proceso.

[Ver documento de apoyo N° 2: Proceso de Estilización](#)

47



Estilización del cuerpo humano

Maria Fernanda Flores 201401104
Nancy Turcios 201421147

Estuardo Muñoz 20121373

48



ESTILIZACIÓN DEL CUERPO HUMANO 2

Siguiendo las indicaciones del ejercicio anterior para hacer el proceso de estilización de un modelo, harás lo mismo en este ejercicio pero con la figura humana.

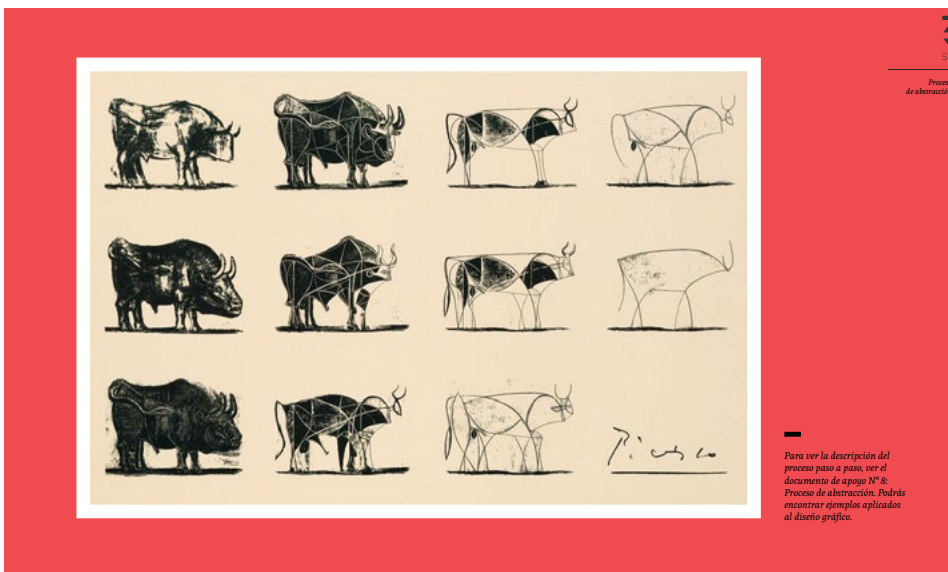
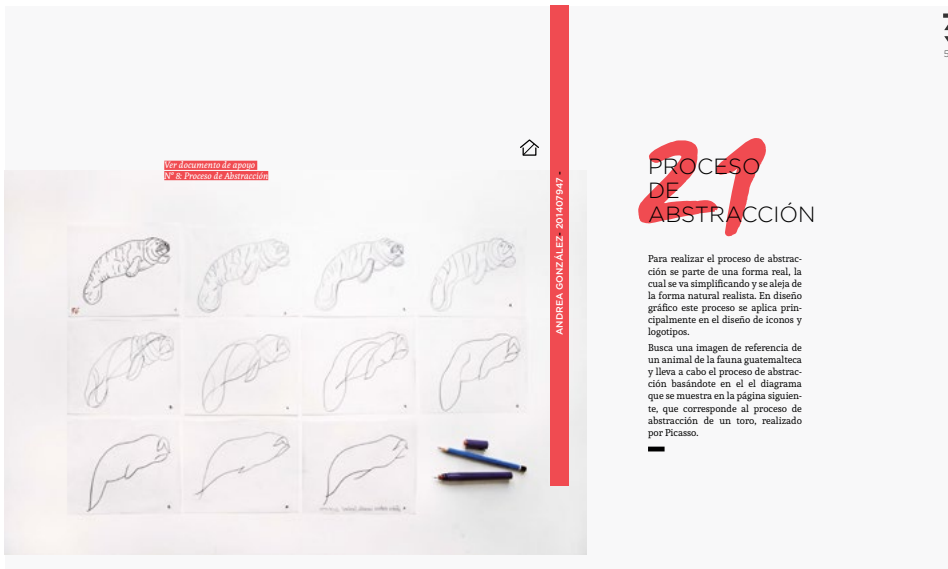
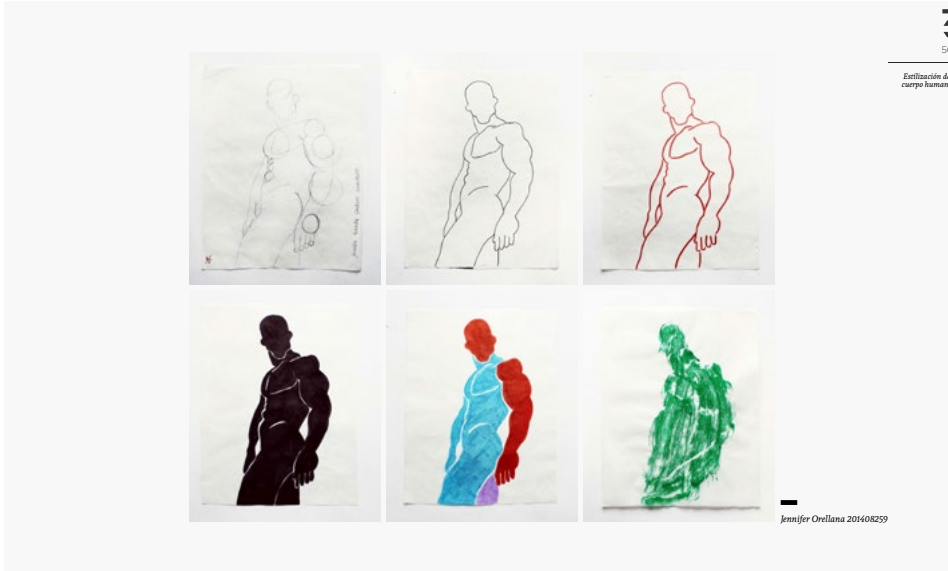
Busca una imagen de referencia de un desnudo masculino y haz por lo menos seis variaciones del dibujo estilizado. Puedes usar diferentes formatos o hacer todo el proceso en uno solo.

Passa el cursor en la imagen para ver el modelo original en el que se basó el proceso y haz clic para ver las variaciones del dibujo estilizado.

[Ver documento de apoyo N° 2: Proceso de Estilización](#)

NORA E. CASTILLO VIVAR - 200919928 -

49





7/ LECCIONES APRENDIDAS DURANTE EL PROCESO DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN GRÁFICA

7/1 Lecciones

7/1 Costos

7/1 LECCIONES

Como diseñadores gráficos, durante el proceso de aprendizaje es cuando se empieza a formar la cultura visual y el criterio gráfico. Aprender a aplicarlo es un conocimiento que llega después, pero que en realidad debería ser de los primeros conocimientos se adquieran durante el proceso de aprendizaje del diseño gráfico. Conocer el grupo objetivo e identificar sus necesidades constituyen el elemento primordial para todo proyecto de diseño, con esto se producen piezas funcionales y útiles, en las que el diseño constituye el medio para hacer llegar el mensaje o la información al grupo objetivo y que estos puedan utilizarlo y aplicarlo.

En este proyecto, al trabajar con los estudiantes de diseño gráfico, pude observar las necesidades a nivel didáctico, gráfico y de comunicación que hay en la Escuela, y estar presente en el aula durante el proceso de enseñanza hizo posible desarrollar un documento acorde a esas necesidades y a la realidad de la Escuela de Diseño Gráfico y de sus estudiantes.

7/2 COSTOS

7/2/1 *Diseño*

El proceso de diseño, desde el momento en el que se desarrolla el brief con el cliente, hasta la finalización de las piezas de diseño, está constituido por tres etapas, cada una con un costo por hora entre Q.150 y Q.200, acorde al trabajo que se realiza en cada fase



• Fase de investigación - Q.150/hora

En esta etapa se investiga el grupo objetivo y sobre el tema que se va desarrollar en la pieza.



• Fase creativa - Q.200/hora

Esta etapa constituye todo el proceso de conceptualización y bocetaje, es la etapa en la que se generan las ideas.



• Fase de producción - Q.175/hora + costo de diseño de cada página

Se estipula un total de 230 horas trabajadas, además se incluyen el costo de diseño de cada página y gastos directos indirectos:

Horas de investigación.....	30	x	Q.150	=	Q.4,500
Horas creativas.....	50	x	Q.200	=	Q.10,000
Horas de producción.....	140	x	Q.175	=	Q.24,550
+					
Páginas diseñadas:.....	56	x	Q.50	=	Q.2,800
+					
Energía eléctrica.....					Q.250
Transporte.....					Q.160
Alimento.....					Q.150
Fotocopias e impresiones.....					Q.50
Depreciación de equipo.....					Q.500

TotalQ.42,960

7/2/2 *Reproducción*

Al ser un proyecto para ser usado a través de medios digitales, la distribución se hará por medio de CDs, en promedio la cantidad de alumnos en clase es de 30 personas, por lo que el presupuesto se elabora en base a esa cantidad. El costo unitario de impresión, quemado y del estuche se desglosa de la siguiente manera:

Impresión de CD + quemado	Q.10
Impresión y armado del estuche (en opalina 200gr).....	Q.2

Subtotal Q.12
x 30 alumnos

Total Q.360

8 / CONCLUSIONES

El libro digital De la mente a la mano, muestra de manera organizada y ejemplificada el contenido y ejercicios de la asignatura de Expresión Gráfica 1, a través de explicaciones y textos claros y concisos, fotografías ilustrativas y diagramas que explican de manera puntual los temas, todo esto diseñado para fortalecer el proceso educativo dentro de la asignatura.

La organización del contenido y los ejercicios ejemplificados con explicaciones sencillas, a través del diseño gráfico permite apoyar al catedrático en su labor docente y a los alumnos en su proceso de aprendizaje, mediante un documento que permite acceso a la información de manera eficaz.

Ejemplificar cada ejercicio con los trabajos realizados por los mismos alumnos, proporciona una guía que facilitará el aprendizaje y comprensión de las técnicas de expresión gráfica para los alumnos de la Escuela de Diseño Gráfico.

9 / RECOMEN- DACIONES

Al catedrático de la asignatura de Expresión Gráfica 1

Al distribuir el documento, se debe procurar que se realice desde la primera clase con la cual comienza la asignatura en el semestre, para lograr que los alumnos aprendan a utilizarlo y así emplearlo para el fin con el que fue diseñado: que sea apoyo y guía para los estudiantes y catedrático, de esta forma se facilitará la realización de los ejercicios, sin verse entorpecida por la dificultad de comunicación entre catedrático y estudiantes, cuando se hace por medio del correo electrónico o las redes sociales

La distribución del documento puede hacerse de dos formas: por medio de CDs o compartir el documento a través de la web en sitios de almacenamiento de datos, esto para mantener la calidad y la imagen del proyecto.

A los estudiantes de diseño gráfico que en el futuro harán su Proyecto de Graduación:

Generalmente este proyecto se desarrolla junto con el EPS, lo cual representa una carga académica fuerte. Organización y planeación es la clave para poder ir desarrollando cada fase del proyecto en tiempo, y que lo que se trabaje sea de calidad y además de tiempo para hacer los cambios que sean necesarios en lo que se haya trabajado.

También, al buscar el lugar en el que se desarrollará el Proyecto de Graduación, se debe comenzar con mayor tiempo de anticipación, no hasta que el pensum de estudios lo requiere, pues encontrar un lugar que acoja al estudiante requiere de tiempo y dedicación, además de eso es importante encontrar un lugar que responda a los gustos personales para poder desarrollar un mejor proyecto en el que se puedan explotar todas las habilidades del estudiante.

A la Escuela de Diseño Gráfico:

Promover realizar el Proyecto de Graduación y EPS dentro de la Escuela, Facultad o Universidad, permite enriquecer nuestra casa de estudios. Hay una amplia gama de proyectos que se pueden desarrollar y más grande aún las necesidades gráficas de esta institución. Por lo que se recomienda promover en los estudiantes desarrollar dentro de la Universidad los proyectos, con el afán de mejorar su imagen, la divulgación y las publicaciones que se realizan. Además que como estudiante, al haber realizado el proyecto dentro de la Escuela, es un aporte a los futuros diseñadores al desarrollar un material que se utilizará en el proceso de aprendizaje, el cual los ayudará a ampliar su cultura visual y ver la calidad de trabajos que pueden desarrollar los estudiantes de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

FUENTES CONSULTADAS

Amenedo, Gustavo. (2014) *El dibujo a mano alzada en el proceso de diseño*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXII. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/483_libro.pdf

Baudot, Valeria. (2010) *De la observación a la creación*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XIII. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/127_libro.pdf

Bonneville, Douglas. (2010) *Why graphic designers should learn to draw*. BonFx. Recuperado de <http://bonfx.com/why-graphic-designers-should-learn-to-draw/>

Charchar, Alexander. (2010) *The secret law of page harmony*. Retinart. Recuperado de <http://retinart.net/graphic-design/secret-law-of-page-harmony/>

Farusac. (2014) *Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala*. Recuperado de: <http://www.farusac.com/index.php/disenio-grafico>

Fridman, Martín. (2014) *Enseñar y aprender a pensar como diseñador de comunicación visual*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXII. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/483_libro.pdf

González, Adrián. (2014) *Lápiz vs. Mouse: ¿El fin de lo artesanal?* Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XXIII. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/484_libro.pdf

Negri, María Luz. (2010) *El aprendizaje del diseño gráfico: encuadre, la importancia del aula taller y la evaluación*. Reflexión Académica en Diseño y Comunicación N° XIII. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/127_libro.pdf

Olachea, Occi. (2014) *6 reglas no escritas del diseño que se aprenden trabajando*. Paredro. Recuperado de <http://www.paredro.com/6-reglas-no-escritas-del-diseno-que-se-aprenden-trabajando/>

Pellecer, Gabriela. (2005) *El laboratorio fotográfico: manual práctico para el revelado y positivado de material fotosensible blanco y negro en el cuarto oscuro de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Quintanilla, Gloria. (2014) *Zach Wise on the state of digital publishing and the value of the printed product*. Peecho Blog. Recuperado de <http://blog.peecho.com/blog/zach-wise-on-the-state-of-digital-publishing-and-the-value-of-the-printed-product>

Vega, Eugenio. (2002) *Grandes maestros de la tipografía: Jan Tschichold*. Unos tipos duros: teoría y práctica de la tipografía. Recuperado de <http://www.unostiposduros.com/grandes-maestros-de-la-tipografia-jan-tschichold/>

ANEXOS

- a. Instrumentos de investigación*
 - b. Instrumentos de validación*
 - c. Entrega de las piezas a la institución.*
-

a/ INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

a/1 Entrevista realizada al Arq. Salvador Gálvez, catedrático de la asignatura de Expresión Gráfica J

1/¿En qué consiste el curso de Expresión gráfica 1?
Este curso se lleva en el segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico, su objetivo es enseñar a los estudiantes a pender a expresarse gráficamente para aplicar el dibujo al diseño gráfico en general, para que los alumnos aprendan a graficar ideas y objetos ya sea de manera realista, como abstracta y simbólica.

2/¿Cuál es la importancia de este curso dentro del proceso de aprendizaje en la carrera de diseño gráfico?

Como el diseño gráfico consiste en transmitir mensajes e ideas, en este curso se les enseña a graficar esas ideas, a simplificarlas, a verlas desde otro punto de vista. Se les enseñan las bases de transmitir esas ideas mediante gráficas, haciendo uso de tres elementos: síntesis, abstracción y estilización.

3/¿Cuáles son las competencias y habilidades que los estudiantes habrán desarrollado con el curso?

Principalmente, el saber generar composiciones y encuadrar imágenes, como el producto de haber aprendido las bases de la expresión gráfica a través de varios medios y herramientas.

4/En promedio, ¿cuántos estudiantes reciben el curso en cada ciclo?

Por sección son aproximadamente 45 y en la jornada de la tarde, hay dos secciones, por lo tanto serían 90 alumnos recibiendo el curso.

5/¿Cómo se desarrollan las actividades y talleres a lo largo del curso?

Para cada tema que se desarrolla en una clase magistral se realiza un taller o proyecto. Se comienza con figuras geométricas y conceptos básicos del dibujo y composición, para finalizar con el dibujo y estudio del cuerpo humano.

6/¿Con qué material se apoya para impartir el curso?

Para las clases, dependiendo del tema que se imparta, se tiene un banco de imágenes de referencia y documentos de apoyo sobre algunas técnicas de dibujo.

7/¿Se le distribuye algún material a los estudiantes durante el curso? ¿Qué clase de material es?

Para cada ejercicio que se realiza, por correo electrónico, se envía a los estudiantes una guía para el desarrollo del proyecto y en ocasiones algún documento de apoyo sobre el tema.

8/¿Qué necesidades hay en el curso, por parte del catedrático para impartir las clases y para los estudiantes al recibir las clases?

Tener un registro ordenado de los ejercicios que se van a llevar a cabo junto con documentos de apoyo para cada uno de ellos, además de un banco de imágenes de referencia para que los alumnos puedan tener fácil acceso. Además que para los alumnos es importante poder ver qué han hecho otros alumnos en años anteriores, pues sirve como referencia y un punto de partida, para saber que es lo que se puede lograr al recibir el curso de expresión gráfica, al igual que los demás cursos que conforman la carrera.

9/En cuanto al proyecto propuesto por el catedrático, ¿cuál sería el uso de un libro que recopile los trabajos realizados en el curso de expresión gráfica 1?

La escuela de diseño tiene ya más de 25 años de existir, a lo largo de todo ese tiempo, ha habido muy buenos trabajos y proyectos por parte de los estudiantes, que deberían estar documentados, debería haber un catálogo o archivo de esos proyectos, tanto para la historia de la escuela como para referencia y consulta de los estudiantes. Pero hasta ahora no se ha hecho ese trabajo de recopilación, por eso nació la iniciativa de documentar los mejores proyectos de las clases que

imparto, por supuesto que se puede hacer eso solo con los del semestre recién cursado, porque los estudiantes son muchos y hacer el contacto con ellos para fotografiar lo que han hecho es un gran trabajo, pero se puede llevar a cabo si se hace por semestre. Además así, los nuevos estudiantes que llevan el curso cada año, pueden tener una referencia de lo que se trabaja en cada clase y eso es importante para su desarrollo como diseñadores gráficos.

a/2 Observación: visita a la clase de Expresión Gráfica

Se hizo una visita al curso de expresión gráfica 2, que es la clase se lleva a cabo en el primer semestre del año en curso, para observar cuál es la dinámica de la asignatura, cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje y cómo es la interacción entre los alumnos y el catedrático.

La clase se desarrolla a forma de taller, en la que el catedrático comparte un tema, le muestra a los alumnos referencias de lo que se va realizar y, junto con ellos, se va desarrollando las ideas, los dibujos y la actividad en general. Los alumnos pueden aportar creativamente al desarrollo de los proyectos, están en constante comunicación con el catedrático, durante el proceso que lleva hacer cada uno de los trabajos.

Lo que se puede observar es que se necesita organizar ampliar el repertorio de documentos de apoyo que se le entrega a los alumnos para cada tema, así como las imágenes de referencia que se utilizan, tanto en calidad como en cantidad, para que sean utilizados en el período de clase como fuera del aula, al hacer las tareas en casa.

De esta forma, se refuerza la idea de que los alumnos necesitan tener un medio en el que puedan tener acceso a los documentos de clase como a trabajos anteriores y un banco de imágenes como referencia.

a/3 Encuesta realizada a los estudiantes de Expresión Gráfica 1, para recabar datos del grupo objetivo

Edad Sexo M F

¿En qué zona o municipio vives?

¿Qué medio de transporte utilizas diariamente para movilizarte?.....

¿Qué lugares frecuentas como diversión u ocio?

¿Qué actividades recreativas/culturales realizas?.....

¿Qué programas de tv miras con frecuencia?

¿Qué páginas web de diseño frecuentas?.....

¿Qué revistas nacionales de diseño conoces?.....

¿A qué actividades culturales de diseño que se realicen en el país has asistido o conoces?
.....

Nombra a 3 o más diseñadores/ilustradores de los que admires su trabajo.....
.....

¿Qué ramas del diseño gráfico te interesan?

¿Cuál de las siguientes tipografías consideras que representa mejor el curso de Expresión Gráfica?

EXPRESIÓN
GRÁFICA 1

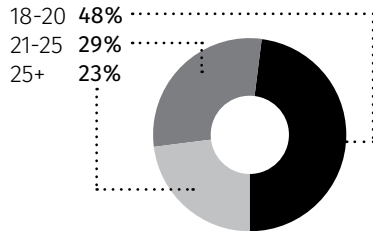
EXPRESIÓN
GRÁFICA 1

*expresión
gráfica 1*

**expresión
gráfica 1**

a/4 Procesamiento de la información

Edad

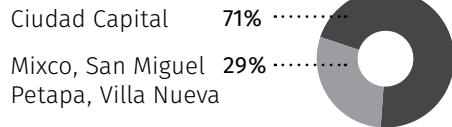


Sexo

Femenino 71%
Masculino 29%



¿En qué zona o municipio vives?

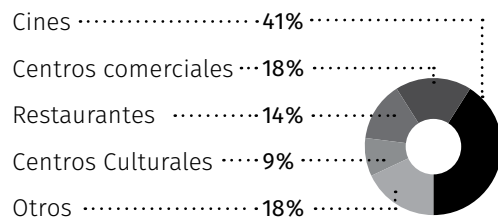


¿Qué medio de transporte utilizas diariamente para movilizarte?

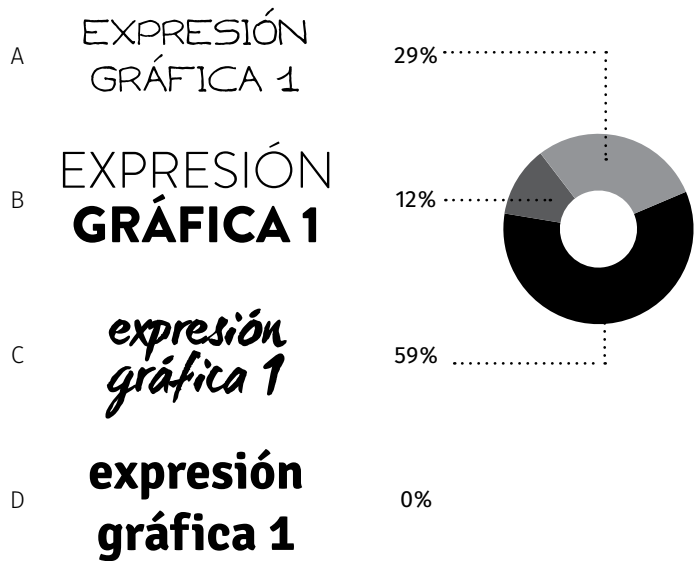
Transporte público
(Camioneta, Transmetro,
Transurbano) 82%
Automóvil 18%



¿Qué lugares frecuentas como diversión u ocio?



¿Cuál de las siguientes tipografías consideras que representa mejor el curso de Expresión Gráfica?



b/ INSTRUMENTOS DE VALIDACIÓN

b/1 Validación con profesionales de diseño

El proceso de validación con profesionales de diseño se llevó a cabo con los siguientes diseñadores: Sara Linares, Maricela Rivas, Eddy Flores, David Bozarreyes, Alexis Juárez.

5/5

4/5

1/5

5/5

5/5

5/5

5/5

5/5

La diagramación de las páginas:

- Ordena y apoya el contenido.
- Desordena el contenido
- Crea confusión en el contenido.

Los colores utilizados:

- Ayudan en la organización del contenido
- Distraen del contenido
- Crean confusión en la organización del contenido

El tipografía de los párrafos de texto:

- Permite una lectura fácil
- Dificulta la lectura
- Otro_____

En los párrafos de texto el interlineado:

- Permite una lectura fácil del contenido
- Confunde porque es muy reducido
- Distrae porque es muy amplio

El tamaño de la letra en los textos:

- Es adecuado para el nivel de lectura del grupo objetivo
- Es muy reducido para el nivel de lectura del grupo objetivo
- Es muy grande para el nivel de lectura del grupo objetivo

Las fotografías que ilustran cada tema

- Apoyan el contenido
- Distraen del contenido
- Confunden el contenido

Con la portada del libro:

- Se entiende claramente cual es su contenido
- No se entiende cual es el contenido
- Es confusa para el contenido

b/2 Validación con expertos del tema

5/5	La explicación de cada ejercicio: <ul style="list-style-type: none">● Ayuda a la comprensión del tema.	
5/5	<ul style="list-style-type: none">Crea confusión en la comprensión del temaDificulta la comprensión del tema.	
4/5	La utilización de diagramas y fotografías: <ul style="list-style-type: none">● Ayudan en la comprensión del contenido	
1/5		<ul style="list-style-type: none">Distraen del contenidoCrean confusión en la comprensión del contenido
5/5	El desarrollo y orden de los temas y ejercicios: <ul style="list-style-type: none">● Es adecuado para el nivel de aprendizaje del grupo objetivo● Es limitado para el nivel de aprendizaje del grupo objetivoEs complejo para el nivel de aprendizaje del grupo objetivo	
5/5		En los párrafos de texto el interlineado: <ul style="list-style-type: none">● Permite una lectura fácil del contenidoConfunde porque es muy reducidoDistrae porque es muy amplio
5/5		Las fotografías que ilustran cada tema <ul style="list-style-type: none">● Apoyan el contenidoDistraen del contenidoConfunden el contenido
	Con la portada del libro: <ul style="list-style-type: none">● Se entiende claramente cual es su contenidoNo se entiende cual es el contenidoEs confusa para el contenido	

b/3 Validación con el grupo objetivo

El proceso de validación con el Grupo Objetivo se llevó a cabo con 30 estudiantes de la sección D, asignatura de Expresión Gráfica 1.

100%

Las fotografías que ilustran cada tema

- Ejemplifican y apoyan el contenido
- Distraen del contenido
- Confunden el contenido

86%

14%

La tipografía de los textos:

- Permite una lectura fácil
- Dificulta la lectura
- Hace confusa la lectura

100%

83%

10%

7%

La explicación de cada tema y ejercicio:

- Se comprende y es coherente
- No se comprende
- Es confusa

86%

10%

4%

Los diagramas de explicación de cada tema:

- Se comprenden y explican bien cada tema a desarrollar en los ejercicios
- Son confusos
- No se comprenden
- Cuesta comprenderlos

El empleo de los botones y elementos interactivos dentro del documento

- Ayuda a comprender y utilizar mejor el documento
- Hace confusa la utilización del documento
- Hace difícil la utilización del documento.

c/ ENTREGA DE LAS PIEZAS A LA INSTITUCIÓN

Foto: Alexis Juárez



La entrega del proyecto concluido, se realizó el día 4 de noviembre de 2014, al finalizar el período de clase en I de Expresión Gráfica 1 al Arquitecto Salvador Gálvez, catedrático de la asignatura. Se entregó un CD que contiene el libro digital, documentos de apoyo y láminas imprimibles de los temas y ejercicios que contiene el libro.

Guatemala, 27 de febrero de 2015

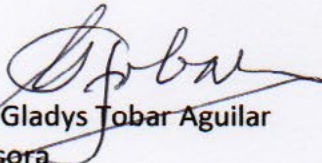
Arquitecto
Byron Rabé Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

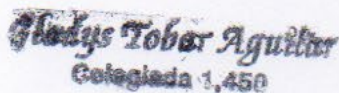
Señor decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: DISEÑO DEL LIBRO DE PROYECTOS Y CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA EXPRESIÓN GRÁFICA 1 PARA EL APOYO DOCENTE Y GÚIA DEL ESTUDIANTES DE DISEÑO GRÁFICO EN LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, de la estudiante Ana Sofía García Fung, de la Facultad de Arquitectura, carné universitario 201016353, previamente a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO ÉNFASIS EDITORIAL DIDÁCTICO INTERACTIVO, en el grado académico de licenciado.

Luego de 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.

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


Dra. Gladys Tobar Aguilar
Revisora


Gladys Tobar Aguilar
Colegiada 1,450

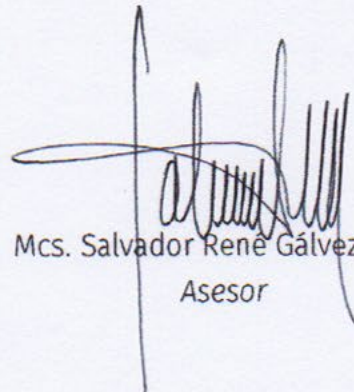
GTA/gta

“Diseño del libro de proyectos y contenido de la asignatura Expresión Gráfica I
para el apoyo docente y guía del estudiante de Diseño Gráfico
de la Universidad de San Carlos de Guatemala”.

Proyecto de Graduación desarrollado por:


AS
GF.

Ana Sofía García Fung



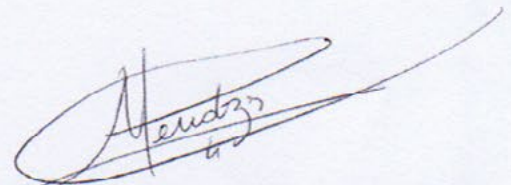
Mcs. Salvador René Gálvez Mora

Asesor



Licda. Erika Grajeda Godínez

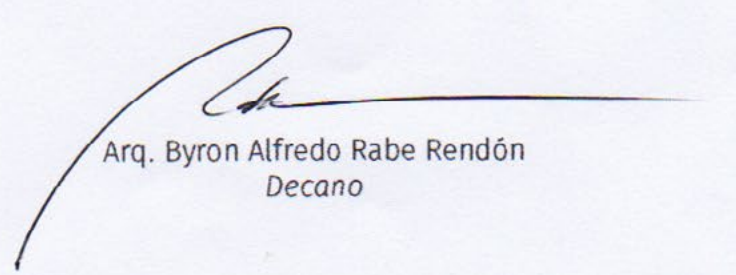
Asesora



Licda. Larisa Caridad Mendoza Alvarado

Asesora

“Id y enseñad a todos”



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano