

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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

***Sistematización del proceso
de enseñanza – aprendizaje
y diseño de material de apoyo
para el curso
Desarrollo y Gestión de Proyectos,
USAC, Ciudad de Guatemala***

Proyecto de graduación presentado por:

María Inés Peñate Porres

Al conferírsele el título de:

**Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Didáctico Interactivo**

Guatemala, septiembre 2015.

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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Proyecto de graduación presentado por:
María Inés Peñate Porres

Al conferírsele el título de:
**Licenciada en Diseño Gráfico
con énfasis Editorial Didáctico Interactivo**

Guatemala, septiembre 2015.

El autor es el único responsable de las doctrinas sustentadas, contenido y originalidad del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



*Sistematización del proceso
de enseñanza – aprendizaje
y diseño de material de apoyo
para el curso
Desarrollo y Gestión de Proyectos,
USAC, Ciudad de Guatemala*



Nómina de Autoridades

Decano

Msc. Arq. Byron Rabe Rendón

Vocal I

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

Vocal II

Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV

Br. Héctor Adrián Ponce Ayala

Vocal V

Br. Luis Fernando Herrera Lara

Secretario Académico

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

Tema Sinodal

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Asesora Gráfica

Licda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Asesor Metodológico

Lic. Marco Antonio Morales Tomas

Tercer Asesor:

Mcs. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Dedicatoria y Agradecimientos

Primeramente a Dios, por permitirme llegar a esta instancia de mi vida en el momento y lugar exactos.

A mis padres, quienes me han apoyado a lo largo de toda mi vida y, más aún, en los momentos de estrés y desvelo, siempre estuvieron ahí para alentarme y acompañarme, por sus enseñanzas y consejos.

A mi hermano Santiago, quien siempre me apoya cuando más lo necesito, me alienta para no rendirme y me recuerda que debo creer en mí para alcanzar mis metas.

A Geovani, con quien me encontré justo al principio de este camino, el cual hemos recorrido juntos, quien sabe escucharme y reírse de mi estrés, enojos y preocupación, me hace tomar el valor de realizar las cosas e inspira con su trabajo.

A mis compañeros y amigos, Kate, Anita, Andrea y Joshua, fieles compañeros de aventuras y ocurrencias, con quienes avanzamos a lo largo de nuestra carrera sin desmayar.

A mis asesores, Lic. Marco Morales, Licda. Isabel Meléndez y Lic. Gustavo Jurado, quienes me alentaron a hacer realidad este proyecto y con su sabio consejo lograron que diera mi máximo esfuerzo y capacidad.

A todos en verdad muchas gracias, sin ustedes todo este esfuerzo habría sido en vano.

Índice

Capítulo I: Introducción	13
1.1 Antecedentes	15
1.2 Problema	16
1.3 Justificación	17
1.4 Objetivos	19
Capítulo II: Perfiles	21
2.1 Perfil de la Institución	23
2.2 Perfil del grupo objetivo	29
Capítulo III: Definición Creativa	31
3.1 Estrategia de Comunicación Visual	32
3.2 Concepto Creativo	34
3.3 Decisión Final de Concepto Creativo	42
3.4 Códigos Visuales	43
Capítulo IV: Planeación Operativa	47
4.1 Flujograma del Proceso	49
4.2 Cronograma de Trabajo	51
Capítulo V: Marco Teórico	53
5.1 Desarrollo y Gestión de Proyectos, una herramienta de la comunicación visual	55
5.2 En búsqueda de la sistematización educativa a través de la comunicación visual	57
5.3 El Diseño Gráfico Editorial como herramienta para la sistematización de la enseñanza	60

Capítulo VI: Proceso de Producción Gráfica y Validación	63
6.1 Primer Nivel de Visualización y Autoevaluación	65
6.2 Segundo Nivel de Visualización y Coevaluación	67
6.3 Tercer Nivel de Visualización y Validación	74
6.4 Descripción y Fundamentación de la Propuesta Gráfica Final	85
Capítulo VII: Lecciones Aprendidas Durante el Proceso de Gestión y Producción del Diseño Gráfico	107
Capítulo VIII: Conclusiones	111
Capítulo XIX: Recomendaciones	115
9.1 Recomendaciones a la Institución	117
9.2 Recomendaciones a Futuros Estudiantes del Curso Proyecto de Graduación	118
9.3 Recomendaciones a la Escuela de Diseño Gráfico	119
Costos	139
Bibliografía	143
Glosario	147
Anexos	

Presentación

La sistematización de la enseñanza es un proceso bastante complejo, más si se aborda desde el punto de vista del Diseño Gráfico, ya que deben converger la pedagogía y la comunicación visual con el fin de aportar al estudiante los conocimientos necesarios, sobre un tema específico, de una manera ordenada y completa.

Es por esta razón que este proyecto solamente es el primer paso hacia una sistematización completa para el curso "Desarrollo y Gestión de Proyectos" de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, convirtiéndose no sólo en un proyecto de graduación, sino en un aporte para mejorar los procesos de enseñanza de esta casa de estudios.

El proceso llevado a cabo comprende una fase de recopilación, análisis y selección de información y otra de producción gráfica. En la parte de recopilación y selección se logran acercar un poco más los conocimientos y conceptos básicos sobre gestión de proyectos al diseño gráfico. Esto debido a que la mayor parte de la teoría sobre este tema posee un enfoque puramente administrativo u operativo, siendo el *management* o gestión del diseño el planteamiento más cercano.

Este proyecto tomó todos esos conocimientos y los condensó hacia el desarrollo de proyectos de comunicación visual, ya que son este el tipo de proyectos que un diseñador gráfico profesional espera y sabe desarrollar.

De esta manera, se generó un marco teórico que da soporte al programa del curso, con el fin de integrar las teorías que se enseñan en la Escuela de Diseño Gráfico.

Dentro de su parte gráfica, desarrolla material digital e interactivo, que apoya la enseñanza y el aprendizaje del tema. Este aporte no sólo ayuda a la sistematización, sino que además, acerca a docentes y estudiantes al uso de medios digitales, lo cual contribuye con el medio ambiente y facilita el acceso y distribución de la información.

Este informe está compuesto por 10 capítulos, los cuales describen el proceso llevado a cabo durante el proyecto de graduación. Los primeros dos capítulos relatan el problema encontrado en la institución así como el rumbo que el proyecto emprendió para su solución, analizando al grupo objetivo involucrado. El capítulo 3 relata la búsqueda del concepto creativo, la idea principal que rige el diseño del proyecto.

Los capítulos 4 y 5 describen la planeación del proyecto en cuanto a tiempos y actividades, así como la exploración del marco teórico del mismo. Dentro del capítulo 6 se describe el proceso de producción gráfica, así como la depuración que requirió para llegar al resultado final.

Los últimos capítulos dan paso a las lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones y costos, dirigidos tanto a la Escuela de Diseño Gráfico, como a futuros estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Capítulo I

INTRODUCCIÓN



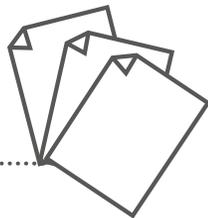
1.1 Antecedentes

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala está en constante crecimiento y mejora, es por ello que busca el aporte tanto del cuerpo docente como de los estudiantes para implementar mejoras en sus sistemas de enseñanza.

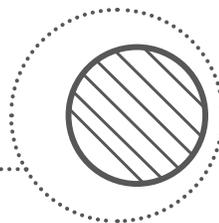
Una de estas mejoras fue la actualización de la red curricular en el año 2,011 para la Licenciatura en Diseño Gráfico, en la cual se introdujeron nuevos cursos con el fin de mejorar los conocimientos que adquieren los estudiantes durante la carrera. Es así como nace el curso de "Gestión y desarrollo de proyectos" siendo una antesala preparatoria para el desarrollo del Proyecto de Graduación.

El propósito de este curso es preparar a los estudiantes para el desarrollo de proyectos de comunicación visual a través de metodologías de investigación, gestión, análisis y desarrollo. Dichos proyectos cumplen el propósito de beneficiar a distintas instituciones del país.

Ante el hecho de ser un curso nuevo que se implementó por primera vez en el primer semestre del año 2,014 se proyecta la necesidad de sistematizar el proceso de enseñanza – aprendizaje para el mismo, generando material educativo especializado.



1.2 Problema



El curso de “Desarrollo y gestión de proyectos” que forma parte de la actualización del pensum de estudios 2011 de la Escuela de Diseño Gráfico no ha sido impartido con anterioridad. La estructura para el proceso de enseñanza – aprendizaje de este curso aún no está definida en su totalidad y necesita construir o definir contenidos pertinentes y aprobados para su desarrollo.

En primera instancia el problema planteado afecta de manera individual a los catedráticos asignados a este curso, ya que necesitan contar con una sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje para impartir de manera exitosa esta nueva asignatura.

Luego, de manera global, afecta a todos los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico que ingresaron a partir del año 2011, pues son quienes recibirán dicho curso y quienes necesitan digerir los nuevos conocimientos de manera adecuada.

El curso de Desarrollo y Gestión de Proyectos es impartido en el 8vo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico perteneciente a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ubicada en el Campus Central de dicha Universidad en la zona 12 de la Ciudad Capital.

La escuela de Diseño Gráfico cuenta con un promedio de 1,230 estudiantes asignados en cada semestre del año, lo cual equivale a un promedio de 156 estudiantes que reciben este curso durante el segundo semestre del año. Esto sigue en constante crecimiento según datos del departamento de Control académico de la Facultad de Arquitectura USAC proporcionados en el primer semestre del año 2,014.

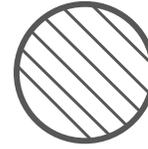
1,230 estudiantes

Jornada Matutina
724

Jornada Vespertina
662

(El conteo de datos por jornada puede repetirse debido a estudiantes asignados en ambas jornadas).

1.3 Justificación

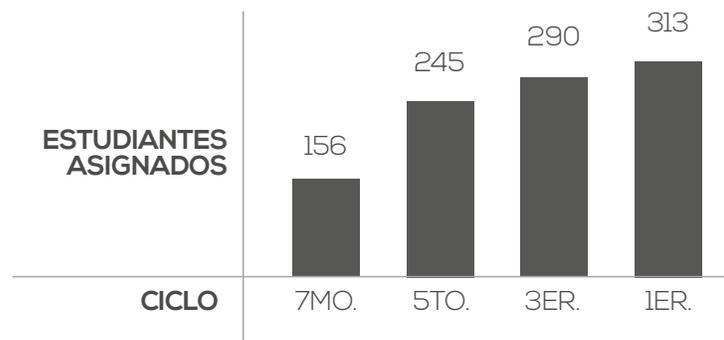


1.3.1 Trascendencia del proyecto de comunicación visual

La sistematización del proceso de enseñanza – aprendizaje para el curso de “Desarrollo y Gestión de proyectos” tiene un impacto directo tanto en los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico como en los docentes involucrados en impartir dicho curso.

El conteo poblacional planteado anteriormente se repetirá cada año, afectando eventualmente a la totalidad de la población de estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico, quienes deberán cursar esta asignatura durante la carrera.

Según muestra la siguiente estadística de estudiantes asignados en cada ciclo actualmente, la población de la Escuela de Diseño Gráfico va en aumento año con año, lo cual aumenta el área de cobertura de la asignatura y por ende, la trascendencia del proyecto.



Fuente: Control Académico, Facultad de Arquitectura, USAC

Dicho alcance no se limita solamente a la población de la Escuela de Diseño Gráfico, sino que se extiende hasta la ejecución de proyectos de comunicación visual gestionados por los estudiantes en beneficio de muchas instituciones del país y una buena parte de la población guatemalteca.

13.2 Incidencia del diseño gráfico en la ejecución del proyecto

La implementación de una sistematización dentro de un proceso de enseñanza – aprendizaje genera, no sólo material gráfico educativo de alta calidad, sino además, contenidos especializados para el desarrollo de proyectos de comunicación visual, ya que actualmente éstos son escasos o bien, se orientan a la ingeniería o al diseño industrial y no al diseño gráfico específicamente.

Esto permite aumentar y especializar las competencias que el estudiante de Diseño Gráfico podrá adquirir durante el curso, beneficiando directamente su desarrollo profesional al capacitarlo como un gestor y desarrollador de proyectos y no sólo como un productor de material gráfico.

A su vez, abre una pauta comparativa para la sistematización de otros cursos dentro de la Escuela de Diseño Gráfico.

13.3 Factibilidad del proyecto

Esta sistematización es un proceso factible para desarrollarse dentro de la Escuela de Diseño Gráfico ya que se cuenta con los recursos necesarios; los profesionales en el área tienen la disposición de apoyar en el desarrollo de la misma y están conscientes de esa necesidad, además los conocimientos gráficos adquiridos por el estudiante son pertinentes para el desarrollo del material gráfico necesario.

Para el desarrollo de contenido adecuado para la asignatura, la Escuela de Diseño Gráfico cuenta con una biblioteca especializada, al igual que la Universidad de San Carlos de Guatemala, cuenta con una biblioteca central, ambas pueden proporcionar el material bibliográfico necesario. Éste también puede complementarse con insumos proporcionados por el catedrático o el estudiante.

Además las metodologías de enseñanza desarrolladas pueden someterse a evaluación durante el desarrollo del curso, se cuenta con un grupo focal inmediato.

Todos los insumos y conocimientos ya se encuentran dentro de la Escuela de Diseño Gráfico, solamente hace falta estructurarlos de una forma efectiva para aprovecharlos al máximo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

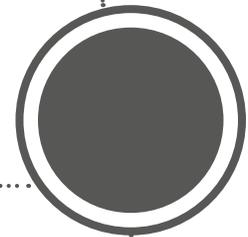
Sistematizar la enseñanza del Diseño Gráfico, para que los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala generen Proyectos de Comunicación visual en beneficio del desarrollo de la sociedad guatemalteca.

1.4.2 Objetivo específico de comunicación visual

Facilitar la comunicación docente – estudiante para la implementación de las metodologías de desarrollo y gestión de proyectos de comunicación visual a través del diseño de material educativo.

1.4.3 Objetivo específico de diseño gráfico

Diseñar gráficamente material educativo interactivo digital para el desarrollo óptimo del curso de “Desarrollo y gestión de proyectos”.



Capítulo II

PERFILES



2.1 Perfil de la Institución



En el año de 1975 se incluyó en el Plan de Desarrollo Universitario de la Universidad de San Carlos, -USAC- 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.

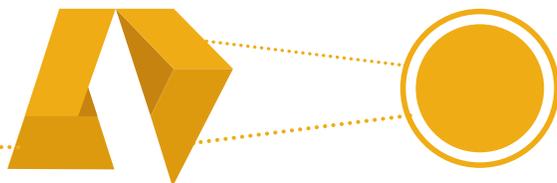
En el año 2003 luego de una readecuación del pensum, se elevó el nivel de estudios al de licenciatura en Diseño Gráfico y, en 2004, el programa fue elevado a la categoría de Escuela Facultativa.

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 -USAC-, concientes 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.

FARUSAC. (2,014). Diseño Gráfico. Disponible en: <<http://www.farusac.com/index.php/disenio-grafico>>



2.1.1 Definición 2.1.3 Objetivos

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.

2.1.2 Integración

La Escuela de Diseño Gráfico está integrada de la siguiente manera: Consejo Académico, el Director de Escuela, los coordinadores de los niveles básico, intermedio y profesional, así como los coordinadores de las áreas de Tecnología y Expresión, Diseño, Teoría, Métodos y Proyectos y Asignaturas Inter-ciclos.

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

- 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. (2,014). Diseño Gráfico. Disponible en: <<http://www.farusac.com/index.php/disenografico-sub/dg-nosotros>>

2.1.4 Población meta

La escuela de Diseño Gráfico atiende estudiantes de educación superior de 18 a 30 años de edad que pertenecen a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

2.1.5 Plan de estudios Licenciatura en Diseño Gráfico



La licenciatura en Diseño Gráfico, provee al estudiante una formación para dar respuesta al diseño y construcción de estrategias de comunicación visual, con valores y compromisos con el desarrollo social, tecnológicas y productivas del país.

El plan de estudios está estructurado en 10 ciclos de un semestre cada uno. En el décimo semestre se realiza el ejercicio profesional supervisado y el proyecto de graduación.

Para formar al estudiante de forma integral, las asignaturas del pensum están organizadas en cuatro áreas de conocimiento complementarias: Tecnología y Expresión, Diseño, Teoría y Métodos y Proyectos.

Las Áreas en la red curricular, se leen en sentido horizontal y cuentan con una Coordinación por área, el Coordinador es el responsable de velar porque se cumpla con la implementación y coherencia de los contenidos de las asignaturas en forma secuencial.

El pensum es semi abierto, su estructura es por asignaturas con prerrequisitos. Cada una de las áreas tiene una línea secuencial y dosificada de asignaturas fundamentales que forman competencias.

El eje central de la carrera lo constituye la línea de las asignaturas de Diseño Visual, mediante la cuales el estudiante aprende a resolver problemas de diseño mediante la aplicación de los conocimientos obtenidos en las otras asignaturas.

El estudiante de la licenciatura en Diseño gráfico, culmina sus estudios luego de haber aprobado 55 asignaturas que equivalen a 249.5 (doscientos cuarenta y nueve punto cinco) créditos conformados por 51 asignaturas fundamentales con un total de 235.5 créditos fundamentales y 14.0 créditos electivos de 4 asignaturas electivas. El estudiante también debe certificar el dominio de un segundo idioma y 10 créditos extracurriculares. Para graduarse debe desarrollar un proyecto de graduación o proyecto de fin de carrera, y sustentarlo ante una terna de examinadores.

FARUSAC. (2,014). Diseño Gráfico. Disponible en: < <http://www.farusac.com/index.php/disenografico-sub/dg-plan-de-estudios> >

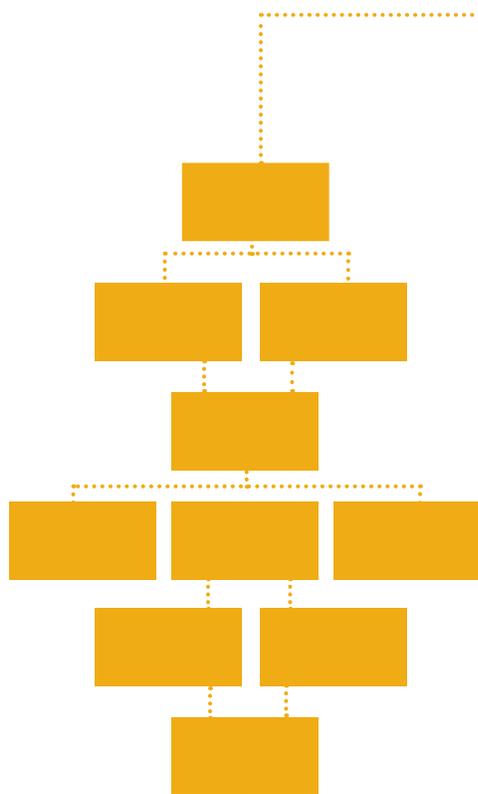
2.1.6 Red Curricular

Es un compendio que muestra todas las asignaturas que se llevan en la carrera de Diseño Gráfico con sus respectivos códigos y prerrequisitos.

Hasta el año 2010, se implementó el Plan 2004, en el cual la carrera se dividía en dos fases: un Técnico en Diseño Gráfico con una duración de 3 años el cual se culminaba con un Proyecto de Graduación y Práctica Profesional. Al culminar esta fase los estudiantes podían optar a su título y culminar sus estudios o bien, continuar la siguiente fase de la Licenciatura en Diseño Gráfico con una duración de 2 años, dentro de la cual existían 3 énfasis:

- Énfasis Creativo
- Énfasis Informático Visual
- Énfasis Editorial didáctico interactivo

Para el año 2011 se realizó una actualización de la red curricular entrando en vigencia el Plan 2011, el cual fue aprobado el 17 de noviembre del año 2010. Dentro de este nuevo plan de estudios las dos fases anteriores se funcionan en una sola dando paso a la Licenciatura en Diseño Gráfico con una duración de 5 años.



Red Curricular Licenciatura en Diseño Gráfico Plan 2011

Semestre	Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
	Tipografía	Técnicas digitales 1	Técnicas digitales 2	Técnicas digitales 3	Técnicas digitales 4	Técnicas digitales 5	Técnicas digitales 6	Técnicas digitales 7	Técnicas digitales 8	
	Geometría	Expresión gráfica 1	Expresión gráfica 2	Procesos de reproducción 1	Procesos de reproducción 2	Técnicas audiovisuales	Modelado y construcción 3D	Tópicos específicos 2		
	Fundamentos del diseño	Diseño visual 1	Diseño visual 2	Diseño visual 3	Diseño visual 4	Diseño visual 5	Diseño visual 6	Diseño visual 7	Diseño visual 8	Diseño visual 9
		Ambiente y diseño			Análisis histórico del arte y del diseño 1	Análisis histórico del arte y del diseño 2	Análisis histórico del arte y del diseño 3			Proyecto de graduación 2
	Cromatología									
	Comunicación y redacción	Teoría para el diseño visual 1	Teoría para el diseño visual 2	Teoría para el diseño visual 3	Teoría para el diseño visual 4	Expresión idiomática asertiva	Filosofía del diseño		Deontología del Diseñador Gráfico y Legislación	
					Mercadeo	Gerencia 1	Mercadeo	Mercadeo	Mercadeo	Gerencia 2
						Práctica profesional	Desarrollo y gestión de proyectos	Desarrollo y gestión de proyectos	Desarrollo y gestión de proyectos	Proyecto de graduación 1
	Investigación y diseño 1	Investigación y diseño 2	Lógica y métodos cuantitativos							EPS

División de áreas por color de las diferentes asignaturas

Asignaturas electivas

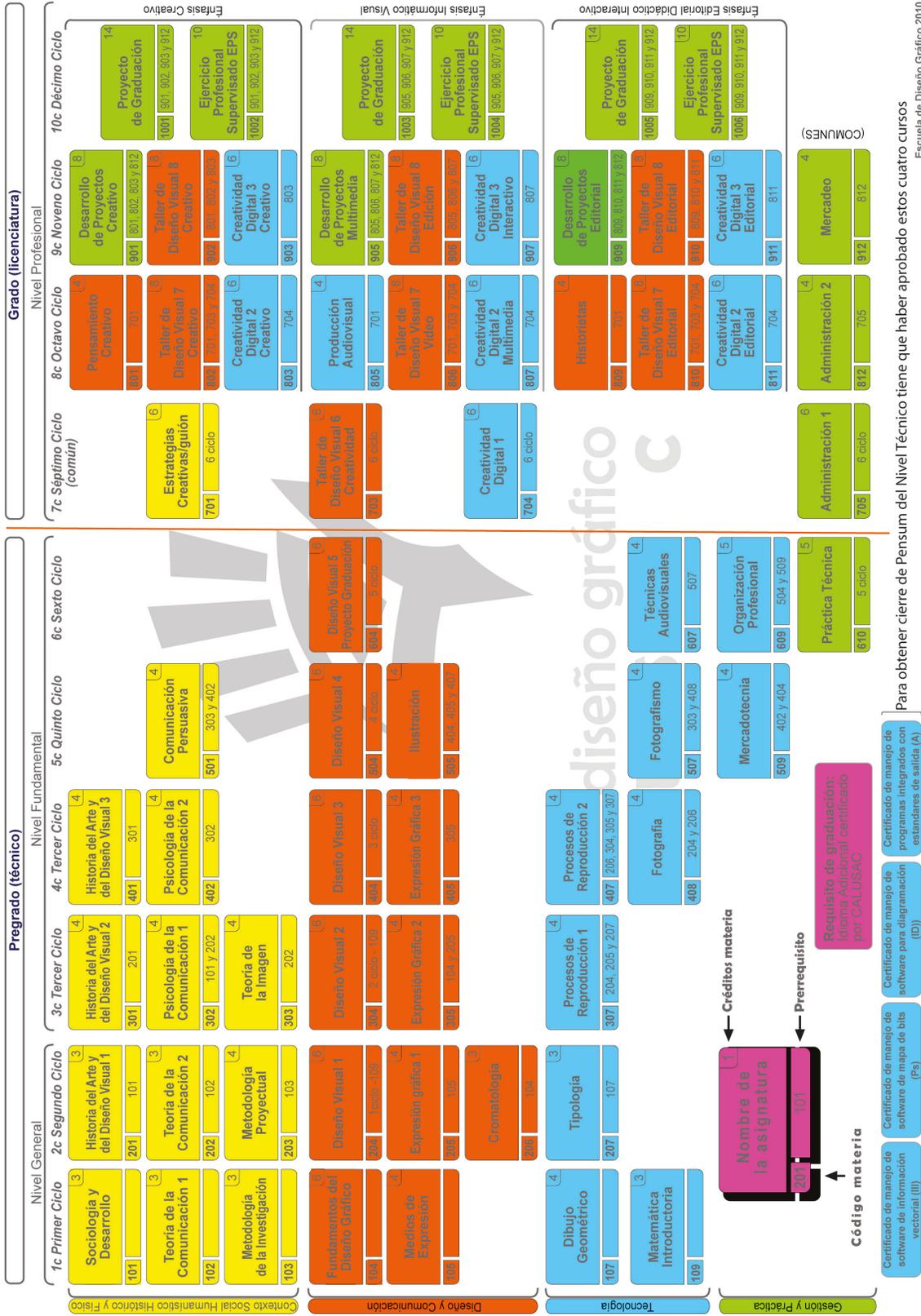
Métodos y proyectos

Teoría

Diseño

Tecnología y expresión

Red Curricular Diseño Gráfico Plan 2004



FARUSAC, Red Curricular [en línea]. [20 Marzo 2014]. Disponible en: <http://www.farusac.com/images/imagenes/pdf/disenografico/interactivo-dg.pdf>

2.2 Perfil del grupo objetivo



El proceso de enseñanza – aprendizaje involucra a dos grupos objetivos distintos, los docentes y los estudiantes, los cuales se detallan a continuación.

2.2.1 Docentes

Características Sociodemográficas

Región: Centroamérica
País: Guatemala
Ciudad: Guatemala, zona 12
Nacionalidad: guatemalteca en su mayoría (pueden incluirse extranjeros)
Edad: 35 a 45 años
Género: Femenino y Masculino
Etnia: Todas
Religión: Todas
Educación: Título universitario con varias maestrías y especializaciones

Características Socioeconómicas

Ocupación: Docentes universitarios, diseñadores gráficos, publicistas, administradores, sociólogos, arquitectos.
Ingresos: Q10, 000 a Q20, 000
Clase social: media alta, media.

Características Psicográficas

Personalidad: Amigables, serios, la mayoría bastante accesibles, investigadores, en auto superación constante, autodidactas y creativos.

Estilo de vida: Se dedican a la docencia hace varios años, tienen experiencia dentro del medio, algunos se mantienen dentro del medio trabajando durante el día y dando ciertas horas de clase durante la noche, otros se dedican solamente a la docencia de tiempo completo.

Valores: responsables, solidarios, íntegros, con convicciones firmes.

Relación del Grupo Objetivo con la institución

El grupo objetivo se relaciona directamente con la Escuela de Diseño Gráfico al fungir como docentes de esta casa de estudios, pasan ciertas horas de su tiempo en la Universidad, ya sea por la mañana o por la noche o bien, ambas jornadas.



2.2.2 Estudiantes

Características Sociodemográfica

Región: Centroamérica

País: Guatemala

Ciudad: Guatemala, zona 12

Nacionalidad: guatemalteca en su mayoría (pueden incluirse extranjeros)

Edad: 20 a 23 años

Género: Femenino y Masculino

Etnia: Todas

Religión: Todas

Educación: Superior, cursando 8vo. semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Características Socioeconómicas

Ocupación: Estudiantes, diseñadores gráficos, operadores telefónicos (call center), freelancers.

Ingresos: Q2, 800 a Q3, 200

Clase social: media alta, media, clase trabajadora

Características Psicográficas

Personalidad: La mayoría del tiempo son tranquilos y muy curiosos, despiadados, alegres. Algunos son muy comunicativos y otros, por el contrario, muy tímidos.

Estilo de vida: La mayoría solamente estudia, si trabajan, están en horarios flexibles o de medio tiempo que les permiten continuar con sus estudios. Dedican la mayor parte de su tiempo a los proyectos de la Universidad y los fines de semana, generalmente domingos (porque estudian sábados en la mañana) los aprovechan para salir con amigos o con la familia.

Pasan la mayor parte del tiempo conectados a las redes sociales, ya sea en su celular o en su computadora.

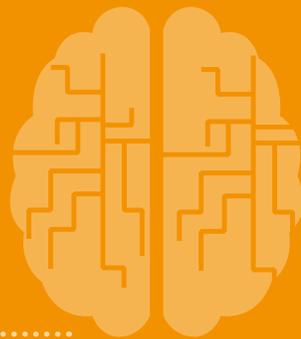
Valores: La mayoría son responsables, educados, solidarios, saben trabajar en equipo.

Relación del Grupo Objetivo con la institución

El grupo objetivo se relaciona directamente con la Escuela de Diseño Gráfico, al ser estudiantes de la misma en su totalidad, pasan la mayor parte de su tiempo en clase o bien realizando proyectos relacionados con la carrera.

Capítulo III

DEFINICIÓN
CREATIVA



3.1 Estrategia de Comunicación Visual

Qué Con qué

El desarrollo y la gestión de proyectos enfocados al desarrollo de proyectos de comunicación enriquece la formación profesional de un diseñador gráfico, ya que le permite ir más allá de la generación de piezas visuales al plantear proyectos completos, desde el proceso de diagnóstico, pasando por la interacción personal y la negociación, hasta llegar a la presentación del resultado final.

Un diseñador gráfico no debe encerrarse en trabajos por encargo, ya que como profesional es capaz de poner en marcha todo un proyecto que genere cambios en una organización o empresa y por ende en la sociedad.

A través de la recopilación e investigación de la teoría sobre gestión de proyectos para ser enfocada hacia el diseño gráfico, generando como producto final un libro digital interactivo que guía tanto a estudiantes como a docentes a través del aprendizaje de la misma. El propósito de darle al libro una salida digital es facilitar el acceso al mismo, siendo amigable con el medio ambiente.

Con quiénes

Para qué

El objetivo principal de esta estrategia de comunicación visual es sistematizar la enseñanza del Diseño Gráfico para que los estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala generen Proyectos de Comunicación Visual en beneficio de diversas instituciones del país.

Esta guía didáctica se orienta a dos grupos objetivos diferentes, docentes y estudiantes, los cuales convergen entre sí a través de esta pieza visual, la cual funge como agente comunicador.



Cuándo

Este proyecto se desarrolló durante un período de tres meses comprendido entre Agosto y Septiembre del año 2014. Este tiempo es definido por la Escuela de Diseño Gráfico para el desarrollo de los proyectos de graduación.

Cómo

Este proyecto se divide en dos partes: investigativa y gráfica. Dentro de la parte investigativa se realizó toda una recopilación e investigación sobre la gestión y desarrollo de proyectos, así como sobre la gestión del diseño, generando un contenido teórico base para el curso enfocado hacia proyectos de comunicación visual. La generación de este contenido permite renovar el programa actual de dicho curso.

Dentro de la parte gráfica, se condensa toda la teoría investigada dentro de un libro digital interactivo, que permite una fácil navegación dentro del documento. Además, permite evaluar lo aprendido dentro de cada capítulo del libro a través de pequeños ejercicios.

El material facilita la comunicación entre docentes y estudiantes, permitiendo a los últimos un autoaprendizaje a través de la lectura y la experimentación de las técnicas expuestas dentro del mismo.

Dónde

Este proyecto se lleva a cabo en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala dentro de la división de métodos y proyectos.

3.2 Concepto Creativo

Para llegar a un concepto creativo que definiera la pieza gráfica a trabajar, se utilizaron tres técnicas diferentes que facilitan la búsqueda de ideas creativas, de las cuales se obtuvieron tres resultados diferentes.

3.2.1 Técnica 1 Asociaciones Forzadas

Consiste en asociar dos grupos de palabras que representan conceptos dispares e improbables. Esta técnica permite explorar la relación entre dos palabras o ideas completamente distintas, incluso contrarios, como parte de un concepto, lo que permite generar ideas creativas novedosas aplicables a nuevas piezas o productos de diseño.

Aplicación

Se realizan dos listas de palabras para relacionar, una contiene los títulos de conceptos básicos sobre gestión y desarrollo de proyectos, la otra columna contiene artículos e instrumentos que utiliza un diseñador gráfico. Aparentemente dispares, se logra asociar cada una de las palabras creando una conceptualización gráfica que utiliza la imagen y forma de cada objeto y herramienta de diseño para graficar cada uno de los conceptos del curso. Luego de este primer paso, se experimenta con una de las relaciones encontradas y se realiza un proceso de experimentación para bosquejar el funcionamiento del concepto. (Ver anexo 1).

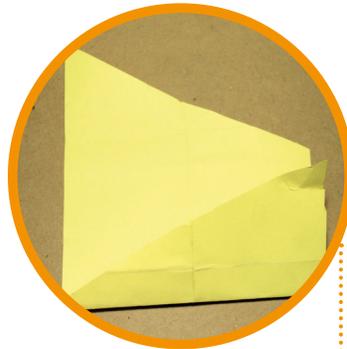


Experimentación

Se toma uno de los objetos y se experimenta con las posibilidades de relación con el concepto, en este caso tomamos el papel, el cual representa gráficamente un proyecto.



El papel como alusión a un proyecto se presenta doblado.

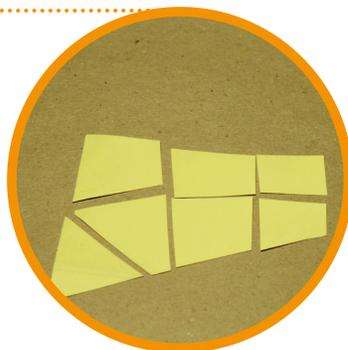


Para luego mostrar sus faces como cada uno de los dobleces del papel.

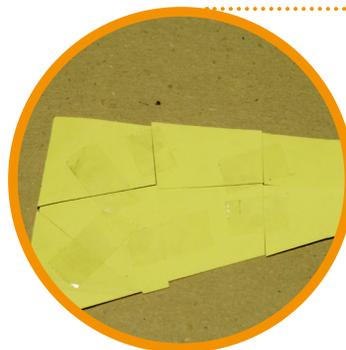


Existen distintos tipos de papel, los cuales pueden representar los tipos de proyectos que existen.

Un proyecto es un conjunto de actividades interrelacionadas entre sí, esta representación permite ver las partes de un proyecto.



Al presentar las partes pegadas se ve un proyecto armado.

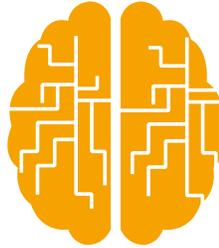


También se puede arrugar el papel para representar un conjunto.



Al colocar varios papeles arrugados podemos representar un programa, o conjunto de proyectos.





Concepto creativo 1

Graficando la gestión de proyectos de comunicación visual a través de herramientas del diseño gráfico.

La relación entre la gestión de proyectos y el diseño gráfico como representación gráfica de conceptos teóricos. Esta frase se toma de manera literal, gráficamente hablando, por lo que se relaciona directamente cada uno de los temas principales del curso con una herramienta u objeto utilizado en diseño gráfico, pues cada objeto hace alusión a un concepto sobre la gestión de proyectos. Todo esto con el fin de explicar dicho tema de manera diferenciada, amigable y memorable, creando cierta identificación entre los diseñadores gráficos.

Aplicando esta técnica fue posible hallar relaciones antes inimaginables y a su vez, se logra construir un método de representación gráfica para cada uno de los conceptos del curso de Desarrollo y Gestión de Proyectos.

3.2.2 Técnica 2 Brainwriting

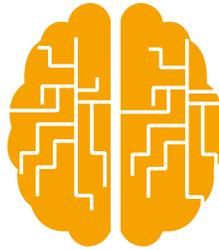
Derivado del Brainstorming, esta técnica se realiza de manera grupal, con personas que estén involucradas en el proyecto o que aporten algo valioso al mismo. Con varias hojas divididas en por lo menos 9 casillas, una por participante, se lleva a cabo la dinámica, durante un lapso de 5 a 6 minutos, cada participante escribe una idea por casilla, tantas como pueda sin descartar ninguna. Cuando el tiempo termina, todos los participantes intercambian sus hojas, pueden pasarlas hacia la persona que tienen a la par, durante otro lapso de 5 minutos los participantes pueden aportar o no a las ideas descritas por los demás. Este intercambio puede repetirse otras 2 o 3 veces más hasta que todos lean y aporten a las ideas del resto.

Aplicación

Para realizar el proceso de Brainwriting se programó una pequeña reunión con los tres catedráticos del curso para que todos pudieran aportar ideas desde el punto de vista docente para la conceptualización de la guía didáctica a trabajar.

Luego de escribir e intercambiar ideas, se comentan y se opina sobre las mismas, luego se pasa por un proceso para seleccionar las mejores, combinarlas y descombinarlas hasta construir un concepto creativo completo. (Ver anexos 2 y 3)





Concepto Creativo 2

Direccionando la gestión de proyectos de comunicación visual

Este concepto responde a la idea básica de una señalética, un agente que permite dirigir y ubicar los posibles caminos. Esta señalética se ubica sobre un mapa, en este caso la guía didáctica funge con el papel de mapa sobre el cual se establecen las posibles direcciones y distintos rumbos que puede tomar el proyecto dependiendo de los fines del mismo. Se especifica el territorio guatemalteco con el fin de focalizar los proyectos en pro del desarrollo nacional.

La técnica de *Brainwriting* no sólo proporcionó varias ideas para cuajar un concepto creativo, sino que además planteó perspectivas que los docentes creen necesarias dentro del contenido de la guía, toda esta recopilación de ideas es aplicable a todo el proyecto en general, más allá del concepto creativo del mismo.

3.2.3 Técnica 3 Inspiración en la naturaleza

Consiste en observar y analizar en qué se asemeja el problema con el mundo natural y cómo podría solucionarse. De esta manera puede llegar a resultados inesperadamente creativos.

Aplicación

Para llevar a cabo esta técnica se realizó una observación del entorno natural, buscando un momento de tranquilidad para poder visualizar las posibles conexiones con el proyecto. Después de un rato, visualizando el desarrollo y la gestión de un proyecto como un ciclo o un proceso que conlleva pasos y transformaciones, se logra relacionar el proceso de metamorfosis de los animales con el desarrollo de un proyecto. Desde su nacimiento, hasta su ejecución, donde muestra su mayor esplendor.



Tomando como ejemplo la metamorfosis de una mariposa, se relacionan los conceptos para el desarrollo de un proyecto, bajo un entorno natural, que puede simplificar de una manera dinámica y creativa la comprensión de la teoría.



● **Problema:** carencias en la naturaleza, pocas flores, pocos árboles, etc.

Comunidad: bosque, entorno naturaleza



● **Solución:** un huevo de mariposa, se pueden encontrar muchos huevos de mariposa pero no todos son viables y por lo tanto no sobreviven.



● **Oruga:** ante proyecto, verificación de la viabilidad del mismo.



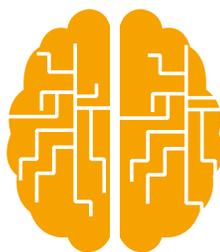
● **Crisálida:** proceso de incubación, mejor llamado de ejecución, donde la idea se cuaja y toma forma.



● **Proyecto:** Mariposa, saludable y bella, un proyecto viable y finalizado.



● **Tipos de proyectos:** las distintas especies de mariposas.



Concepto creativo 3

La metamorfosis de un proyecto de comunicación visual

Consiste en dar vida al curso de desarrollo y gestión de proyectos a través de la conceptualización de cada uno de sus temas tomando como medio de visualización la metamorfosis de una mariposa. Cada una de las etapas de un proyecto se ejemplifica en relación a este insecto.

Al buscar inspiración en la naturaleza se pueden hallar muchísimas formas de resolver un problema o bien, muchísima inspiración si se observa con detenimiento.

3.3 Definición de Concepto Creativo a utilizar

En esta parte del proceso los asesores hicieron un aporte significativo, comentando que el concepto número tres les parecía bastante interesante, sin embargo, la comparación con la metamorfosis de una mariposa podía desasociarse con el grupo objetivo, por lo que sugirieron explorar con otros elementos de la naturaleza.

Tomando en cuenta estas observaciones, se explora la conceptualización a través de una planta, en donde: la semilla puede ser comparada con un problema o necesidad, lo cual genera un proyecto, las raíces de la semilla pueden representar la fase de planificación, el crecimiento de los tallos y hojas de la planta como la ejecución de un proyecto y el fruto puede compararse con los resultados finales del mismo. Este tipo de analogía permite relacionar cada uno de los temas sobre gestión de proyectos con una planta.



Es así como se llega al concepto final:

**Cultivando Proyectos,
desarrollar y gestionar
proyectos es como cultivar
una planta**

Explora una analogía gráfica a través de pictogramas que representan el progreso y fases de un proyecto utilizando partes representativas de una planta. Además visualiza las herramientas para la gestión de proyectos como utensilios de jardinería. Todos los temas sobre la gestión de proyectos fueron enlazados a dicha analogía logrando una conexión pictográfica que apoya la comprensión del contenido.

3.4 Códigos Visuales

A continuación se detallan los posibles códigos visuales a utilizar en la pieza gráfica. Esto de manera preliminar, pues durante los procesos de bocetaje y validación pueden sufrir modificaciones para adaptarse mejor al grupo objetivo.

3.4.1 Código tipográfico

Como primera instancia se decide utilizar una combinación de dos familias tipográficas: la palo seco y la caligráfica. Esto con el fin de crear un contraste balanceado entre los titulares y el cuerpo del texto.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía: Officina Serif ITC TT

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía: Nexa Light

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía: Nexa Bold

Fundamentación:

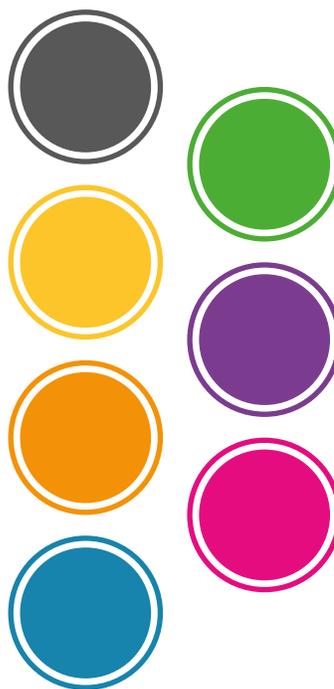
se decide utilizar una tipografía caligráfica para los titulares ya que puede proporcionar un peso correcto en oposición a la palo seco del texto. Al utilizarse solamente para los titulares no dificulta la lectura. En el caso del cuerpo del texto se utiliza una tipografía palo seco en dos de sus modalidades, light y bold. Esto con el fin de jerarquizar subtítulos en contraste con el cuerpo del texto, a su vez, este tipo de letra facilita la lectura, ya que se trata de un documento digital.

3.4.2 Código cromático:

Para facilitar la lectura e identificación de los capítulos que contiene el libro, se plantea dividir estos por colores. Se toman los colores primarios y secundarios y se modifican sus tonalidades originales para lograr tonos más amigables para el lector.

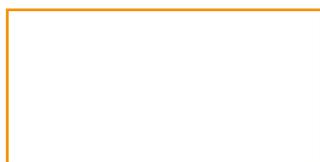
Fundamentación:

el código cromático puede utilizarse como una herramienta para la clasificación del libro por módulos, reforzando así la memoria gráfica de los lectores.



3.4.3 Código de formato

El formato a utilizar será digital, esto puede proporcionar versatilidad al material a la hora de compartirlo con los estudiantes, además de hacerlo asequible.



Fundamentación:

ya que el grupo objetivo son los estudiantes de diseño gráfico de la universidad pública del país, los materiales a diseñar deben estar al alcance de todos a un costo mínimo, esto lo permite el formato digital, el cual incluso puede ser compartido por internet. Junto a esto, la era digital en la que está inmerso actualmente el grupo objetivo puede incluso motivar y facilitar la lectura del material.

3.4.4 Código lingüístico



El lenguaje de la pieza gráfica será a través de un código escrito en idioma español aplicando una combinación de lenguaje natural y técnico. El natural para acercarse al grupo objetivo y facilitar su comprensión y el técnico debido a las terminologías que deben exponerse.

Fundamentación:

debido a que este proyecto es desarrollado dentro del territorio guatemalteco, se utilizará el idioma oficial del país, esto con el fin de facilitar su acceso a la mayor parte de la población. De igual manera, el resto de cursos se desarrollan en este idioma, lo cual unifica la vía de comunicación. El desarrollo del código de manera escrita permite la documentación del conocimiento para futuras consultas.

3.4.5 Código icónico



Para poder representar la analogía que relaciona los conceptos básicos sobre gestión de proyectos, se utilizarán abstracciones vectoriales, un estilo de ilustración que permite conceptualizar un gráfico.

Fundamentación:

la implementación de íconos visuales permite desarrollar una memoria gráfica en el lector, quien al identificar cada pictograma, lo relacionará inmediatamente con algún tema sobre gestión y desarrollo de proyectos. Al utilizar este tipo de ilustración se aleja la posibilidad de que el libro pueda confundirse con temáticas sobre ciencias naturales o botánica.

Capítulo IV

PLANEACIÓN
OPERATIVA



4.1 Flujograma del Proceso

Se elaboró un flujograma para indicar cada uno de los procesos llevados a cabo durante el proyecto, indicando el tiempo de realización. Esto sirve para visualizar de manera generalizada las actividades requeridas para llevar a cabo un proyecto de este tipo.

INICIO

Visita a la institución:
presentación de protocolo, reunión con el nuevo docente asignado al curso.

5 horas

Planificación:
se formula la planificación a seguir durante el proyecto.

3 días

Visita a la institución:
se presenta la planificación y propuesta de piezas a trabajar.

4 horas

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Aplicación de 3 técnicas para concepto creativo

1 semana

Formulación de nueva propuesta para el programa del curso

3 días

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Investigación sobre el marco teórico del proyecto

3 días

Redacción de ensayos iniciales sobre el marco teórico del curso

2 días

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Digitalización del primer nivel de bocetaje

1 semana

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Asesoría primer nivel de visualización

2 horas

Primer nivel de visualización
(bocetaje tipo roof)

1 semana

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Visita a la institución:
Presentación de avances de la investigación

1 día

Establecimiento de códigos visuales

1 día

Replanteamiento de concepto creativo

1 día

Asesoría concepto creativo

2 horas

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Ilustración de 200 pictogramas para el libro digital

1 semana

Recopilación e investigación del marco teórico del curso

1 semana

Visita a la institución:
presentación de avances gráficos e investigativos

3 horas

Asesoría segundo nivel de visualización (digital)

2 horas

Diseño y diagramación del libro digital

2 semanas

Elaboración de instrumento de coevaluación

1 día

Aplicación de interactividad al libro digital

1 semana

Aplicación del instrumento de coevaluación

2 días

Análisis del resultado de la coevaluación

1 día

Aplicación de cambios según profesionales del D.G.

1 día

Visita a la institución:
presentación de avances gráficos e informe final de investigación

3 horas

FIN

Informe final proyecto de graduación

1 día

Fundamentación de la pieza final

5 horas

Visita a la institución:
presentación de avances y cambios aplicados

2 horas

Mejoras al marco teórico del proyecto

1 día

Realización de cambios sugeridos en la validación

2 días

Análisis y realización de informe de validación

2 días

Visita a la institución:
validación de la pieza gráfica con los 2 grupos objetivos.

1 día

Asesoría tercer nivel de visualización

1 hora

Asesoría de instrumento de validación

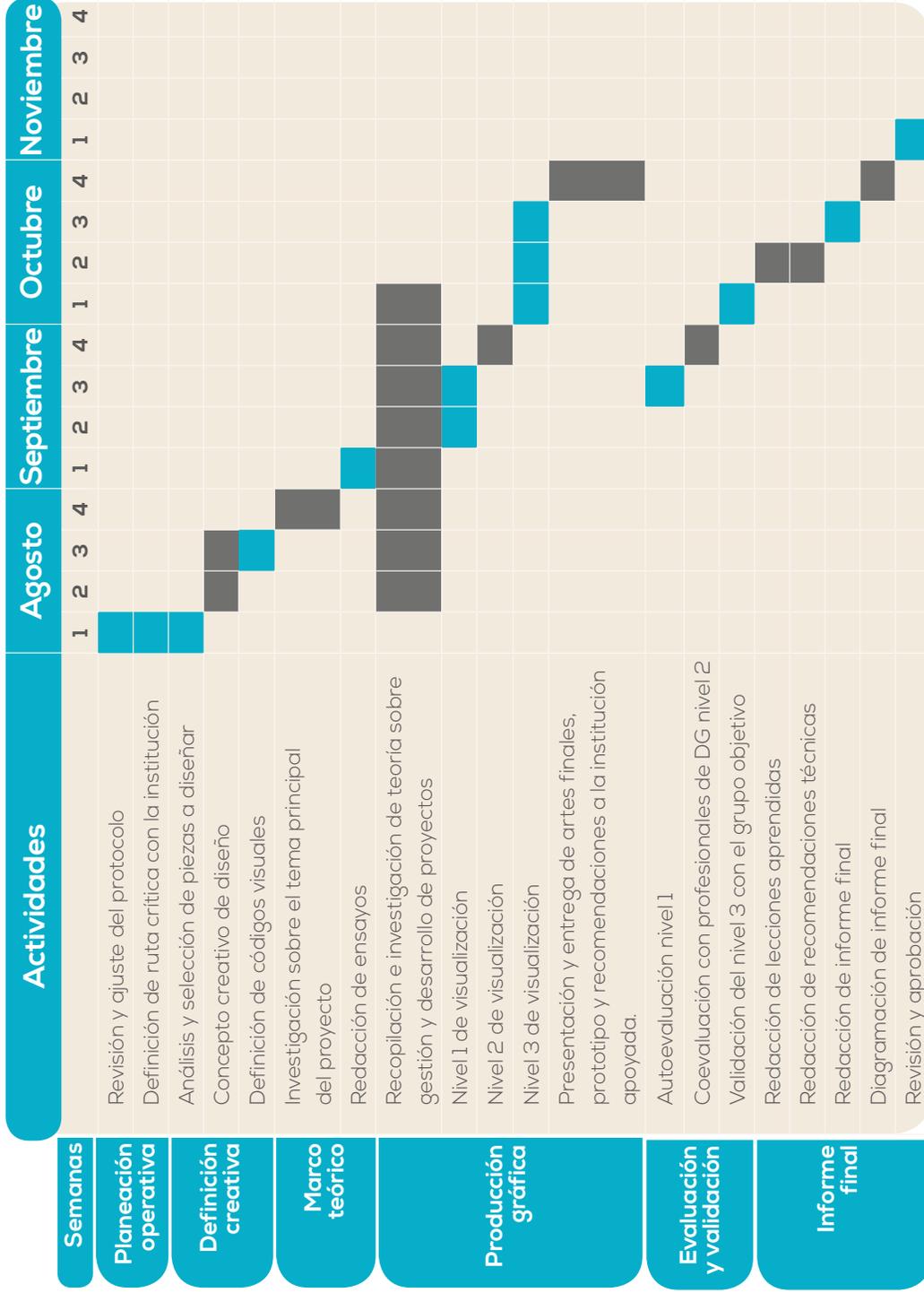
1 hora

Elaboración de instrumento de validación

1 día

4.2 Cronograma de trabajo

El cronograma de trabajo detalla las fechas de realización de cada una de las actividades anteriormente descritas dentro de los meses de Agosto a Octubre del año 2,014. Muchas veces el cumplimiento de este cronograma se vio afectado debido a la restricción del tiempo tan corta para la cantidad de trabajo que requirió el proyecto. Estas desviaciones dentro del cronograma se sufragaron en tiempo extra dentro de los días sábado y domingo, los cuales no son oficiales para la realización del proyecto.



Capítulo V

MARCO
TEÓRICO



5.1 Desarrollo y Gestión de proyectos, una herramienta de la comunicación visual

Dentro de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala se desarrolla la asignatura “Desarrollo y Gestión de Proyectos”, la cual busca generar en los estudiantes las competencias para llevar a cabo proyectos de comunicación visual exitosos. Para ello es necesaria una sistematización del proceso de enseñanza – aprendizaje aplicada a este curso, donde los involucrados, tanto docentes como estudiantes enriquezcan su conocimiento bajo una metodología enfocada hacia el Diseño Gráfico.

Para ello debemos adentrarnos en el tema de Gestión y desarrollo de proyectos, empezando por definir ¿Qué es un proyecto? En el diccionario de la lengua española (2001) nos encontramos con definiciones como: “Planta y disposición que se forma para la realización de un tratado, o para la ejecución de algo de importancia”, “Designio o pensamiento de ejecutar algo”, “Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva”, las cuales nos proporcionan un significado concreto de la palabra.

Pero adentrándonos más en la definición de proyecto como un concepto, más que una simple palabra, nos encontramos con autores como Fernández (2002) **“un proyecto puede definirse como un conjunto de actividades con un orden específico orientadas a lograr un objetivo dentro de un tiempo determinado”**. (p6).

Es así como entendemos que todo el proceso que conlleva un proyecto gira entorno a un objetivo específico pero, ¿De dónde surge dicho objetivo? ¿Cuál es el fin de plantearlo y, por ende, ¿cumplirlo? Según Sedín (2006) (p5). “el detonante de cualquier proyecto siempre será una necesidad o problema”, la cual será solventada a través del cumplimiento del objetivo del proyecto.

Teniendo claro qué es un proyecto, de dónde surge y cuál es su finalidad, necesitamos saber la manera correcta de llevarlo a cabo, de hacerlo funcionar, es justamente allí donde converge la gestión de proyectos, también conocida como gerencia, administración o dirección de proyectos; es una disciplina que sirve, según Siles y Mondelo (2012) para guiar e integrar los procesos necesarios para planificar, ejecutar, controlar y evaluar proyectos cumpliendo con el alcance estipulado, dentro de los límites de tiempo y costo definidos.



se puede observar que dentro de la definición de gestión de proyectos surgen palabras como planificar, ejecutar o controlar, las cuales hacen referencia a procesos propios de la administración, llevándonos a cuestionar su relación directa con el Diseño Gráfico, es allí donde se cae en la cuenta de que pueden existir diversos tipos de proyectos; unos financieros, otros culturales, otros políticos, otros sociales y otros, específicamente de comunicación visual. Es justamente en este punto donde la Administración y el Diseño Gráfico convergen en algo definido por Kathryn Best como el *Management del Diseño*.

Según Best (2010) el *Management del Diseño* hace referencia a la gestión con éxito de las personas y los proyectos, procesos y procedimientos que se hallan detrás de las piezas de comunicación visual. Por otro lado, también está relacionado con la gestión de las relaciones entre diferentes disciplinas, como el diseño, la gestión, el marketing y las finanzas, así como de sus distintos actores; diseñadores, clientes, equipos, etc.

Desde otro punto de vista, el diseño de piezas de comunicación visual está intrínsecamente relacionado con las necesidades de un grupo objetivo determinado, es de esta manera que la resolución de dicha necesidad puede convertirse en un proyecto de comunicación visual, el cual requerirá de otras disciplinas para ser gestionado.

Es así como el diseñador gráfico puede convertirse en un generador y desarrollador de soluciones de comunicación visual, incluso sin que algún cliente o persona deba solicitarlas. Va más allá de tratar con necesidades inmediatas, sino más bien, diagnosticar dichas necesidades para poder convertirlas en objetivos de proyectos.

Es de esta manera que la asignatura de "Desarrollo y Gestión de Proyectos" espera incidir para que los futuros diseñadores gráficos de Guatemala puedan adentrarse al ámbito de la investigación y la gestión de proyectos sustentables e interesantes, así como adentrarse en el emprendimiento, no sólo de proyectos, sino de gerencias de proyectos o creación de empresas sustentables que puedan contribuir con el desarrollo de la sociedad guatemalteca.

También espera generar aptitudes colaborativas para el trabajo en equipo, directivas para la conformación y dirección de equipos de trabajo, así como aptitudes de cabildeo e interacción con los clientes, para que un proyecto no se quede solamente en una idea, sino que el diseñador gráfico tenga la capacidad de vender esta idea dentro de un proyecto realizable y viable, y que mejor, que el proyecto contribuya, no sólo al enriquecimiento del ámbito del Diseño Gráfico en el país, sino que además, contribuya con el desarrollo y progreso del mismo.

5.1.2 En búsqueda de la sistematización educativa a través de la comunicación visual

Se puede distinguir la comunicación visual como el objetivo principal del Diseño Gráfico, es por eso que salta a ser un recurso indispensable a la hora de transmitir nuevos conocimientos relacionados a esta profesión y por qué no, lograr con ello una sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje dentro de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Cuando se habla de sistematización podemos definirla como un proceso por medio del cual se pretende ordenar una serie de elementos, pasos etapas, etc. que tienen la finalidad de alcanzar un objetivo claro.

En el ámbito de la educación, la sistematización se enfoca en relacionar la práctica con la teoría a través de la producción de conocimientos, *Santibañez y Cárcamo (1993)* definen la sistematización como un proceso a través del cual se recupera lo que los sujetos saben de su experiencia convirtiéndolo en un conocimiento consiente y organizado.

Para llegar a una sistematización educativa adecuada se deben distinguir estrategias de aprendizaje basadas en la experiencia, este es el caso del aprendizaje significativo, *Ausubel* plantea a través de su teoría que "el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, entendiéndose por "estructura cognitiva" el conjunto de ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento".

Al partir de esta teoría se comprende que el aprendizaje dentro del ámbito del diseño gráfico puede convertirse en algo significativo si lo relacionamos directamente con la comunicación visual y es justo en ese punto donde se crea una relación directa con la sistematización educativa.

Es este planteamiento lo que nos conduce a cuestionarnos qué piezas gráficas se adaptan de una mejor manera a dicha sistematización, siendo éstas la clave para enlazar la teoría con la práctica. Dentro del ámbito editorial del diseño gráfico nos encontramos con el diseño de material educativo; el cual abarca desde materiales de apoyo, guías didácticas, ejercicios o juegos hasta materiales interactivos.

Según *Bravo (1998)* el poder de la imagen dentro de la educación universitaria es significativo, ya que permite a los estudiantes recordar y asociar conocimientos de una mejor manera, es así como plantea una medición de la retención de contenidos, según el medio sensorial por el que éstos llegan a los alumnos. Se retiene un 10% de los conocimientos



que solamente se escuchan, un 20% de los que solamente se ven, un 40% de los que se ven y se escuchan y se retiene un 75% cuando se ven, se escuchan y se hacen. Es así como podemos definir que una pieza educativa con mayor porcentaje funcional es aquella que combine varios estímulos significativos para el alumno, como la vista, la audición y la práctica. Esto nos conduce directamente a la comunicación visual a través de medios impresos y digitales, ya es en estos últimos donde converge la combinación de imagen y sonido, sin embargo, es *Bravo* quien a su vez nos recuerda que los medios didácticos deben formar parte de una estrategia educativa, por lo que su utilización debe estar planificada.

Al hablar de una estrategia educativa, comprendemos que ésta se relaciona intrínsecamente con la sistematización de la educación, ya que establece el tipo de aprendizaje que se desea aplicar a una asignatura o teoría determinada y permite planificar la utilización de los distintos materiales educativos.

Es así como podemos definir que para motivar un aprendizaje significativo dentro de los estudiantes de diseño gráfico necesitamos recurrir a piezas altamente gráficas que en su mayoría combinen audio y a su vez estén dentro de un ámbito de puesta en práctica.

Esto nos conduce a plantear la implementación de recursos educativos a través de medios digitales interactivos, ya que estos orientan, motivan a la lectura y condensan el conocimiento de una manera dinámica para el estudiante, además de fortalecer su proceso de aprendizaje. De esta manera se logra proporcionar tanto al estudiante, como al docente, una orientación para organizar todas sus experiencias y conocimientos para luego llevarlos a la práctica.

Los medios digitales suelen acomodarse a las nuevas tecnologías e integran recursos como audio, video e incluso actividades de aprendizaje interactivas. También puede aprovecharse el uso de pictogramas e íconos que esquematicen y dosifiquen la información para lograr una mayor retención y comprensión en el alumno.

Siguiendo la línea del recurso digital, también puede proponerse la utilización de recursos audiovisuales como material de apoyo al impartir las cátedras siguiendo la línea estratégica de alta retención de conocimiento, promoviendo el aprovechamiento de los recursos con los que cuenta la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, al contar con cañoneras en cada uno de los salones educativos.

De esta manera, se disminuyen los costos de implementación de una sistematización educativa al generar el mínimo de materiales impresos. Sin embargo no podemos desligar esa asociación por completo, ya que algunos procesos como los mapeos mentales son más efectivos a través del lápiz y papel.

Podemos visualizar que dentro de unos cuantos años los procesos y sistemas de enseñanza universitarios, y por qué no, dentro de la Universidad de San Carlos de Guatemala, estén completamente adaptados a medios digitales. Sin embargo, uno de sus mayores tropiezos es el acceso de todos los alumnos a dispositivos tecnológicos, si bien, se habla de un ahorro en papel e impresiones, se requiere de algún dispositivo que reproduzca dichos materiales.

En principio parecerá caro, pero puede convertirse en una inversión a largo plazo.

Estrategias de educación como estas, contribuyen no sólo a actualizar los procesos de enseñanza, sino que, además se comportan de manera amigable frente a nuestro medio ambiente contribuyendo directamente con el bienestar de toda la humanidad. Los alcances de un sistema educativo como este son bastante grandes, ya que el continuo avance tecnológico permitirá cada vez más innovaciones en las piezas gráficas a desarrollar, así como en las experiencias que los alumnos pueden vivir a través de ellas.

Así que es momento de dar otro pequeño paso hacia una sistematización educativa a través de medios digitales dentro del ámbito universitario, en donde los beneficios y aprovechamiento de recursos es mejor y el aprendizaje es mucho más enriquecedor. ¿Qué estamos esperando?

5.1.3 El Diseño Gráfico Editorial como herramienta para la sistematización de la enseñanza

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con cursos especializados en el Diseño Gráfico Editorial, los cuales dan un aporte importante a la educación y más aún a una sistematización educativa.

Si empezamos por definir al diseño editorial, podemos decir que es una rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. *Rosas (2012)*.

Sin embargo el diseño editorial no se limita a libros o revistas, según *Bravo (1998)* también puede aplicarse a materiales educativos, gracias a la síntesis gráfica que puede aportar, con lo cual se promueve la retención de conocimiento en los alumnos.

El diseño editorial educativo está intrínsecamente relacionado con el Diseño de la información, el cual es definido por el *Consejo de Diseño de Inglaterra (Desing Council on Information Desing)*, como la transformación de datos en información, haciendo de lo complejo algo fácil de entender y de usar.

Según *Mijksenaar (2001)* este tipo de diseño persigue no sólo la comunicación de información, sino también su asimilación o aprendizaje.

Dentro del diseño de la información y el diseño editorial convergen varias disciplinas que ayudan a ilustrar y ejemplificar la información tales como la fotografía y la ilustración. Valiéndose también de recursos como la tipografía, retículas y los métodos de abstracción y síntesis gráfica, los cuales ayudan a digerir y simplificar la información.

Son todos estos recursos los que nos sirven de complemento para generar piezas educativas de alta calidad y se utilizan según el tipo de información que se va a procesar, tomando en cuenta el grupo objetivo al que se dirige dicho material.

Si partimos desde las bases del diseño gráfico, la síntesis gráfica es una parte fundamental a la hora de comunicar y digerir información. Al simplificar las formas, generamos un símbolo de fácil comprensión cognitiva y por ende se convierte en algo fácil de recordar o asociar, es así como las formas figurativas captan las características básicas de las figuras y evitan los detalles. *Wong (2005)*.



Por otro lado está su contraparte, la fotografía, ésta muestra una imagen de manera explícita, con numerosos detalles y texturas, incluso puede expresar sensaciones. Según *Aguaded y Martínez (1998)* la fotografía además emplea un código específico de interpretación y construcción de la realidad, de especial trascendencia en el proceso educativo.

Otro recurso fundamental dentro del diseño educativo y el diseño de información es el color, pues cada color es un signo que posee su propio significado. Según *Benicarló (1998)* la psicología del color comprende las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, lo cual influye de manera directa dentro del diseño editorial enfocado a la educación.

De esta manera se evidencia la infinidad de recursos que aporta el Diseño Gráfico Editorial a la hora de generar materiales educativos, por lo que es deber del Diseñador Gráfico tomar decisiones pertinentes sobre el uso de dichos recursos basado en la finalidad y funcionalidad de las piezas, así como del grupo objetivo al cual están dirigidas.

Vale mucho la creatividad que el diseñador imponga al utilizar dichos recursos, así como la estrategia y combinación de los mismos para que cumplan una tarea enriquecedora dentro de un sistema de enseñanza innovador y dinámico.

Es así como suena demasiado interesante la convergencia del Diseño Editorial y el Diseño de Información dentro de la generación de materiales educativos destinados a una sistematización educativa. De hecho, puede que hayamos estado realizando este tipo de convergencias de manera inconsciente, a través de una acción tan frecuente, en este ámbito profesional como lo es diseñar.

Sin embargo, al salir de esa inconciencia y racionalizar cada una de las decisiones de diseño se puede llegar a alcanzar mejores resultados en cuanto a la funcionalidad y recepción de las piezas por parte de un grupo objetivo. Es eso lo que resulta interesante, la experimentación que un diseñador puede llegar a provocar para generar materiales educativos realmente interesantes y funcionales.

Capítulo VI

PROCESO
DE PRODUCCIÓN
GRÁFICA
Y VALIDACIÓN



6.1 Primer nivel de visualización y autoevaluación

Para el desarrollo de este proyecto, los niveles de visualización se dividen en dos fases: la fase investigativa y la fase gráfica, las cuales fueron desarrollándose en paralelo debido a la restricción de tiempo del mismo.

6.1.1 Fase investigativa

Como primer paso se realizó una recopilación de fuentes de información, tanto de libros impresos como digitales, en base al programa actual del curso. Sin embargo, como dicho programa no está directamente enfocado al diseño gráfico, se procedió a modificarlo, dando como resultado una nueva propuesta del mismo.

En base a esta propuesta se comenzó la descarga de toda la información que conformaría el marco teórico básico para el curso de "Desarrollo y Gestión de proyectos". (Ver anexos 4, 5 y 6).



Toma de decisiones

- Se decide conformar un nuevo programa para el curso con temáticas que se acerquen más al desarrollo de proyectos de comunicación visual.
- Se decide tomar la base teórica de la gestión del diseño y el marco lógico para adaptarlas a los procesos de diseño gráfico.
- Se proyecta una cantidad de tiempo extensa para cubrir toda la investigación.



6.1.2 Fase gráfica

En esta parte se realizaron bocetos a mano, en primera instancia se elaboraron dibujos a lápiz, de los cuales los más relevantes fueron tratados a color. La evolución dentro de este proceso se realizó a través de un proceso de autoevaluación. (Ver anexos 7, 8 y 9).

En esta fase se estableció la línea gráfica para plasmar la analogía en relación a una planta y la gestión de proyectos, se establecieron los pictogramas básicos sobre los cuales se trabajaron el resto de ilustraciones.

Se determinó el uso de tipografías limpias, para conformar una línea gráfica uniforme, únicamente contrastadas con la tipografía caligráfica de los titulares, esto para no afectar la lectura cómoda del material.

Se estructuran los índices, visualizándolos desde ya con la funcionalidad interactiva en cada uno de los números de página.

Se estableció la gama básica de colores a utilizar.

Toma de decisiones

- El planteamiento de una línea gráfica vectorial es el más acertado.
- Uso de pocas tipografías para no afectar la lectura del material.
- Paleta de colores amplia, segmentada en módulos para la fácil comprensión y ubicación dentro del libro.

6.2 Nivel 2 de visualización y coevaluación

6.2.1 Fase investigativa.....



Con el programa del curso replan-teado y las fuentes bibliográficas definidas se continúa con la investi-gación del marco teórico del curso. Durante este proceso, se agregan más fuentes bibliográficas con aportes interesantes. Esta fase contó con el aporte de los asesores en cuanto a ampliar algunos temas o el enfoque que éstos deberían tener.

En algunas partes de la investigación fue muy difícil encontrar información especializada en diseño gráfico de fuentes bibliográficas directas, por lo que se recurrió a recopilar informa-ción desde fuentes alternativas como la asesoría de profesionales en otras áreas y la consulta de documentos educativos proporcionados por los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico en años anteriores como complemento de la investigación.

En esta fase también se buscaron ejemplos de proyectos de comunica-ción visual fuera del contexto universi-tario para ejemplificar la aplicación de las distintas técnicas de la gestión del diseño, sin embargo, al realizar entre-vistas e indagaciones, se encontró que muchas veces los proyectos de este tipo puestos en marcha no cuentan con una base metodoló-gica y son emprendidos de manera empírica. Esto conlleva a un proceso de prueba y error que muchas veces sacrifica la viabilidad de los mismos.

Toma de decisiones

- La investigación sobre gestión y desarrollo de proyectos, e incluso la realización de los mismos requiere de la convergencia de varias profesiones para obtener mejores resultados.
- Dentro de otros cursos de la Licenciatura en Diseño Gráfico se evidencia la enseñanza de algunas metodologías aplicables a la gestión de proyectos.
- Se evidencia dentro del medio la falta de una mejor prepa-ración en cuanto a conceptos y metodologías de gestión de proyectos.

6.2.2 Fase gráfica



Dentro de este nivel de visualización se procede a digitalizar toda la gráfica realizada anteriormente a mano, estableciendo la línea gráfica a seguir.

Durante esta fase se generaron 200 pictogramas que representan distintas analogías como apoyo al marco teórico del curso.

Se experimenta con la diagramación de los primeros capítulos, tratando de enlazar cada temática con el concepto creativo de la pieza. También se comienza a incorporar la parte interactiva dentro de la navegación del documento para conformar una visualización más completa de la pieza gráfica final.



Para comprobar la correcta aplicación de los conceptos de diseño y diagramación, esta fase contó con la asesoría gráfica por parte de los asesores, quienes aprobaron la línea gráfica y los códigos visuales empleados, indicando correcciones mínimas en cuanto a la forma.

Junto a esto, se realizó un proceso de coevaluación con tres profesionales en Diseño Gráfico quienes aportaron sus opiniones y sugerencias para la mejora significativa de la pieza. Para ampliar la información sobre el proceso (Ver anexos 10 y 11).

A continuación se detallan las opiniones de los profesionales encuestados.

En cuanto al formato y soporte de la pieza

Al tratarse de un libro digital interactivo, todos los profesionales consultados coinciden en que su formato de salida digital facilita la divulgación y accesibilidad al material y además es amigable con el ambiente. El formato es adecuado para el soporte digital lo que permite leerlo incluso desde una Tablet, por dar algún ejemplo.



En cuanto a la comprensión del mensaje

El libro digital está estructurado a través de módulos o unidades de estudio que comprenden una sección de temas en específico, varios profesionales coinciden que esto, junto con la conceptualización y las analogías presentadas para el tipo de información que expone el libro, facilitan de una manera muy agradable la comprensión de la lectura.



En cuanto al uso del color

En este caso, todos los profesionales coincidieron que el uso del color para identificar cada módulo de estudios facilitaba la lectura y movilidad dentro del documento, sin embargo, uno de los profesionales realiza un aporte muy interesante, señalando que sería muy útil utilizar columnas de color que segmenten el texto en las páginas que tienen mucho contenido y pocas ilustraciones, esto para ayudar a segmentar el texto visualmente creando una sensación de menor texto para el lector.



En cuanto a la tipografía

Dentro del material se utilizó una tipografía de la familia san-serif para los cuerpos de texto y en el caso de los titulares se utilizó una caligráfica. La opinión de los profesionales coincide en que la selección de tipografías no sólo aporta una lectura fluida, sino que además aporta un contraste armonioso y jerárquico.

En cuanto a la diagramación

Los profesionales coinciden en que la diagramación del material es bastante limpia y fluida, apoyan el uso de justificaciones a la izquierda y derecha que aportan dinamismo a la pieza, sin embargo, se realiza una pequeña sugerencia de ampliar el espaciado entre columnas para que dicho dinamismo no corra el riesgo de caer en el desorden.

En cuanto al tipo de ilustración

El material se apoya gráficamente en pictogramas vectoriales simples y minimalistas, los profesionales concluyen que este tipo de ilustración se adapta muy bien al contenido informativo del libro y apoya su memorabilidad al relacionarse conceptualmente con el mismo.

En cuanto a la interactividad

En este caso, la opinión profesional coincide en cuanto a la lógica de los elementos interactivos, la cual es fluida y amigable con el usuario, además resaltan la explicación clara de cada una de las funciones expuestas al principio. Sin embargo, en cuanto a funcionalidad, uno de los profesionales tuvo problemas con algunos de los menús y botones al correr el documento en su computadora, lo cual se sigue probando en distintos sistemas para poder garantizar la funcionalidad del material.



En cuanto a la estructura de la lectura

En esta ocasión los profesionales se sienten cómodos con la estructura de la lectura, pues permite ir de un tema general hacia sus detalles sin perderse en ningún momento, además el recorrido visual de cada página apoya la lectura del contenido.



En cuanto al concepto creativo de la pieza y su conexión con el grupo objetivo

El concepto utilizado para relacionar al grupo objetivo con el contenido de la pieza gusto mucho a los profesionales, ya que trata de la analogía de una planta aplicada a las diferentes fases de un proyecto y sus conocimientos básicos. El aporte gráfico del concepto está muy bien logrado según su opinión.



En cuanto al material en general

Las respuestas fueron bastante positivas, los profesionales consultados se identificaron e incluso disfrutaron la lectura del material y se interesaron en el tema. Incluso en una de las opiniones se denota la comprensión del mensaje que transmite la pieza no sólo en cuanto al desarrollo y gestión de los proyectos de graduación, sino que también puede aplicarse a proyectos de diseño gráfico en general.

Opiniones generales

La utilización de pictogramas para relacionar cada uno de los conceptos del contenido gusto mucho, según sus opiniones se apega a las tendencias de diseño en cuanto a su estética minimalista y su amabilidad con el medio ambiente. Las opiniones coinciden en que las correcciones técnicas son mínimas para lograr un material de muy buena calidad.

Correcciones aplicadas

Se toma en cuenta la sugerencia de experimentar con columnas de color para generar una sensación de poco texto al lector. Al aplicar el cambio la pieza obtuvo más fluidez y en algunos casos incluso se apegó al concepto del tema.

Antes

Diferencia entre plan, programa y proyecto

Un proyecto puede surgir aisladamente, como resultado de la exploración de una simple idea sobre la oportunidad de intervenir en una actuación determinada. Pero lo más habitual es que se presente como instrumento de algo más amplio y complejo. En ese caso hay que considerarlo como el eslabón final de una cadena de decisiones,

dónde los planes y los programas son sus antecedentes. Ambos preceden a los proyectos en el orden jerárquico, aunque no necesariamente en el orden cronológico. Un proyecto situado en esta cadena de acciones siempre va a depender de un programa y un plan, pero su formulación puede no ser posterior a estos.

La relación entre plan, programa y proyecto va de lo más abstracto a lo más concreto, y en general, cuando se presenta en orden cronológico, de lo anterior a lo posterior en el tiempo.

Un programa es un grupo de actividades funcionales o multifuncionales, abiertamente definidas, planificadas con una duración continuada –no limitada en el tiempo–, que generalmente se descompone en varios proyectos. Seguidamente tendríamos al proyecto como conjunto de actividades estrechamente definidas, planificado para una duración finita, con una meta específica a alcanzar y generalmente

descompuesto en varias tareas. Finalmente tenemos que la tarea es una actividad muy concretamente definida y planificada para una duración finita.

Es así como existen tres niveles de acciones, en el nivel superior se sitúa el plan. Un plan es el resultado del proceso de preparación de las decisiones y de los instrumentos necesarios para llevarlas a cabo. En él se recogen los principios generales, los fines y objetivos últimos, así como los medios para alcanzarlos, y los límites, tanto temporales como espaciales y materiales a que deben atenerse el resto de las acciones bajo su influencia.

11 Clientes-proyectos

Después

Diferencia entre plan, programa y proyecto

Un proyecto puede surgir aisladamente, como resultado de la exploración de una simple idea sobre la oportunidad de intervenir en una actuación determinada. Pero lo más habitual es que se presente como instrumento de algo más amplio y complejo. En ese caso hay que considerarlo como el eslabón final de una cadena de decisiones,

dónde los planes y los programas son sus antecedentes. Ambos preceden a los proyectos en el orden jerárquico, aunque no necesariamente en el orden cronológico. Un proyecto situado en esta cadena de acciones siempre va a depender de un programa y un plan, pero su formulación puede no ser posterior a estos.

La relación entre plan, programa y proyecto va de lo más abstracto a lo más concreto, y en general, cuando se presenta en orden cronológico, de lo anterior a lo posterior en el tiempo.

Un programa es un grupo de actividades funcionales o multifuncionales, abiertamente definidas, planificadas con una duración continuada –no limitada en el tiempo–, que generalmente se descompone en varios proyectos. Seguidamente tendríamos al proyecto como conjunto de actividades estrechamente definidas, planificado para una duración finita, con una meta específica a alcanzar y generalmente

descompuesto en varias tareas. Finalmente tenemos que la tarea es una actividad muy concretamente definida y planificada para una duración finita.

Es así como existen tres niveles de acciones, en el nivel superior se sitúa el plan. Un plan es el resultado del proceso de preparación de las decisiones y de los instrumentos necesarios para llevarlas a cabo. En él se recogen los principios generales, los fines y objetivos últimos, así como los medios para alcanzarlos, y los límites, tanto temporales como espaciales y materiales a que deben atenerse el resto de las acciones bajo su influencia.

11 Clientes-proyectos

En este caso la columna de color enfatiza el tema.

Proyectos por encargo

Generalmente el diseñador gráfico responde a encargos o solicitudes de parte de los clientes, estos clientes pueden ser personas particulares, una empresa o incluso los profesores de la Universidad. Muchas veces pareciera que el cliente sabe muy bien lo que quiere y hasta cómo lo quiere. Es así como los diseñadores gráficos se acostumbran a responder a esos encargos a través de proyectos de diseño en lugar de generar sus propios proyectos.

Cuando el cliente acude al diseñador en busca de una solución gráfica, muchas veces ya tiene en mente la solución.

vrs.

Es en este punto donde el diseñador debe abordar este tipo de proyectos desde su opinión experta y diagnosticar realmente el problema del cliente y cuál es la mejor solución ya que muchas veces lo que el cliente cree necesitar, no es lo adecuado para su empresa o no se adapta a su grupo objetivo.

Cuando un diseñador se propone generar un proyecto por sus propios

Generación de proyectos

medios, sin que un cliente o empresa se acerque y requiera de sus servicios, es cuando debe poner en práctica sus habilidades de diagnóstico y gestión. La primera con el fin de definir un el problema específico a abordar y la segunda, con el propósito de administrar y llevar a cabo de una manera efectiva todos los procesos que el diseño conlleva.

Es así como cada modalidad de trabajo tiene como resultado la generación de un proyecto de comunicación visual, ya sea por encargo o generada, pues necesita de la identificación de un problema y la planificación y ejecución de su solución.

17 Clientes-proyectos

Tomando en cuenta la sugerencia de diferenciar los anglicismos dentro del documento, se aplica una modalidad itálica a dichas palabras para denotar su procedencia lingüística.

Antes

El Management del Diseño, también conocido como la Gestión del Diseño es una herramienta muy importante para los diseñadores gráficos. No sólo en el ámbito estudiantil sino en el profesional y empresarial, pues el

Después

El *Management* del Diseño, también conocido como la *Gestión* del Diseño es una herramienta muy importante para los diseñadores gráficos. No sólo en el ámbito estudiantil sino en el profesional y empresarial, pues el

Otro cambio, fue el espaciado entre columnas, el cual, a pesar de ser milimétrico, aporta un mejor aire entre los cuerpos de texto proporcionando orden a la diagramación, sin que ésta pierda dinamismo.

Antes

Proyectos de Infraestructura

Los proyectos de infraestructura tienen como propósito fundamental crear condiciones facilitadoras, inductoras o impulsoras para el desarrollo económico. El producto del proyecto sirve de instrumento para que las comunidades y los agentes económicos desarrollen actividades productivas que mejoren sus ingresos y condiciones de vida, y propicien efectos económicos hacia otros grupos sociales. Ejemplo, carreteras, centrales eléctricas, distritos de riego, sistemas de comunicación, servicios públicos, etc.



Proyectos de desarrollo sostenible

Es un proyecto social y económico de una comunidad que incluye ecología o del medio ambiente como un elemento importante tanto para mejorar la economía como para ser protegido durante un largo periodo. Este tipo de proyectos surgió en torno al deterioro en el medio ambiente y la intención de que la producción humana no lo impacte de forma negativa. También busca la participación equitativa de la sociedad en estos procesos.

Proyectos productivos

Son proyectos que buscan generar rentabilidad económica y obtener ganancias en dinero. Los promotores de estos proyectos suelen ser empresas e individuos interesados en alcanzar beneficios económicos para distintos fines. Estos proyectos tienen como fin instalar y operar una capacidad transformadora de insumos con el fin de producir bienes con destino a atender necesidades de consumo. Sus posibilidades de implementación y operación dependen de la existencia de la demanda real en el mercado con la suficiente capacidad de comprar para permitir una rentabilidad mínima al capital comprometido por los inversionistas del mismo. Ejemplo, proyectos de transformación industrial, de producción agrícola o agroindustrial empresarial capitalista, de explotación minera, etc.

15
Cálculo proyectos

Después

Proyectos de Infraestructura

Los proyectos de infraestructura tienen como propósito fundamental crear condiciones facilitadoras, inductoras o impulsoras para el desarrollo económico. El producto del proyecto sirve de instrumento para que las comunidades y los agentes económicos desarrollen actividades productivas que mejoren sus ingresos y condiciones de vida, y propicien efectos económicos hacia otros grupos sociales. Ejemplo, carreteras, centrales eléctricas, distritos de riego, sistemas de comunicación, servicios públicos, etc.



Proyectos de desarrollo sostenible

Es un proyecto social y económico de una comunidad que incluye ecología o del medio ambiente como un elemento importante tanto para mejorar la economía como para ser protegido durante un largo periodo. Este tipo de proyectos surgió en torno al deterioro en el medio ambiente y la intención de que la producción humana no lo impacte de forma negativa. También busca la participación equitativa de la sociedad en estos procesos.

Proyectos productivos

Son proyectos que buscan generar rentabilidad económica y obtener ganancias en dinero. Los promotores de estos proyectos suelen ser empresas e individuos interesados en alcanzar beneficios económicos para distintos fines. Estos proyectos tienen como fin instalar y operar una capacidad transformadora de insumos con el fin de producir bienes con destino a atender necesidades de consumo. Sus posibilidades de implementación y operación dependen de la existencia de la demanda real en el mercado con la suficiente capacidad de comprar para permitir una rentabilidad mínima al capital comprometido por los inversionistas del mismo. Ejemplo, proyectos de transformación industrial, de producción agrícola o agroindustrial empresarial capitalista, de explotación minera, etc.

15
Cálculo proyectos

Además, se realizaron pruebas para corregir el funcionamiento de algunos botones, esto con el fin de perfeccionar la pieza y evitar errores de este tipo.

índice



El macetero
Conceptos básicos de la gestión de proyectos

¿Qué es un proyecto?.....	08
Características.....	11
Diferencia entre plan, programa y proyecto.....	13
Clasificación de los proyectos	14
Proyectos sociales.....	15
Proyectos de investigación.....	16
Proyectos de inserción.....	17
Proyectos de infraestructura.....	18
Proyectos de desarrollo sostenible.....	19
Proyectos productivos.....	20
Proyectos de Comunicación Visual	21
Proyectos por encargo vs. Generación de proyectos	22
Ciclo de vida de un proyecto	23
Identificación.....	24
Planificación.....	25
Diseño.....	26
Validación y control.....	27
Lanzamiento.....	28
¿Qué es la gestión de proyectos?.....	29
De la gestión de proyectos al management o gestión del diseño	30

Clasificación de los proyectos



La clasificación de proyectos difiere según cada autor, las tendencias que persiguen o la inclinación que tengan por algunos conceptos. La experiencia en el trabajo comunitario ha demostrado que son muchos y distintos los problemas que confrontan las comunidades y, por consiguiente, diferentes los tipos de proyectos que pueden diseñarse para solucionar esos problemas. Entre los proyectos más comunes se distinguen los siguientes:

Proyectos sociales
Son proyectos para lograr alguna obra que beneficie a la comunidad, estos proyectos tienen como objetivo único mejorar el bienestar social, sin importar en gran medida el retorno económico sino si el proyecto logra generar beneficios a lo largo del tiempo, una vez terminada la ejecución del mismo. Un proyecto tiene carácter social cuando su implementación y operación no depende necesariamente de la capacidad de pago de los consumidores o usuarios potenciales, ni de los rendimientos financieros sobre los dineros invertidos.

Por ejemplo, proyectos de salud, educación, saneamiento básico, recreación, etc. un proyecto social debe tener como objetivo principal, mejorar la capacidad de acción y reacción de los individuos y comunidades participantes, en función de su relación continua en todos los ámbitos del medio en que cotidianamente se desenvuelven.

13
Cultura y proyectos

6.3 Tercer nivel de visualización y validación

6.3.1 Fase investigativa

Para esta fase, el contenido investigado pasó por varias revisiones con el encargado de la institución, este contenido también fue evaluado junto a la pieza gráfica, por lo que en este nivel el docente sugirió la implementación de ejercicios al final de cada módulo, esto con el fin de aportar un método para la comprobación del conocimiento adquirido a través de la lectura del libro.



Para ello se indaga sobre métodos de evaluación divertidos y también los analíticos para su aplicación a la pieza de diseño. En este punto la fase investigativa y la gráfica se complementan entre sí.



6.3.1 Fase gráfica.....

En esta fase se afinan los últimos detalles de las partes significativas de la pieza, ya que debido a lo extensa de la misma era imposible validar dentro del tiempo establecido por los lineamientos de la Escuela de Diseño Gráfico con la pieza gráfica completa.

Es por ello que se desarrollan dos capítulos completos para que el grupo objetivo visualice la línea gráfica y el contenido que tendrá el material.

Para conocer la opinión directa del grupo objetivo se realizó una validación con ambos grupos objetivos, docentes y estudiantes para conocer sus opiniones, las cuales se detallan a continuación.

Muestra de estudiantes: Grupo de estudiantes del octavo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La validación se llevó a cabo con un grupo de 18 estudiantes, quienes conforman actualmente una de las secciones del curso “Desarrollo y Gestión de Proyectos”. La actividad se llevó a cabo en uno de los laboratorios de computación de la facultad de Arquitectura.

Se utilizó una encuesta conformada por 10 preguntas que ayudan a evaluar la funcionalidad, comodidad y gráfica de la pieza. En esta ocasión, no se dejó de lado la opinión del grupo objetivo con respecto al diseño de la pieza debido a su nivel académico, pues ya posee una capacidad crítica de peso y además necesita identificarse con la gráfica de la pieza para que ésta pueda cumplir su función. (Ver anexos 12, 13 y 14)

La mayoría de las preguntas se contestaban con un sí o un no y se debía detallar el porqué de su respuesta, mientras que otras pedían la opinión abierta de los encuestados para enriquecer los aportes hacia la pieza. A continuación se detallan las opiniones recopiladas a través de la encuesta.

Resultados generales

En cuanto a la atracción visual hacia la pieza

La misión de captar la atención de los estudiantes hacia la lectura de la pieza se cumplió al cien por ciento, según las opiniones de los estudiantes esto se debió a la simplicidad y los colores de la pieza, así como las retículas utilizadas, ya que los textos no se hacían pesados. La temática de la pieza también captó su atención, ya que puede ayudarlos con sus proyectos.



En cuanto al uso del color.

Entre todas las opiniones cabe resaltar que el uso del color les pareció bastante adecuado, pues permiten identificar los íconos y módulos fácilmente además de llamar su atención. Agregaron que proporciona una variedad visual que le aporta cierto dinamismo a la pieza sin interrumpir la lectura y manteniendo una armonía entre sí. La mayoría opinó que los colores del libro ayudaron en gran parte a captar su atención hacia el material.

En cuanto a la analogía plasmada a través de una planta

La mayoría de estudiantes coincidieron en que las abstracciones representadas en cada ícono son bastante comprensibles y aportan dinamismo a la pieza, además de amarrarla al concepto ya que la creación de un proyecto es similar al crecimiento de una planta o un árbol



Sin embargo otros estudiantes aportaron en cuanto a la estilización de los pictogramas, la cual podría mejorarse según su opinión.



En cuanto a la comprensión del mensaje

La opinión de los estudiantes coincidió en que el contenido es fácil de comprender gracias a la segmentación de este por módulos y al apoyo de los pictogramas que ilustran el material. Además resaltaron que el juego de palabras utilizado es comprensible para la mayoría de diseñadores. Les agradó mucho la síntesis lograda a través de los pictogramas que apoyan el texto.

En cuanto a la tipografía

Todos los estudiantes coincidieron en que las tipografías utilizadas en la pieza facilitan su lectura gracias a su tamaño y familia. Agregaron que las tipografías utilizadas en los titulares, subtítulos y el texto forman una buena composición visual sin volverlo una lectura cansada.



En cuanto a la interactividad

Despertó mucho interés el hecho de ser interactivo, pues comúnmente a nivel universitario solo se leen documentos en formato digital sin ningún tipo de interactividad, resaltaron la facilidad de dirigirse desde un punto del libro hasta otro de manera fácil y rápida.

Sin embargo, la mayoría coincidieron en que hacen falta otros botones de navegación, como por ejemplo uno que indique ir de una página hacia otra o para regresar, también resaltaron algunos errores que encontraron en los botones del documento, los cuales deberán ser arreglados.



En cuanto a la relación de pictogramas con el contenido

En este caso la mayoría de estudiantes señalaron que los pictogramas se enlazan perfectamente con el título del libro y le brindan un buen apoyo visual, pues representan tanto el tema, como el concepto utilizado en su diseño. También opinaron que los pictogramas cumplen la función de adelantar o pre visualizar las temáticas sobre las que trata cada uno de los módulos, pues muestran el crecimiento que tiene un proyecto, además expresaron que después de un tiempo de utilizar el libro los pictogramas pueden volverse familiares y facilitar la navegación.

El estudiante que respondió de forma negativa no explicó la razón de su respuesta, por lo que no se cuenta con una opinión para enriquecer la pieza.



En cuanto al interés que genera el material

La mayoría de estudiantes respondió de forma positiva opinando que esta propuesta les parece mucho más interesante y atractiva para los diseñadores gráficos en comparación a otros libros que tratan sobre la gestión de proyectos, además les facilita la comprensión del contenido gracias a su gráfica. También opinaron que les sería de ayuda incluso para otros cursos de la carrera o para desarrollar y gestionar mejor sus proyectos de integración o bien sus proyectos como profesionales. Otro estudiante señala que aunque no le gusta demasiado leer, la pieza llamó su atención y lo invitó a leerlo gracias a su gráfica.

Los estudiantes que contestaron de manera negativa a esta pregunta expresan que no comprendieron claramente lo que van a lograr al leer el libro, por lo que debería de tener una explicación sintetizada sobre el tema que aborda.

Opiniones generales:

Gustó la línea gráfica, los colores llamaron la atención de la mayoría de estudiantes. Encontraron apoyo en las ilustraciones para comprender los temas. Les pareció de fácil manejo y accesibilidad. Les pareció una forma muy interesante de aprender los temas del curso. Fue calificado como un muy buen material, solamente señalaron que se deben corregir los errores que mostraron algunos botones y agregar otros para facilitar aún más la navegación.

Reacciones observadas hacia la pieza



La primera reacción al contar con el archivo en su computadora y comenzar a manipularlo fue de asombro e interés, luego de leer las instrucciones de uso comenzaron rápidamente a explorar las funciones interactivas con mucho interés, detectando inmediatamente aspectos positivos y negativos, dentro de los aspectos positivos, se sorprendieron al poder enviar a impresión los ejercicios al final de los módulos presionando un botón, además de que los ejercicios podían contestarse directamente en el material y guardar los cambios.

Todas estas observaciones las fueron comentando inmediatamente participando de forma voluntaria, indicaron que hacían falta botones de siguiente y atrás para navegar entre páginas, así como uno que permitiera regresar directamente a ciertas partes de la pieza.

En general la pieza obtuvo una respuesta bastante positiva por parte de los estudiantes quienes se mostraron entusiasmados ante la posibilidad de tener acceso a este tipo de materiales como apoyo para sus cursos. Comentaron que la gráfica era bastante agradable y que eran solamente detalles los que debían corregirse en la parte interactiva.

Muestra de docentes:

Docentes encargados de 2 secciones del año 2,014 para el curso "Desarrollo y Gestión de Proyectos" de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Para evaluar la opinión de los docentes con respecto a la pieza, se realizó una encuesta que buscaba evaluar la funcionalidad de la pieza desde el punto de vista educativo y docente como material de apoyo para impartir el curso.

De igual manera que con los estudiantes, a los docentes se les pasó una encuesta compuesta por 8 preguntas cerradas y dos espacios para opiniones abiertas, en el caso de las preguntas cerradas, los docentes debían especificar el porqué de sus respuestas. La validación por parte de los docentes sirvió para determinar la funcionalidad de la pieza en cuanto al apoyo a la docencia que ésta pueda tener, así como las correcciones que debe tener en cuanto a este tema en particular.

(Ver anexos 15 y 16)

En cuanto a la atracción visual de la pieza



Según los docentes la gráfica de la pieza es bastante clara, fácil de leer y ver, además da la sensación de accesibilidad, lo que contribuye a que llame su atención.

En cuanto a la analogía plasmada a través de una planta



La analogía empleada en la pieza para analizar el desarrollo y gestión de proyectos les pareció muy acertada, pues todo proyecto es como una planta, ya que va creciendo paulatinamente, además la analogía plasma la manera de atender el proyecto y de brindarle insumos.

En cuanto al uso del color



Según su criterio como docentes los colores apoyan la analogía sobre el aprendizaje del tema, solamente uno de los docentes indica que deben revisarse algunos tonos para facilitar aún más la lectura.

En cuanto a la comprensión del contenido



Consideraron que cumple con los contenidos básicos para el curso, además proporciona la ventaja de poder leerse linealmente, es decir, página por página, y también puede leerse un tema en específico gracias a su clasificación modular.

En cuanto a las competencias del curso

Los docentes consideraron que responde a las competencias planteadas en el programa del curso, además promueve la investigación y el uso de herramientas digitales.



En cuanto a los ejercicios planteados al final de cada módulo

En este aspecto los docentes opinan que las evaluaciones van por buen camino pero pueden mejorarse, en cuanto a ejercicios constructivos y en opciones de interactividad que permitan revelar las respuestas de los ejercicios luego de haber contestado.

En cuanto a la comprensión lectora

Según sus opiniones, los docentes consideraron que la selección de familias tipográficas favorece la lectura, sin embargo señalaron revisar jerarquías en algunas páginas.



Opiniones generales:

Al opinar de manera general acerca de la pieza los docentes expresaron que les parece bastante creativa y contiene referencias digitales muy acertadas. Sin embargo, también expresaron que se debe mejorar ciertos detalles, que aunque parezcan mínimos, logran hacer una gran diferencia tener un buen trabajo y uno excelente.

En cuanto a la interactividad

Los docentes consideraron que aporta mucho a la exploración de la pieza, sin embargo consideran que puede aprovecharse aún más este tipo de recursos y también señalaron la necesidad de algunos botones de navegación, señalados por los estudiantes.



En cuanto al uso de material educativo digital

La respuesta fue afirmativa, ya que los estudiantes de hoy en día son mucho más tecnológicos y valoran mucho las piezas digitales, además es mucho más accesible para los jóvenes y permite la curiosidad así como resolver algunas dudas.



Reacciones observadas hacia la pieza

Cabe resaltar que a portada obtuvo una reacción bastante positiva de parte de los docentes, invitándolos a explorar toda la pieza. Se sorprendieron con los ejercicios al final de los módulos, lo cual les pareció bastante acertado, sin embargo señalaron las correcciones pertinentes que debían aplicarse aprovechando la interactividad que propone el material. Ambos catedráticos se mostraron muy entusiasmados en contar con este tipo de material e incluso lamentaron no contar con una herramienta como esa para este año.

Evolución de la pieza gráfica

Al utilizar la pieza el grupo objetivo notó que sería de gran ayuda un botón que permitiera regresar al índice de cada módulo, por lo que éste fue implementado en la mayoría de las páginas. Se desarrolló un pictograma unificado al concepto del proyecto que no interrumpe la lectura.



Ícono para índice, este variará de color según el capítulo.

Antes

El cabildeo eficaz es un asunto táctico y está relacionado con la capacidad de respuesta. Los gobiernos elaboran muchas propuestas que afectan el entorno y las organizaciones como las empresas hacen lo posible por abordar cada una de ellas en el momento que surgen.

Toda acción organizacional o empresarial favorece la libertad de mercado, el trabajo, la inversión, la gestión financiera, el avance de la tecnología, las comunicaciones, etc.

Condiciones para emprender una campaña de cabildeo

- Escoger y definir un problema o tema específico
- Tener un objetivo claro y concreto
- Determinar el blanco de acción
- Analizar el escenario político para ubicar a los actores con poder de decisión
- Desarrollar una estrategia de influencia política sobre los actores con poder de decisión
- Elaborar un plan de actividades

Función del cabildeo

- Proponer soluciones a problemas sociales, políticos y económicos.
- Permite pasar de la queja-denuncia a la solución propositiva.
- Fortalecer el poder de las organizaciones de la sociedad civil
- Permite la construcción de la cultura de participación ciudadana, contribuye el impulso de las organizaciones sociales y civiles, además aumentan su nivel de convocatoria que les permite influir sobre los principales actores que toman las decisiones.
- Promover la participación democrática de los ciudadanos
- Buscar la solidaridad entre los ciudadanos

35
Cultura y proyectos



Después

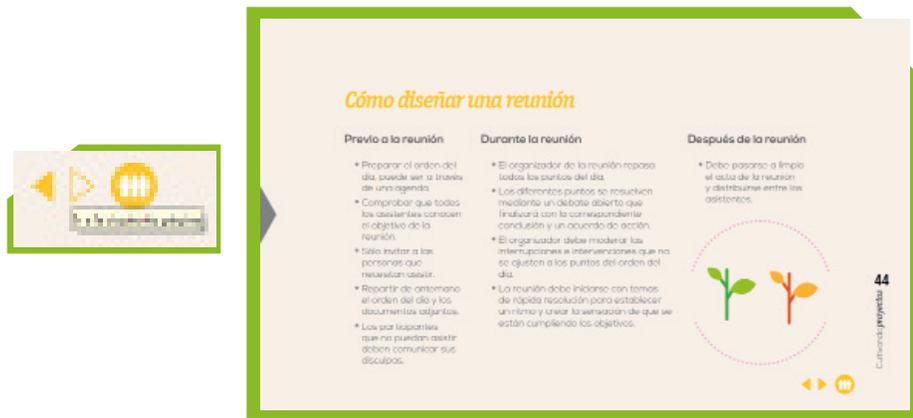
Proyectos de Comunicación Visual

Según Roseta Muñoz y Ockiana Herrera "el diseño gráfico es un proceso a través del cual se resuelve gráficamente un problema de comunicación existente entre el cliente y su público. Este proceso es un proceso creativo que se basa en unas necesidades y unos medios determinados y se guía por unos objetivos marcados".

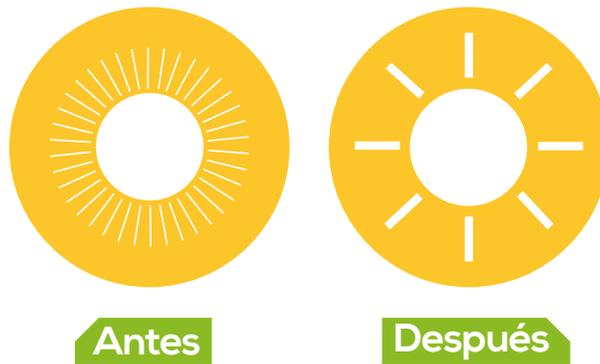
Es así como la producción gráfica se convierte en un proyecto, pues a través de un proceso que conlleva acciones que convergen entre sí para lograr un objetivo claro, genera piezas de comunicación visual con el fin de satisfacer alguna necesidad o resolver alguna problemática.

19
Cultura y proyectos

Además se agregaron botones para ir de una página a otra y para regresar por sugerencia del grupo objetivo.



También se trabajó en uno de los pictogramas que representa el módulo Buscando la Luz, para que este tuviera una fijación y comprensión más accesible para los estudiantes.



Además se actualizaron las aplicaciones del mismo dentro de la pieza. Junto a esto se eliminaron las fallas que este ícono daba en el menú de acceso rápido.





Conclusiones

- En aspectos generales el libro digital interactivo “Cultivando Proyectos” obtuvo una respuesta positiva por parte de los dos grupos objetivos a los cuales está dirigido. Fue evidente el entusiasmo al encontrarse frente a la pieza por primera vez y comenzar a leer y observar las analogías planteadas.
- Este proceso sirvió para detectar la necesidad de otros botones de navegación y mejoras en la parte interactiva de la pieza para brindar a los usuarios una experiencia completamente placentera y dinámica.
- Los docentes se mostraron muy interesados en la implementación y mejora de recursos interactivos para los ejercicios evaluativos al final de cada capítulo.

6.4 Descripción y fundamentación de la propuesta gráfica final

Después de todo el proceso anterior en donde se boceta, se digitaliza y se realizan evaluaciones para perfeccionar la pieza gráfica, se llega a la concepción de la misma tomando en cuenta aspectos esenciales sobre la teorías y metodologías del diseño, las cuales se detallan a continuación.

Tipografía

Para una jerarquía visual adecuada se utilizó una tipografía caligráfica en su modalidad bold para los titulares, la cual les brinda el peso adecuado dentro de la lectura visual. Para los textos se utilizó una tipografía palo seco que brinda una lectura cómoda y una imagen limpia a la pieza, esta tipografía permitió jugar en sus modalidades light y bold para jerarquizar subtítulos y textos importantes

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía: Oficina Serif ITC TT

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía: Nexa Light

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890

Tipografía: Nexa Bold

Color

Se utilizaron varios colores primarios y secundarios, con variantes en sus tonalidades originales para dotarlos de más fuerza.

Se utiliza el código cromático como una herramienta para la clasificación del libro por módulos, reforzando así la memoria gráfica de los lectores. Los colores son utilizados en la modalidad RGB debido al formato digital de la pieza.



R: 88 G: 89 B: 91



R: 255 G: 207 B: 0



R: 247 G: 148 B: 30



R: 32 G: 132 B: 167



R: 72 G: 183 B: 73



R: 119 G: 69 B: 155



R: 236 G: 0 B: 140

Formato

La pieza gráfica utiliza un formato digital para facilitar su accesibilidad hacia los alumnos y docentes de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Este formato no sólo reduce costos de adquisición sino que aporta una experiencia interactiva enriquecedora para los grupos objetivos a los que se dirige la pieza.



Iconografía

Para el apoyo gráfico de los contenidos de la pieza, se enlazaron pictogramas que relacionan el concepto de la pieza con los temas sobre gestión y desarrollo de proyectos. Esto permite enlazar y recordar más fácilmente dichos conocimientos, aportando además fresca y atractivo a la pieza.

Miniaturas de la pieza gráfica final

Portada



Contraportada



Instrucciones para utilizar el libro

¿Cómo transitar por este libro?

Este libro se compone de 7 módulos o capítulos diferentes, cada uno de los cuales cuenta con su propio índice en la página siguiente de su portada. Si es la primera vez que exploras el libro, lo recomendable es abordar cada uno de los módulos en su debido orden, ahora bien, si luego lo utilizarás para consultar temas específicos, podrás acceder fácilmente a cada módulo dando solamente un clic.



Para que puedas visualizar sin ningún problema todas las funciones de este libro debes contar con el software Adobe Flash Player instalado en tu computadora, si no es así, puedes descargarlo dando clic en este botón.

Descripción de módulos: si acabas de abrir este libro, te vendría bien avanzar tres páginas, donde se describen cada uno de los módulos que lo componen permitiendo acceder a ellos haciendo clic en el icono del módulo al que deseas dirigirte.



Menú de acceso rápido: este menú se encuentra ubicado en el lado izquierdo de la mayoría de las páginas de este libro, se despliega al hacer clic sobre la flecha gris mostrando un menú compuesto por cada uno de los iconos que identifican los módulos del libro, así como uno que te dirige a la portada del libro. Si deseas ocultar este menú, basta con clicar sobre la flecha gris nuevamente para que continúes con tu lectura. Puedes visualizarlo en la flecha gris que aparece a tu izquierda.

4
Cultivando proyectos

Botones de navegación: en la esquina inferior derecha encontrarás flechas que te dirigen a la página siguiente o a la anterior y un icono que te dirige al índice del módulo en el que te encuentres. Recuerda que para dirigirte a un módulo distinto, puedes utilizar el menú de acceso rápido que se encuentra en la parte izquierda del libro.



Regadera del conocimiento: cuando encuentres este icono al final de algún párrafo significa que existe un sitio en internet que podría enriquecer tu conocimiento, ya sea una web que muestre algún ejemplo, un sitio web oficial o algún blog de interés.



Palta hacia la lectura: este icono representa nuestras recomendaciones de libros que pueden enriquecer tu conocimiento sobre algún tema en específico, algunas veces el icono puede dirigirte directamente al libro en su versión digital y otras, a un sitio web que brinda información sobre el autor y su contenido para que puedas buscarlo en las librerías del país.



Índice de cada módulo: en la página siguiente a la portada de cada módulo encontrarás un índice con los principales temas que aborda. Este índice te permite acceder rápidamente a la página de tu interés haciendo clic sobre el número.

08
11
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
27

5
Cultivando proyectos

La flor del ejemplo: cuando encuentres este icono al final de algún párrafo significa que éste contiene un ejemplo que puede ayudarte a comprender mejor el tema expuesto anteriormente. Haz clic sobre el mismo para visualizar dicho ejemplo y al finalizar haz clic en el botón de cerrar para continuar con tu lectura. Algunos ejemplos son más extensos, por lo que encontrarás flechas en la esquina inferior derecha que te dirigen a la página siguiente o a la anterior para visualizar el ejemplo completo.



Carreta para llevar: al hacer clic sobre este icono te encontrarás con tablas o esquemas listos para llenar e imprimir, los cuales puedes utilizar a la hora de desarrollar un proyecto.



Imprimir: cada vez que te toques con este icono significa que el libro te sugiere que imprimas esa página antes o después de llenarla como complemento o herramienta para el desarrollo de un proyecto. Sin embargo, puedes imprimir cualquier página que consideres necesaria para reforzar tu aprendizaje dirigiéndote a la opción de imprimir como en cualquier otro archivo PDF.



El sombrero del conocimiento: esta sección la encontrarás al final de cada módulo junto a distintos ejercicios que reforzarán tu comprensión de las temáticas tratadas anteriormente. También encontrarás este icono al final de cada uno de los índices que componen los módulos del libro para acceder rápidamente a esta sección.



El fruto de la respuesta: este botón se activa al finalizar los ejercicios de cada módulo, al dar clic sobre él te mostrará las respuestas correctas para que puedas comparar tus resultados.



6
Cultivando proyectos

Menú principal

Esta sección facilita el acceso al capítulo de tu interés dando clic sobre cualquiera de los íconos. Recuerda que también puedes utilizar el menú de navegación rápida.



El macetero
Conceptos básicos de la gestión de proyectos



Buscando la luz
Habilidades de gestión e interacción



Sembrando ideas
Fase de identificación



Echando raíces
Fase de Planificación



Dando vida
Fase de diseño



Podando
Fase de validación y control



Los frutos
Fase de lanzamiento

7
Cultivando proyectos

Portadilla



El macetero

Conceptos básicos de la gestión de proyectos

En el mejor sentido figurativo de alimentar la maceta, o más bien, ambientándonos y sentando nuestro intelecto dentro del tema a tratar, esta sección brinda una vista general sobre los conceptos básicos de gestión y desarrollo de proyectos. Así que, ¡preparamos la maceta para empezar a cultivar!

7
Cultivando proyectos

Módulo 1

Índice



El macetero
Conceptos básicos de la gestión de proyectos

¿Qué es un proyecto?	10
Características	13
Diferencia entre plan, programa y proyecto	16
Clasificación de los proyectos	17
Proyectos sociales	18
Proyectos de investigación	19
Proyectos de inversión	20
Proyectos de infraestructura	21
Proyectos de desarrollo sostenible	21
Proyectos productivos	21
Proyectos de Comunicación Visual	22
Proyectos por encargo vs. Generación de proyectos	22
Ciclo de vida de un proyecto	23
Identificación	23
Planificación	23
Diseño	24
Validación y control	24
Lanzamiento	24
¿Qué es la gestión de proyectos?	25
De la gestión de proyectos al management o gestión del diseño	26
	27
	30

9
Cultivando proyectos

¿Qué es un proyecto?

Es un conjunto de actividades coordinadas y relacionadas entre sí que buscan cumplir un objetivo específico dentro de un tiempo, con un costo y un alcance definidos. El fin principal de un proyecto es satisfacer necesidades o resolver problemas.

Características

Las características principales de un proyecto pueden enunciarse de la siguiente manera:

Nace de una necesidad o problema

Es un principio básico a la hora de formular un proyecto, la raíz del mismo es una necesidad o un problema, la satisfacción o resolución del mismo es la razón de ser de un proyecto.



10
Cultivando proyectos

Fijadas las grandes líneas de actuación para el plan, nos encontramos con un segundo nivel, de mayor concreción: los programas. De un plan se pueden derivar un número variable de programas, dependiendo de su amplitud, de sus necesidades y capacidades.

Un programa es el instrumento destinado a facilitar el logro de metas y objetivos definidos por un Plan, y fija objetivos específicos que serán alcanzados mediante la ejecución de un conjunto de acciones integradas, denominadas proyectos.

Un programa es algo más que un paquete de proyectos, porque supone vinculaciones entre los proyectos que lo componen. Esas vinculaciones pueden consistir en relaciones inmediatas de "insumo-producto" entre los proyectos o de complementación menos directa, que hace, sin embargo, que la realización de un proyecto sea requisito de la viabilidad de otro, esto destaca la necesidad, no sólo de plantear un enfoque conjunto del programa sino también de que se consideren en la programación las restricciones de tiempo y otros factores que resultan de estos.

De ahí que el programa tenga entre sus elementos básicos el planteamiento de una cronología de su realización. Así el programa se constituye en el antecedente inmediato para preparar y evaluar un proyecto coherente con el proceso global. En este contexto cada proyecto no se juzgará aisladamente, sino por el aporte y complementación que signifique para todo el programa. Insertados en un programa, los proyectos adquieren connotaciones propias que se reflejan en la solución de los problemas de su formulación.

15
Cultivando proyectos

Proyectos de infraestructura
Los proyectos de infraestructura tienen como propósito fundamental crear condiciones facilitadoras, inductoras o impulsoras para el desarrollo económico. El producto del proyecto sirve de instrumento para que las comunidades y los agentes económicos desencadenen actividades productivas que mejoren sus ingresos y condiciones de vida, y propicien efectos económicos hacia otros grupos sociales. Ejemplo, carreteras, centrales eléctricas, distritos de riego, sistemas de comunicación, servicios públicos, etc.

Proyectos de desarrollo sostenible
Es un proyecto social y económico de una comunidad que incluye ecología o del medio ambiente como un elemento importante, tanto para mejorar la economía como para ser protegido durante un largo periodo. Este tipo de proyectos surgió en torno al deterioro en el medio ambiente y la intención de que la producción humana no lo impacte de forma negativa. También busca la participación equitativa de la sociedad en estos procesos.

Proyectos productivos
Son proyectos que buscan generar rentabilidad económica y obtener ganancias en dinero. Los promotores de estos proyectos suelen ser empresas e individuos interesados en alcanzar beneficios económicos para distintos fines. Estos proyectos tienen como fin instalar y operar una capacidad transformadora de insumos con el fin de producir bienes con destino a atender necesidades de consumo. Sus posibilidades de implementación y operación dependen de la existencia de la demanda real en el mercado con la suficiente capacidad de comprar para permitir una rentabilidad mínima al capital comprometido por los inversionistas del mismo. Ejemplo, proyectos de transformación industrial, de producción agrícola o agroindustrial empresarial capitalista, de explotación minera, etc.

18
Cultivando proyectos

Validación y control
En el ámbito del diseño gráfico la mejor técnica de evaluación de un proyecto es la validación desde su nivel más simple hasta el más completo, el cual incluye una interacción con el grupo objetivo y la interpretación de datos.

Esta fase del proyecto se lleva a cabo en paralelo con la fase de diseño, pues conforme se avanza en el proceso de diseño, éste debe reevaluarse bajo ciertos parámetros que definen si la pieza cumple su funcionalidad o no, para luego continuar con la fase de diseño siguiente.

Junto a este proceso, a medida que se implementa el proyecto, se debe controlar continuamente su progreso. Paso a paso según su avance, se verifica el cumplimiento de las tareas o actividades asignadas y se verifica el seguimiento de los tiempos planteados en el cronograma. Muchas veces el plan original necesita sufrir cambios para seguir en marcha, en gestión de proyectos estas discrepancias son llamadas variaciones.

Es preciso no olvidar que el plan es una suposición, una conjetura. Por lo tanto, al controlar un proyecto, la pregunta que hay que formular no es: "¿Tenemos variaciones?" sino: "¿Las variaciones que tenemos son aceptablemente pequeñas?". Los niveles de variaciones estimados como aceptables son determinados al iniciar el proyecto.

La importancia de esta etapa radica en detectar y controlar las posibles variaciones y tomar decisiones acertadas para garantizar el cumplimiento de los objetivos del proyecto. Los principales puntos de esta etapa son:

- Seguimiento de tareas planificadas
- Validación de piezas de diseño
- Gestión de piezas de diseño, incluyendo el control de calidad
- Gestión de incidencias
- Generación de informes de seguimiento

25
Cultivando proyectos

V C P R O Y E C T O V X G Z B
Z P O K P O J P L X J Z C V B
O P A U H Ñ E H U P Ñ O E N Q
T T M C D E D L U I N E N V H
N N A Z B S V U K T U O T P P
E Z G R Z I I S R Y I Q S C L
I H G E L D N O I C G K J I A
M F X H S F L M A C Ñ T D A N
A J B Q N T B D J T F Ñ S M E
Z H P X C I T O R L O W L G A
N Y N Q A L Ñ Q L F N R P R C
A W A G A C A E N U F J Y L I
L N L V I I X B O B S N J O O
S Y W O N O I C A E D I R N
P R O G R A M A R W L D P A

Instrucciones: busca dentro de la sopa de letras 9 palabras relacionadas con la gestión del diseño, en la siguiente página escribe un comentario, idea o aporte a la par de cada una de las palabras que encuentres. Esta sopa de letras es interactiva, haz clic sobre las letras para marcar o desmarcar las palabras que encuentres. También puedes imprimirla al finalizar.

32
Cultivando proyectos

Portadilla

Buscando la luz
Habilidades de gestión e interacción

Así como las plantas siempre tratan de buscar la luz, un buen cultivador de proyectos debe encontrar la luz más adecuada para su proyecto. Esta sección está dedicada a la interacción y negociación con clientes y patrocinadores, así como las nociones generales para gestionar la aprobación y ejecución de un proyecto. **¡A buscar la luz se ha dicho!**

Módulo 2

Índice

Buscando la luz
Habilidades de gestión e interacción

El cabildeo, lobbying o lobby	37
Condiciones para emprender una campaña de cabildeo	40
Función del cabildeo	42
Gestión de las relaciones con el cliente	44
Cómo diseñar una reunión	45
Habilidades interpersonales	47
Habilidades de negociación	49
Habilidades de presentación	51
Software para la gestión de proyectos	36

Cultivando proyectos

El cabildeo es un medio que también utilizan las empresas para aportar a las autoridades información que sustente sus decisiones. Se basa en una metodología consistente en tres etapas:

- Recopilación y sistematización de la información**, que inicia con la definición del problema, establecimiento de objetivos (derogación de medidas o promoción de iniciativas para la modificación de alguna ley o reglamento, basándose en las implicaciones que las leyes tendrían para un sector determinado o para una comunidad).
- Establecimiento de alianzas**, es todo esfuerzo a favor de una causa que se defiende, con el apoyo de personas o instituciones que por diversas circunstancias concuerdan con el punto de vista o resultan afectados en el mismo sentido.
- Diseño e implantación de campañas de comunicación**, que permitan la difusión de la causa que se defiende a la opinión pública. Se prepara para esto material informativo, iniciando con un ejercicio de sensibilización en torno al problema.

Cultivando proyectos

Gestión de las relaciones con el cliente

Lo recomendable es no partir de ninguna idea preconcebida sino hacer preguntas directas para comprender la perspectiva del cliente y el funcionamiento de su negocio u organización. La obtención de información adicional extraída del sitio web de la empresa u organización, de informes corporativos, memorias de labores u otros documentos también puede ayudar a encontrar formas para que el diseño refleje los objetivos de dicha empresa.

Cultivando proyectos

Cómo diseñar una reunión

Previo a la reunión

- Preparar el orden del día, puede ser a través de una agenda.
- Comprobar que todos los asistentes conocen el objetivo de la reunión.
- Sólo invitar a las personas que necesitan asistir.
- Repartir de antemano el orden del día y los documentos adjuntos.
- Los participantes que no puedan asistir deben comunicar sus disculpas.

Durante la reunión

- El organizador de la reunión repasa todos los puntos del día.
- Los diferentes puntos se resuelven mediante un debate abierto que finalizará con la correspondiente conclusión y un acuerdo de acción.
- El organizador debe moderar las interrupciones e intervenciones que no se ajusten a los puntos del orden del día.
- La reunión debe iniciarse con temas de rápida resolución para establecer un ritmo y crear la sensación de que se están cumpliendo los objetivos.

Después de la reunión

- Debe pasarse a limpio el acta de la reunión y distribuirse entre los asistentes.



44
Cultivando proyectos

Habilidades de negociación

Una negociación es una reunión entre dos partes cuyo objetivo es alcanzar un acuerdo, lo ideal sería que dicho acuerdo resultara beneficioso para ambas. En todo proyecto se requiere algún tipo de negociación. El proceso de negociación es importante cuando se gestionan relaciones con el cliente o el equipo de diseño.



47
Cultivando proyectos

Software aplicado a la gestión de proyectos



Para facilitar el desarrollo y la gestión de un proyecto podemos apoyarnos en distintos software especializados, entre ellos cabe mencionar a Basecamp, que facilita la comunicación entre colaboradores del proyecto y Manager Project, enfocada a la generación de cronogramas y presupuestos.



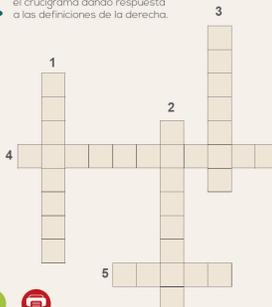
Basecamp
Basecamp es una aplicación que facilita a las personas que tienen diferentes roles con diferentes responsabilidades dentro de un mismo proyecto se comuniquen y trabajen juntos. Es un lugar para compartir archivos, tener discusiones, colaborar en documentos, asignar tareas y revisar las fechas de vencimiento. Basecamp almacena todo de forma segura y se puede acceder en cualquier momento desde cualquier lugar.



51
Cultivando proyectos



Instrucciones: completa el crucigrama dando respuesta a las definiciones de la derecha.



53
Cultivando proyectos

- 1 Es una aplicación que facilita a las personas que tienen diferentes roles con diferentes responsabilidades dentro de un mismo proyecto se comuniquen y trabajen juntos.
- 2 Proceso de acciones y/o estrategias que buscan influenciar en las personas con poder de decisión para que ellas a su vez con su accionar afecten las políticas públicas.
- 3 Es la capacidad de ver las cosas desde el punto de vista del otro, la capacidad de sentir comprensión hacia los demás, de pensar en el destinatario de la comunicación y de prepararse y actuar según el tipo de público.
- 4 Es una reunión entre dos partes cuyo objetivo es alcanzar un acuerdo, lo ideal sería que dicho acuerdo resultara beneficioso para ambas.
- 5 Antes de realizar una presentación, deben estructurarse las:

Portadilla



Sembrando ideas

Fase de identificación

Así como una semilla da vida a una planta, una necesidad o problema da vida a un proyecto, en este módulo aprenderás cómo identificar la semilla más adecuada para dar vida a un proyecto, lo que contribuye en gran parte a un cultivo exitoso.
¡Comencemos a sembrar!

Módulo 3

índice



Sembrando ideas
Fase de identificación

Qué es un problema.....	30
Qué es una necesidad.....	60
Identificación de oportunidades de diseño.....	61
El Diagnóstico.....	63
El Diagnóstico Participativo.....	67
Diagnóstico aplicado a una empresa o institución.....	81
Técnicas para la identificación de oportunidades de diseño.....	86
Entrevistas.....	87
Grupos de discusión.....	90
Investigación y documentación visual.....	93
Briefing creativo.....	95
SCAMPER.....	98
Análisis de problemas y objetivos.....	103
Diagrama causa-efecto o Ishikawa.....	107
Matriz FODA.....	113
Técnica Collage.....	113
Mapas mentales.....	117
Identificación del problema.....	117
Requisitos para elegir un problema.....	118
Elementos para la identificación del problema.....	120
Planear posibles soluciones.....	122
	123
	125

56 Cultivando proyectos

Qué es un problema

Pueden encontrarse varias definiciones según la perspectiva de varios autores.



- Problema es un procedimiento dialéctico que tiende a la elección o al rechazo o también a la verdad y al conocimiento (Aristóteles).
- El Problema o la proposición problemática es una proposición principal que enuncia que algo puede ser hecho, demostrado o encontrado (Jungus).
- Por problema los matemáticos entienden las cuestiones que dejan en blanco una parte de la proposición (Leibnitz).
- Problema es una proposición práctica demostrativa por la cual se afirma que algo puede o debe ser hecho (Wolff).
- Problemas son proposiciones demostrativas que necesitan pruebas o son tales como para expresar una acción cuyo modo de realización no es inmediatamente cierto (Kant).

58 Cultivando proyectos

Qué es una necesidad




Desde la Antropología se define a la necesidad humana como "aquella que es condición necesaria para la existencia del ser humano. Siendo además condición necesaria para que una sociedad exista a través del tiempo.

Desde una perspectiva psicológica Necesidad hace referencia a "impulsos que surgen investigados por un estado de tensión del sujeto frente a una carencia específica". Este es el criterio de la jerarquía de necesidades de Maslow (Necesidades fisiológicas: alimento, abrigo, agua, descanso, sexo; necesidad de seguridad del "yo"; necesidad de pertenencia; Necesidad de libertad e Independencia).

Partiendo de estos conceptos, una necesidad puede plantearse como una carencia que muchas veces puede generar un malestar o problemática dentro de una sociedad. Sin ir tan lejos hasta un punto problemático, una necesidad también puede obstaculizar el cumplimiento de los objetivos de una empresa o bien, impedir el bienestar total de una comunidad.

Una necesidad también puede ser generadora de un proyecto, algunas veces son más difíciles de identificar y requieren de una investigación más profunda, ya que muchos puede ser que ni los mismos habitantes de una comunidad o los gerentes de una empresa u organización sepan cuáles son realmente sus necesidades. Cabe destacar que una necesidad puede desembocar en un problema.

60 Cultivando proyectos

El Diagnóstico



Etimológicamente diagnóstico proviene de gnos: que significa conocer y dia: que significa a través; es así como la palabra diagnóstico significa conocer a través o conocer por medio de. Sin embargo, diversos autores que abordan este tema van más allá de su raíz etimológica, algunos entendiéndolo como resultado de una investigación, otros, como una explicación de una situación particular, como una descripción de un proceso, como un juicio interpretativo, o bien sólo un listado de problemas con un orden de prioridades.

Un autor que enfoca su definición de diagnóstico hacia el desarrollo y la gestión de proyectos es Espinoza, por su parte, señala que el diagnóstico es el punto de partida para formular un proyecto, así "el diagnóstico consiste en reconocer sobre el terreno donde se pretende realizar la acción, los síntomas o signos reales y concretos de una situación problemática, lo que supone la elaboración de un inventario de necesidades y recursos". (Espinoza, 1987, p. 55)

Esto conduce a detectar los antecedentes primordiales que configuran la situación problemática que se desea superar: es decir, conocer la situación de la que se parte para determinar las posibilidades de acción que permiten superar dicha situación con base en las necesidades detectadas y los recursos disponibles.

63
Cultivando proyectos



El Diagnóstico Participativo



Este tipo de diagnóstico tiene un enfoque comunitario, por lo que busca reconocer las problemáticas de algún grupo, sociedad o comunidad. Es labor del diseñador identificar la manera de poder solucionar estas problemáticas desde el punto de vista de la comunicación visual.



67
Cultivando proyectos



¿Cómo saber cuáles son las causas del problema?

Cualquier documento que tenga relación con el problema será de gran utilidad, sin embargo lo más importante es revisar las explicaciones que atribuyen los afectados directos del problema. Si bien los documentos existentes demuestran las causas del problema que se quiere investigar, aquellas causas no necesariamente son las mismas que producen el problema, por esa razón es relevante preguntarles a los mismos afectados.

Posterior a estas dos actividades (recolección de información estadística y recolección de las opiniones de los afectados), se debe integrar la información y a partir de allí proponer las causas probables del problema, es decir, a partir de los datos obtenidos se discute sobre el problema, tratando de explicar su desarrollo, su origen, sus relaciones y consecuencias.



¿Qué consecuencias acarrea?

Rara vez un problema afecta a todas las personas de la misma manera. ¿A quiénes afecta con mayor fuerza? ¿Cómo las afecta? Para ello se deben identificar los efectos del problema.

77
Cultivando proyectos



Qué me estas contando.

Prestar atención a los momentos en los que los entrevistados hagan algo en que se contradigan. Por ejemplo, si alguien te cuenta que en su mesa le gusta tener los menos papeles posibles y, sin embargo, ves que está atestada, conviene dejar constancia de esa desconexión en las notas generales. Todos estos momentos son pistas que permiten averiguar cómo piensan en realidad las personas.



Ser abierto.

Mostrar curiosidad e indagar más allá de lo superficial. Abordar una entrevista armado de sólidas opiniones previas impedirá ver lo que los entrevistados intentan explicar u ocultar. Intentar ponerse en su piel o entender el porqué de sus acciones puede ser de gran ayuda.



Los silencios están bien.

No es necesario llenar los huecos. Cuando los entrevistados hagan una pausa, pueden estar buscando las palabras correctas. Como entrevistador, se debe evitar adelantarse o intentar responder la pregunta uno mismo. La paciencia puede proporcionar preciosas reflexiones.

89
Cultivando proyectos



Módulo 3

Ejercicio

Cómo dirigir un grupo de discusión



Planifica tus preguntas

¿Qué quieres saber? Piensa en 4 o 5 preguntas para una sesión de dos horas. Las preguntas deben ser abiertas y neutrales. En vez de preguntar ¿Te gustó la exposición? Preguntar: ¿Qué recuerdas de la exposición?

Designa un moderador y un asistente.

El moderador dirige la discusión y toma notas básicas. Su asistente toma nota detallada de todo y comprueba que el equipo de grabación funciona bien antes y durante la sesión.

Crea un ambiente cómodo.

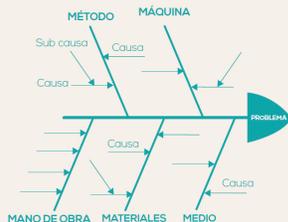
Solicita la aprobación de los participantes para dirigir la discusión e informales del uso que se hará de sus respuestas. Proporcionales algún refresco. Dispón el grupo formando un círculo. Cíete al tiempo fijado (no más de dos horas).



Briefing creativo

Es una declaración conjunta de objetivos, la cual requiere que, en el punto de partida, el cliente y el diseñador dediquen tiempo y reflexión al proyecto. El briefing creativo sirve, por lo tanto, como un puesto de control que permite evaluar el trabajo a medida que progresa. Puede utilizarse un cuestionario como punto de partida para ayudar a los clientes a articular los objetivos de su proyecto. Después, los diseñadores emplean su

propio método inmersivo de documentación e investigación para modificar el briefing inicial del cliente y darle forma. Combinando su la labor de investigación con el feedback del cliente, el equipo es capaz de generar en colaboración soluciones efectivas y pertinentes.



A continuación, el facilitador, con la colaboración de los integrantes del grupo, asigna cada una de las causas identificadas a uno de los títulos o conjuntos de causas definidos, utilizando flechas paralelas a la "espiná" central y escribiendo de nuevo la causa al lado de cada flecha.

Otra posibilidad para hacer lo mismo es que cada participante, o el facilitador, escriba cada causa en una tarjeta adhesiva (tipo "post-it"), de forma que esta tarjeta pueda pegarse en el factor correspondiente.



Instrucciones: relaciona cada tema con su respectiva definición.

1. El problema ()
2. Necesidad ()
3. El diagnóstico ()
4. Briefing creativo ()
5. SCAPMER ()
6. Fuentes primarias ()
6. Matriz FODA ()
7. Mapas Mentales ()
8. Alcance ()
9. Perfil de un proyecto ()
10. Análisis PEST ()

Consiste en reconocer sobre el terreno donde se pretende realizar la acción, los síntomas o signos reales y concretos de una situación problemática, lo que supone la elaboración de un inventario de necesidades y recursos.

Se define como una herramienta de diagnóstico organizacional, generalmente empleado para la formulación e implantación de estrategias.

Es una descripción simplificada de un proyecto, es una toma instantánea del mismo.

Es un proceso dialéctico que tiende a la elección o al rechazo o también a la verdad y al conocimiento.

Es una lista de preguntas que capacita y fuerza a pensar y ver de diferentes formas las soluciones a un problema.

Esta técnica también es denominada "pensamiento radial", consiste en una forma de indagación mental que permite explorar de forma rápida el alcance de un problema, tema o materia determinados.

Es una carencia que muchas veces puede generar un molestar o problemática dentro de una sociedad.

Es una declaración conjunta de objetivos, la cual requiere que, en el punto de partida, el cliente y el diseñador dediquen tiempo y reflexión al proyecto.





índice

Echando raíces
Fase de Planificación

Evaluación y definición de los objetivos del proyecto.....	167
Definición de piezas de diseño.....	169
Selección de medios y formas de distribución.....	171
Definición de resultados.....	173
Definición de actividades.....	177
Confirmación del equipo de trabajo.....	180
Asignación de tareas.....	185
Gestión del tiempo: Cronograma.....	187
Estimación de la duración de las actividades.....	188
Determinación de la secuencia lógica de las actividades.....	191
La Ruta Crítica (CPM).....	195
Diagrama de Gantt.....	199
Hitos del proyecto.....	201
Gestión de recursos.....	202
El Presupuesto.....	203
Tipos de Presupuesto.....	206
Cómo elaborar un presupuesto.....	213
El plan del proyecto.....	214
Matriz del plan del proyecto.....	214

166
Cultivando proyectos

Si la respuesta a alguna de estas preguntas es no, es pertinente modificar la redacción del objetivo con el fin de cubrir estos aspectos básicos.

Las tablas pueden llenarse a través de un cheque en la opción sí o no, también puedes imprimirlas antes o después de llenarlas para evaluar los objetivos de tu proyecto.

Objetivo general

Preguntas clave	sí	no
¿Le da este objetivo una justificación sólida al proyecto?		
¿El resultado esperado del proyecto contribuye a alcanzar este objetivo?		
¿La redacción del objetivo es clara y concisa?		

Objetivos específicos

Preguntas clave	sí	no
¿Contribuyen estos objetivos en el logro del objetivo general?		
¿Determinan estos objetivos la magnitud del proyecto?		
¿Son verificables?		

168
Cultivando proyectos

Pieza: Define la pieza gráfica como tal, un logotipo, una revista, un documento, etc.

Formato: Indica la orientación que posee la pieza, puede ser vertical u horizontal. Incluso puede incluir medidas, si se cree conveniente, más no es indispensable.

Soporte: Define el material sobre el cual se trabajará la pieza, puede ser impreso o digital, en el caso de material impreso pueden incluso detallarse el tipo de papel ideal para la pieza, esto puede aportar información valiosa que puede utilizarse a la hora de formular un presupuesto.

Funcionalidad: describe el propósito de la pieza, qué es lo que va a comunicar y para qué.

Técnica: define la técnica que se utilizará para su consecución, esta podría variar luego al definir un concepto creativo en la fase de ejecución.

170
Cultivando proyectos

Módulo 4

123 Criterios para conformar un equipo de trabajo

Dependiendo de los objetivos del proyecto y la magnitud del mismo, así será la conformación del equipo de trabajo. En el caso de los proyectos de comunicación visual, en términos generales, se necesita asignar un líder o director de proyecto, un grupo de diseño y personas encargadas de las gestiones con los medios de comunicación y con el cliente así como de la gestión de recursos. El número de personas dependerá directamente de la magnitud del proyecto. Los criterios a tomar en cuenta son los siguientes:



Liderazgo efectivo
Los equipos de trabajo sobresalientes tienen una clara dirección de su líder, por ello, resulta primordial encontrar a aquella persona que sea capaz de sacar lo mejor de cada individuo y del equipo en su conjunto, y que logre poner un ambiente amigable y motivante para que las ideas fluyan. A esta persona se le llama Director del proyecto.



Estructura y límites
Es importante fijar el tamaño y los límites del equipo, establecer sus procedimientos y especificar las normas de conducta que se seguirán. Un equipo de diseño podría estar conformado de cuatro a seis miembros, ya que en un grupo compacto la comunicación entre sus integrantes fluye fácilmente y se puede aprovechar en mayor medida el potencial de cada uno.

182
Cultivando proyectos

Estimación de la duración de las actividades

En base a la definición de las actividades, realizada anteriormente, se procede a la estimación de la duración de cada actividad. Este proceso no tiene que ser algo complejo. Las técnicas más frecuentes para estimar la duración de las actividades son:



Juicio de expertos:
en base a experiencias anteriores, los expertos pueden proporcionar estimados de la duración. Esta técnica es útil para aquellas actividades en las que el equipo tiene bastante experiencia en proyectos similares.



Estimación análoga:
utiliza parámetros de un proyecto anterior similar, tales como la duración, el presupuesto y la complejidad. Por lo general, es menos costosa que las otras técnicas pero también tiene menor exactitud.

188
Cultivando proyectos

123



Estimación paramétrica: utiliza una relación estadística entre datos históricos y otras variables para calcular una estimación de parámetros como el costo, el presupuesto y la duración. Con esta técnica se pueden obtener niveles más altos de exactitud, pero toma más tiempo y es más costosa.

Estimación por tres valores: puede lograrse una mayor exactitud tomando en consideración el grado de incertidumbre y el riesgo. Para determinar esta estimación se utiliza el método PERT, el cual calcula la duración esperada utilizando la siguiente fórmula:



$$D = (O + 4M + P) / 6$$

- D = duración
- O = duración optimista
- M = duración media
- P = duración pesimista

189
Cultivando proyectos

Determinación de la secuencia lógica de las actividades

El primer paso para crear el cronograma consiste en determinar la secuencia lógica de las actividades. Estas deben ordenarse con exactitud ya que constituyen el soporte de un proyecto realista y alcanzable. La secuencia también determina las dependencias entre las actividades, así por ejemplo, hay actividades que no pueden empezar hasta que la actividad anterior haya terminado. Existen tres tipos de dependencias entre actividades:

Dependencias obligatorias: son inherentes a la naturaleza del trabajo que se ejecuta.

Dependencias discrecionales: son definidas por el equipo del proyecto.

Dependencias externas: implican una relación entre las actividades del proyecto con las de otro proyecto.

Al identificar las dependencias, se descubrirá que existen actividades que tienen múltiples dependencias.

191
Cultivando proyectos

Tipos de dependencia

El diagrama de red incluye cuatro tipos de dependencias o relaciones de precedencia:



El tipo de relación de precedencia más comúnmente usado es el de fin a inicio; las relaciones inicio a fin raramente se utilizan.

194
Cultivando proyectos

Diagrama de Gantt

El diagrama de GANTT es una herramienta que le permite al usuario modelar la planificación de las tareas necesarias para la realización de un proyecto. Esta herramienta fue inventada por Henry L. Gantt en 1917.



Debido a la relativa facilidad de lectura de los diagramas de GANTT, esta herramienta es utilizada por casi todos los directores de proyecto en todos los sectores. El diagrama de GANTT es una herramienta para el director del proyecto que le permite realizar una representación gráfica del progreso del proyecto, pero también es un buen medio de comunicación entre las diversas personas involucradas en el proyecto.

Este tipo de modelo es particularmente fácil de implementar con una simple hoja de cálculo, pero también existen herramientas especializadas, la más conocida es Microsoft Project. También existen equivalentes de este tipo de software que son gratis.

199
Cultivando proyectos

Factor de prestaciones laborales

Días no trabajados durante un año		Días efectivos trabajados durante un año	
Días	Cantidad	Días	Cantidad
Feriados	14	Días que tiene un año	365
Sábados	52	Días no trabajados	-124
Domingos	52	Vacaciones	-15
Permisos e inasistencias	6	Días efectivos	226
Total	124 días		

208
Cultivando proyectos



Instrucciones: Haz clic sobre el botón correspondiente para indicar si el enunciado es falso o verdadero.

- Al comenzar el proceso de planeación del proyecto, no es necesario reevaluar los objetivos planteados al principio, ya que estos por lo general no varían durante los distintos análisis de la fase de identificación.
- Durante la fase de planeación deben concretarse las soluciones planteadas en la fase de identificación, esto da como resultado la definición de las piezas gráficas a trabajar durante el proyecto.
- El proceso de selección de medios de comunicación y formas de distribución de las piezas gráficas de un proyecto se realiza antes de contar con todas las piezas de diseño definidas.

- Los resultados son los productos específicos, concretos e identificables, que se esperan obtener mediante la realización de actividades y la buena administración de los insumos del proyecto.
- Un cronograma representa la secuencia lógica y los pasos a seguir para entregar los resultados de un proyecto.
- El diagrama de precedencia es una técnica de diagramación que permite visualizar las dependencias de las actividades y calcular la duración total del proyecto.
- En un diagrama de GANTT, cada tarea es representada por una línea, mientras que las columnas representan los días, semanas, o meses del programa, dependiendo de la duración del proyecto.
- El plan de un proyecto define de forma clara y precisa los elementos que lo conforman, esto en base a todos los elementos desarrollados durante la fase de planificación.

215
Cultivando proyectos

Módulo 5

Portadilla

Dando vida
Fase de diseño

Teniendo raíces firmes, es hora de que nuestro proyecto comience a crecer: en este módulo te refrescamos la memoria con los métodos más adecuados para que la gráfica de tu proyecto crezca de manera saludable.
¡Démosle vida a las ideas!

Índice

Estrategia de diseño	219
Metodología del diseño	221
Fases de la metodología del diseño	222
Fase de definición	223
Fase de investigación	224
Fase de ideación	225
Fase de prototipo o bocetaje	227
Fase de selección	228
Fase de implementación	229
Fase de aprendizaje	218

Dando vida
Fase de diseño

Cultivando proyectos

Una estrategia creativa debe responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué?** Qué contenidos o mensajes va a comunicar nuestra pieza de diseño y cómo lo hará.
- ¿Para qué?** Qué metas se esperan alcanzar a través de las piezas gráficas a trabajar, cuáles podrían ser los indicadores de logro y qué productos se esperan producir.
- ¿Con qué?** Aquí se especifican las posibles piezas de diseño a trabajar, es decir las posibles soluciones de diseño planteadas con anterioridad.
- ¿Con quiénes?** Aquí deben mencionarse a todos los involucrados en el proyecto, tanto beneficiarios como beneficiados directos e indirectos, así como quienes colaborarán durante el proceso.
- ¿Cuándo?** Se establece el tiempo según nuestro cronograma, que está asignado para esta fase del proyecto.
- ¿Dónde?** En dónde se llevará a cabo el proceso, con qué lugar o lugares de trabajo se cuenta.

Cultivando proyectos 220

Metodología del diseño

Son muchos los métodos y procesos que los diseñadores gráficos utilizan para la creación de sus piezas de diseño, de hecho, puede que cada diseñador se apropie de una metodología en particular ajustándola a su propio proceso creativo, de hecho, en este grado del estudio de la profesión, tu propia visión como diseñador gráfico te brinda una visión clara sobre cómo ejecutar los procesos de diseño. Es por ello que aquí plantearemos una metodología básica, que puede adaptarse a cualquier proyecto de comunicación visual que se quiera desarrollar, dependerá de tu habilidad como profesional el saber sacarle el mayor provecho.

Según la metodología del diseño planteada por Ambrose y Harris en el libro Metodología del Diseño producido por la editorial Parramón, el diseño es un proceso en donde la planificación está presente en cada fase del viaje, desde la presentación al cliente hasta el trabajo terminado. Se pueden producir diversas soluciones para cualquier encargo o propuesta y estas pueden diferir mucho en cuanto a creatividad, practicidad y presupuesto.

Dentro de los métodos utilizados por los diseñadores para generar y perfeccionar ideas creativas pueden identificarse siete fases diferentes: la definición, la investigación, la generación de ideas o ideación, el prototipo, la selección, la implementación y el aprendizaje. A continuación estudiaremos cada una de estas fases.

Cultivando proyectos 221

Módulo 5

Ejercicio



Fase de Investigación

Dentro de esta fase es importante retomar las indagaciones previas sobre el grupo objetivo e incluso si pueden complementarse con nuevos descubrimientos sobre sus hábitos y contacto con medios masivos o alternativas de comunicación.

También deben investigarse las soluciones dadas por proyectos con temáticas similares ¿Qué soluciones se han propuesto para este tipo de problemáticas? ¿De qué manera funcionaron? ¿Qué fallos tuvieron? ¿En qué podrían mejorar? Todas estas preguntas proporcionarán una mejor visualización de los alcances del proyecto y de la dirección que la gráfica del mismo puede tomar. También permite visualizar los puntos clave de innovación que el proyecto puede proporcionar y dan una visión más precisa de los puntos de riesgo o de las malas decisiones de diseño de las cuales debe alejarse tu proyecto.

223

Cultivando proyectos




Visualización nivel 2

Luego de llevar a cabo la autoevaluación en el primer nivel de visualización y seleccionar las mejores propuestas, se procede a digitalizarlas brindándoles los caracteres más cercanos a la pieza final. En esta fase también puede experimentarse con los soportes de reproducción más cercanos a como se planea reproducir cada una de las piezas.

Visualización nivel 3

Una vez evaluada la etapa anterior y realizados los ajustes de diseño pertinentes, se pasa a elaborar prototipos más acabados y mucho más cercanos a la presentación final de las piezas, con el objetivo de validarlos con el grupo objetivo. De esto se hablará más adelante en la siguiente fase de validación y control, la cual se desarrolla de manera paralela durante esta fase del diseño.

Debe tomarse en cuenta que es posible que se vuelva a alguna fase o actividad anterior si se identifican nuevas necesidades de información.

226

Cultivando proyectos



Fase de aprendizaje

Esta fase representa una retroalimentación del proceso de diseño en sí con el fin de ir mejorando cada vez más los procesos específicos de diseño que garanticen productos gráficos de éxito. Se evalúa qué métodos funcionarían mejor y cuales deberían mejorarse o cambiarse.

Esta fase, también puede complementarse con la fase de lanzamiento del proyecto, ya que evalúa la respuesta del grupo objetivo ante las soluciones de diseño llevadas a cabo. Esto también sirve para evaluar si dichas piezas cumplieron con los objetivos del proyecto.

229

Cultivando proyectos





¡Genial! Clic sobre este botón para continuar.

Se retoman y relacionan investigaciones sobre el grupo objetivo y se trabaja sobre soluciones viables por proyectos similares.

¡Juguemos memoria!

Relaciona cada uno de los íconos que representan las fases de la metodología del diseño con su respectiva definición haciendo clic sobre los círculos grises.

230

Cultivando proyectos

Módulo 6

Portadilla



Podando
Fase de validación y control

Toda planta necesita algunos ajustes para crecer con todo su resplandor; en este módulo exploraremos las técnicas que puedes utilizar para podar la gráfica de tu proyecto y así garantizar un éxito rotundo. Recuerda, algunos ajustes nunca caen mal

Índice



Validación	234
Objetivos de la validación	235
Niveles de validación	237
Nivel 1. Autoevaluación	238
Nivel 2. Co-evaluación	243
Nivel 3. Validación	244
El Control	245
Tipos de control	248
Técnicas de control	250
Matriz de comunicación del proyecto	251

233 Cultivando proyectos

Nivel 1: Autoevaluación:

Al realizar el primer nivel de bocetaje se cuenta por lo menos con tres posibilidades distintas de diseño o de alguna parte de una pieza de diseño más compleja. Para seleccionar la mejor opción nos valemos de nuestro criterio y experiencia como diseñadores a través de la autoevaluación.

La siguiente tabla, propuesta por el Lic. Francisco Chang, de la Escuela de Diseño Gráfico USAC, puede servir de referencia para realizar dicho proceso.

Nombre de cada parte relevante de la pieza a evaluar		Pertinencia	Memorabilidad	Legibilidad	Composición	Abstracción	Las imágenes	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	RESULTADO /100
Opciones	Portada										
	Personaje										

238 Cultivando proyectos

La autoevaluación es un procedimiento objetivo, que permite determinar cuál de las propuestas desarrolladas reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se pondera de 0 a 10 puntos para cada uno de los aspectos siguientes.



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.



Memorabilidad: Un diseño es memorable si el receptor logra: a) Asociarlo con un recuerdo o evento importante (insight) o b) Recordarlo repetidamente el mensaje y le sirve como referente. Las mejores campañas de comunicación visual, son aquellas que son memorables.



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.

239 Cultivando proyectos

Ejercicio

Proceso

El proceso básico de control comprende los siguientes tres pasos:

- Establecer estándares**

Los estándares son simples criterios de desempeño. Son los puntos que se seleccionaron en el programa de planeación para realizar las mediciones de desempeño, esto puede traducirse a los hitos del proyecto o bien los puntos clave del mismo que permiten verificar de manera rápida cada paso en la ejecución de los planes.
- Medición del desempeño**

La medición del desempeño con los estándares debe hacerse en forma anticipada, con el fin de que las desviaciones se detecten antes de que ocurran y se eviten mediante acciones apropiadas.
- Corrección de las desviaciones**

Es en esta parte donde el director del proyecto o el encargado de la fase de control toma las decisiones pertinentes para corregir las desviaciones del plan original, rehaciendo los planes o modificando las metas. También pueden corregirse desviaciones al reasignar o acortar las tareas. Incluso, puede contratarse personal adicional o capacitar al existente para mejorar su desempeño y corregir las desviaciones.

247
Cultivando proyectos

Técnicas de control

Algunos de los instrumentos más comunes para llevar a cabo el control del proyecto se toman directamente de la fase de planeación, en este caso, el presupuesto y el cronograma pueden utilizarse como una técnica de control, así como un diagrama de Gantt o una red de actividades como PERT o CPM, las cuales se analizaron durante la fase de planeación. Con estas herramientas simplemente se va verificando si los resultados empatan con éstas, podría decirse que es una especie de checklist.

Estas técnicas pueden manejarse de manera separada o complementaria, para facilitar este proceso, te presentamos una técnica que precisamente se vale del presupuesto y el cronograma para plantear el control del proyecto, se le conoce como análisis del valor ganado.

250
Cultivando proyectos

Componentes de la matriz

Una matriz de comunicaciones principalmente contiene los siguientes componentes:

- ¿Qué comunicamos?**

Es el mensaje principal, los datos y/o los temas específicos requeridos en la comunicación.
- ¿Por qué?**

Determina el por qué el proyecto debe enviar la información. En algunos casos será en cumplimiento de las obligaciones del proyecto, en otros, para apoyar las estrategias de manejo de relaciones con los diferentes involucrados.
- Remite/ Destinatario**

Indica el nombre de la persona o grupos que recibirán la comunicación.

255
Cultivando proyectos

Instrucciones:

a continuación se te presentan varios enunciados que cuentan situaciones dadas en distintos proyectos realizados por nuestro cultivador, identifica qué tipo de control se lleva a cabo en cada uno haciendo clic sobre el icono del color correspondiente.

- El cultivador decide realizar una revisión del software y hardware de las computadoras que utilizará para su proyecto.
 - Iconos: 🔧 (rojo), 🛠️ (verde), 📏 (rojo)
- El cultivador convoca una reunión con su equipo de diseño para corroborar los resultados logrados hasta ese día según el plan del proyecto.
 - Iconos: 🔧 (rojo), 🛠️ (verde), 📏 (rojo)
- El proyecto ha sido entregado justo en la fecha límite, el cultivador por poco no lo logra, no ha dormido desde hace una semana. Se sienta y evalúa las causas que provocaron ese retraso en su proyecto y cómo puede mejorar o cambiar sus procesos.
 - Iconos: 🔧 (rojo), 🛠️ (verde), 📏 (rojo)
- El cultivador evalúa su cronograma de trabajo y detecta tiempos muy ajustados en algunas fases del proyecto, por lo que decide contratar a un diseñador más.
 - Iconos: 🔧 (rojo), 🛠️ (verde), 📏 (rojo)
- El cultivador se reúne con su cliente para evaluar los resultados que tuvo la campaña en la que trabajó hace un mes.
 - Iconos: 🔧 (rojo), 🛠️ (verde), 📏 (rojo)
- El equipo de diseño se reúne y en conjunto evalúan el progreso de las piezas gráficas en desarrollo, realizando los ajustes pertinentes según su criterio.
 - Iconos: 🔧 (rojo), 🛠️ (verde), 📏 (rojo)

255
Cultivando proyectos

Módulo 7

Portadilla



Los frutos
Fase de lanzamiento

Y llegó la hora de que nuestra planta de por fin de el tan esperado fruta, el éxito de todo proyecto se refleja en la concepción de soluciones de alta calidad. Este módulo te proporciona estrategias para dar mantenimiento al fruto de tu proyecto y a saber presentar los resultados a todos los involucrados en su desarrollo.
¡Disfruta tu cosecha!



índice

Los frutos
Fase de lanzamiento

Elaboración de informes	261
Propósito o finalidad	262
Método y estructura	265
Estrategias para el mantenimiento del proyecto	260

Cultivando proyectos



Elaboración de informes

Luego de entregar las piezas finales del proyecto, al cliente, institución o comunidad, deber realizarse un informe que recopile todo el proceso que se llevó a cabo para el desarrollo de dicho proyecto. La redacción de este informe es de suma importancia para todas las partes involucradas pues documenta el proceso en su totalidad y presenta de manera oficial los resultados del proyecto.

Propósito o finalidad

- Documentar los procesos generales del proyecto
- Presentar y comparar los resultados con los objetivos del proyecto
- Retroalimentar el proceso ejecutado en este proyecto para implementar mejoras en futuros proyectos.
- Finalizar oficialmente el proyecto

Cultivando proyectos



Método y estructura

Debido a que el próximo proyecto inminente que te lanzarás a realizar será tu proyecto de graduación, te planteamos una estructura básica de cómo debes presentar el informe al finalizar dicho proyecto. Esta misma estructura puedes adaptarla a distintos proyectos que realices y también puede depender de los requerimientos que solicite un cliente o una institución.

Cabe recalcar que esta estructura es la utilizada por promociones anteriores a la tuya de la Escuela de Diseño Gráfico USAC, por lo que esta puede sufrir modificaciones, aunque en esencia será muy parecida.

Debido a que la elaboración del proyecto supuso una recopilación y desarrollo de información, el informe trata simplemente de reordenar todos estos insumos y analizar algunos otros. La estructura general del informe es la siguiente:

Cultivando proyectos

- **Generalidades**
 - Portada y contraportada
 - Asesores y autoridades competentes
 - Índice
 - Presentación
- **Capítulo 1: Introducción**
 - Problema
 - Justificación
 - Objetivos del proyecto
- **Capítulo 2: Perfiles**
 - Perfil de la organización y servicios que brinda
 - Grupo objetivo
- **Capítulo 3: Definición creativa**
 - Descripción de la estrategia de aplicación de la pieza a diseñar
 - Concepto creativo de diseño
 - Propuestas de códigos visuales
- **Capítulo 4: Planeación operativa**
 - Flujoograma del proceso
 - Cronograma de trabajo

263

Cultivando proyectos

Estrategias para el mantenimiento del proyecto

Estas pueden incluirse dentro del informe del proyecto, o proponerse por aparte, estas estrategias tienen como finalidad el mantenimiento o la puesta en marcha recurrente de un proyecto. Su elaboración dependerá de la temporalidad del proyecto y del tipo de piezas que se trabajó.

Por ejemplo, si se trabajó una campaña de comunicación visual, la estrategia deberá plantear la renovación de la misma, o puede ser que incluso no sea aplicable, ya que la temporalidad de ésta es mínima y no requiere de una renovación o mantenimiento.

265

Cultivando proyectos

Pero si hablamos de una identidad corporativa, ésta si requiere mantenimiento y renovación, más allá de los procesos y especificaciones para su reproducción, una imagen corporativa también necesita estrategias de innovación o distribución. Podrías plantear a tu cliente ampliar las aplicaciones de la misma a largo plazo, o bien elaborar un manual del uso correcto de las aplicaciones propuestas en el proyecto.

Una estrategia de este tipo también puede representar para ti como diseñador gráfico el afianzar las relaciones con tu cliente o con una institución o comunidad, planteándole más posibilidades a futuro.

Otro caso en el que se requiere plantear una estrategia de este tipo es cuando ante la problemática o necesidad abordada en el proyecto, se requiere el desarrollo de proyectos complementarios, puesto que en un solo proyecto era imposible cubrir todas las necesidades.

Queda a consideración del diseñador elaborar este tipo de estrategias según su conveniencia y el contexto y circunstancias en las que se lleve a cabo un proyecto de comunicación visual.

266

Cultivando proyectos

Instrucciones:
a continuación se presentan 4 enunciados en los que debes calcar las palabras correctas para completarlos.

Luego de entregar las piezas finales del proyecto, al cliente, institución o comunidad, deber realizarse un _____

Uno de los propósitos del informe es presentar y comparar los _____ con los _____ del proyecto.

Al elaborar y presentar un informe se _____ un proyecto.

Una estrategia para el mantenimiento de un proyecto puede afianzar las _____ con tu cliente o institución al plantear más _____ a futuro.

267

Cultivando proyectos

Capítulo VII

LECCIONES APRENDIDAS
DURANTE EL PROCESO
DE GESTIÓN Y PRODUCCIÓN
DEL DISEÑO GRÁFICO





Fase de planeación operativa

- Es muy importante visualizar exactamente qué piezas se desarrollaran en el proyecto, o por lo menos, generar una idea bastante cercana para desarrollar un cronograma de trabajo para poder cumplir con todo lo propuesto en un principio.
- A mayor detalle en las actividades planteadas para el desarrollo del proyecto, mejor quedará el cronograma y será más fácil de cumplir.
- El proyecto puede tener muchas variantes durante su desarrollo que no se pudieron visualizar en la planeación, es por ello que es importante planificar tiempos de holgura y acciones de contingencia.
- La comunicación con los asesores del proyecto es crucial para ir desarrollando correctamente cada una de las fases del proyecto.
- Es muy importante mantener el ritmo de entrega de tareas, esto será de mucha ayuda para no tener atrasos en el proyecto.

Fase de definición creativa

- Involucrar al grupo objetivo en este proceso puede ser muy enriquecedor para llegar a un concepto creativo que se conecte con el mismo.
- La opinión de los asesores es de mucha ayuda a la hora de seleccionar un concepto creativo, puede ser que al momento de la asesoría lleguemos con un concepto favorito, sin embargo, descubrir las posibilidades de otro de los conceptos propuestos puede llegar a ser muy interesante.

Fase del marco teórico

- El hecho de tener que citar varias referencias bibliográficas dentro de un ensayo de máximo dos hojas puede cortar un poco la inspiración y la fluidez en la redacción, evaluar de primero qué citas se utilizarán y estructurarlas dentro del ensayo como primer paso puede ayudar a orientar la redacción, no sólo en su fluidez, sino también a no desviarse de la estructura principal que requiere un ensayo.
- Empaparse completamente del tema que aborda el proyecto es de suma importancia para redactar ensayos interesantes que aporten algo significativo al mismo.

Fase de producción gráfica

- Es primordial que el proyecto avance según el cronograma para no tener atrasos en esta fase.
- De haber un atraso, debe apartarse un tiempo generoso para la fase de bocetaje a mano.
- Al diagramar un libro extenso, es de mucha ayuda generar primero todas las ilustraciones o pictogramas que ayudan al soporte visual del mismo previo a la diagramación de la pieza. Esto ayuda a agilizar más el proceso en lugar de intentar realizar ambas tareas de manera paralela o secuencial.
- Visualizar una planificación previa de los apoyos visuales de un libro ayuda a dimensionar el trabajo que debe hacerse y diseñar de forma estratégica para no perder demasiado tiempo en esta parte.

Fase de evaluación y validación

- Utilizar el internet en la fase de evaluación es de mucha ayuda, diseñar piezas que permiten el llenado de información directamente sobre el documento que se envía resulta muy cómodo para los participantes.
- Al validar una pieza digital con interactividad, el utilizar una cañonera para compartirla con el grupo objetivo no es la mejor opción, pues los participantes no pueden explorarla de manera personalizada y en lugar de generar interés genera un tanto de confusión. Lo más recomendable es gestionar un laboratorio de computación o un lugar para que todos los participantes puedan explorar la pieza directamente desde una computadora o dispositivo y así poder visualizar sus experiencias.

Capítulo VIII

CONCLUSIONES





- 
- El proyecto aporta un insumo importante a la sistematización de la enseñanza del Diseño Gráfico al presentar una recopilación e investigación del marco teórico del curso “Desarrollo y Gestión de Proyectos” del octavo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, generando una base referencial de conocimiento, tanto para docentes como para estudiantes, que logra homogenizar los contenidos impartidos por los distintos catedráticos asignados para este curso año con año.
 - Por medio de la investigación, recopilación, análisis y selección de información sobre la gestión y desarrollo de proyectos, se acercó y adaptó dicha información hacia su aplicación en proyectos de comunicación visual específicamente, lo cual logra que el docente pueda guiar de mejor manera a sus estudiantes a través de los proyectos de comunicación visual a desarrollar.
 - Al desarrollar una pieza editorial educativa que contiene los contenidos pertinentes del curso, se logra apoyar la comunicación entre docentes y estudiantes, ya que contiene la mayor parte de la información que el docente debe comunicar al estudiante, permitiendo que éste se enfoque más en la puesta en práctica y no en la definición de terminologías.
 - El diseño del libro digital interactivo cumple la función de aportar una guía básica para que estudiantes y docentes se orienten a través del desarrollo y gestión de proyectos de comunicación visual de una manera atractiva e interesante a través de la analogía comparativa de un proyecto con una planta, apoyada por el recurso interactivo que enriquece la lectura con vínculos a libros y blogs de interés.

Capítulo IX

RECOMENDACIONES





9.1 Hacia la institución

Para el uso adecuado del material

- Para que el libro funcione sin ningún problema es necesario instalar el programa Flash Player, el cual permite la visualización de los recursos interactivos utilizados en algunos ejercicios.
- También es necesario contar con una versión actualizada del programa Adobe Reader, las configuraciones seleccionadas para este software pueden afectar el funcionamiento de algunos botones dentro del libro.
- Para realizar cambios sobre el archivo editable es recomendable consultar a un Diseñador Gráfico con conocimientos en diseño editorial interactivo, de lo contrario las funciones interactivas podrán verse afectadas seriamente.
- El libro permite imprimir las partes que se consideren pertinentes para reforzar la enseñanza, esto en el caso de libros y tablas que pueden ser usadas como herramientas. El docente puede decidir realizar los ejercicios de manera digital a distancia o bien, de manera impresa en el aula.

Para la distribución del material

- Compartir por medio de internet el libro digital interactivo "Cultivando Proyectos" puede facilitar la accesibilidad del mismo hacia estudiantes y docentes, el peso del archivo lo permite y esto evita costos de reproducción en cuanto a quemado de CDs y empaques para los mismos.

Para la sistematización de la enseñanza

- La investigación y pieza gráfica desarrollada a través del presente proyecto de graduación es solamente un comienzo hacia la sistematización de la enseñanza dentro de la Escuela de Diseño Gráfico, valdría la pena seguir desarrollando más materiales enfocados a éste y otros cursos.

9.2 Hacia los estudiantes

- Dimensionar el tamaño de un proyecto desde la fase de planificación es muy importante para no toparse con complicaciones en cuanto a tiempo y esfuerzo al final del mismo.
- Detallar todas y cada una de las actividades que conlleva cada una de las propuestas gráficas que se plantean al inicio del proyecto proporciona una visión clara de lo que serán o no capaces de realizar, por ejemplo, si la pieza requiere ilustraciones, detallar la cantidad y estimar tiempos de realización según las distintas técnicas a emplear, estimar la cantidad de páginas, etc.

9.3 Hacia la Escuela de Diseño Gráfico

- Los proyectos de graduación de los estudiantes de Diseño Gráfico pueden desarrollar un aporte significativo hacia los cursos nuevos incluidos en el pensum 2011 de la Licenciatura en Diseño Gráfico al actualizar y proponer piezas gráficas interesantes.
- Valdría la pena plantear una sistematización de todos los cursos de la Licenciatura en Diseño Gráfico enfocada a medios digitales, permitiendo el fácil acceso a la información, integrando contenidos y creando un espacio para nuevas metodologías de enseñanza a través de la utilización de recursos tecnológicos.

Costos

Para calcular el costo total del proyecto, como primer paso, se tomaron como base los costos unitarios de varios factores, tales como el recurso humano, en este caso el proyectista, transporte y viáticos, gastos de oficina y costo por reunión. Como segundo paso se consolidaron todos estos factores para calcular el costo de cada una de las fases del proyecto, dando como resultado final el costo total del proyecto.

A continuación se detallan los aspectos a tomar en cuenta para calcular el costo de un día de trabajo del proyectista.

Costo total
por un día de trabajo

Q 364.85

Recurso Humano

Actividades	Cantidad	Unidad de medida	Costo por día	Total	Factor
Desembolso inmediato					
Salario de lo efectivo trabajado	226	DÍAS	Q 100.00	Q 22,600.00	1
Salario de los días no trabajados	124	DÍAS	Q 100.00	Q 12,400.00	0.55
Salario de horas extras	-	HORAS	Q 18.75	-	-
IGGS patronal 10%	0.10	%		Q 3,500.00	0.15
Intecap 1 %	0.01	%		Q 350.00	0.02
IRTRA 0,3%	0.003	%		Q 105.00	0.00
Bonificación	226	DÍAS	Q 100.00	Q 22,600.00	1
Incremento al 7o. por horas extras		DÍAS	Q 18.75	-	-
Incremento al 7o. por bonificación	104	DÍAS	Q 100.00	Q 10,400.00	0.46
Subtotal				Q 71,955.00	3.18
Desembolso a mediano plazo					
Vacaciones	15	DÍAS	Q 100.00	Q 1,500.00	0.07
Aguinaldo	30	DÍAS	Q 100.00	Q 3,000.00	0.13
Indemnización	30	DÍAS	Q 100.00	Q 3,000.00	0.13
Compensación económica por tiempo de servicio	30	DÍAS	Q 100.00	Q 3,000.00	0.13
Subtotal				Q 10,500.00	0.465
Total					3.648
Factor de prestaciones			Q 364.85		3.65
Sin horas extras.					

Al asistir a una reunión y gestionar un proyecto, se generan gastos de transporte y viáticos, en este caso el transporte es calculado dentro del contexto del transporte público de la ciudad de Guatemala.

Transporte y viáticos por reunión o gestión.

Q.22.00

Transporte y viáticos

Especificaciones	Cantidad	Unidad de medida	Costo por día	Total
Transporte				
Viaje dentro de la ciudad en transporte público	2	VIAJE	Q 12.00	Q 24.00
Viáticos	2	DÍAS	Q 10.00	Q 20.00
Subtotal			Q 22.00	Q 44.00
Transporte y viáticos por una reunión				Q 22.00

A continuación se detallan los aspectos tomados en cuenta para calcular los gastos de oficina que generó el proyecto.

Costo y depreciación
por día

Q 112.13

Gastos de oficina

Especificaciones	Cantidad	Unidad de medida	Costo por día	Total
Pago mensual				
Renta de oficina	30	DÍAS	Q 40.00	Q 1,200.00
Agua	30	DÍAS	Q 3.00	Q 90.00
Luz	30	DÍAS	Q 10.00	Q 300.00
Extracción de basura	30	DÍAS	Q 1.00	Q 30.00
Guardiania	30	DÍAS	Q 2.00	Q 60.00
Teléfono	30	DÍAS	Q 5.80	Q 174.00
Internet	30	DÍAS	Q 10.00	Q 300.00
Contabilidad	30	DÍAS	-	-
Insumos de oficina	30	DÍAS	Q 1.00	Q 30.00
Subtotal			Q 72.80	Q 2,184.00
Desembolso a mediano plazo				
Depreciación de computadora e impresora 3 años	798	DÍAS	Q 10,000.00	Q 12.53
Depreciación de celular 2 años	452	DÍAS	Q 5,000.00	Q 11.06
Licencia de software \$50/mes	30	DÍAS	Q 400.00	Q 13.33
Depreciación de mobiliario	1,250	DÍAS	Q 3,000.00	Q 2.40
Subtotal			Q 18400.00	Q 39.33
Total			Q 112.13	

Con estos factores como base se realiza el cálculo del costo de cada una de las fases del proyecto, siendo estas las siguientes:

Fase de Diagnóstico y Planificación, durante dicha fase se aplicaron distintas técnicas para la identificación del problema a solucionar a través del proyecto, a su vez, se plantearon los requerimientos operativos para llevarlo a cabo.

Costo total por fase ●..... Q 22,034.61

Fase de Diagnóstico y Planificación Operativa

Factores	Cantidad de días	Costo por día	Total
Recursos humanos	30	Q 364.85	Q 10,945.35
Gastos de oficina	30	Q 112.13	Q 3,363.80
Transporte y viáticos	12	Q 22.00	Q 264.00
Imprevistos 5%	0.05	Q 14,573.15	Q 728.66
Sobrecosto 3%	0.03	Q 14,573.15	Q 437.19
Subtotal 1			Q 15,739.00
Ganancia antes de impuesto 40%	0.40	Q 15,739.00	Q 6,295.60
Subtotal 2*			Q 22,034.61
Impuestos colegiado 1.5%	0.02	Q 22,034.61	Q 330.52
Impuestos SAT 17%	0.17	Q 22,034.61	Q 3,745.88
Total			Q 17,958.20
Ganancia después de impuestos	10.07 %	Q 0.1007	Q 2,219.20

*Se factura por el subtotal 2

Durante esta fase se desarrolló el marco teórico para el curso junto a la indagación y redacción del marco teórico del proyecto.

Costo total por fase ● Q 66,862.84

Fase de investigación y marco teórico

Factores	Cantidad de días	Costo por día	Total
Recursos humanos	90	Q 364.85	Q 32,836.06
Gastos de oficina	90	Q 121.13	Q 10,901.39
Transporte y viáticos	22	Q 22.00	Q 484.00
Imprevistos 5%	0.05	Q 44,221.46	Q 2,211.07
Sobrecosto 3%	0.03	Q 44,221.46	Q 1,326.64
Subtotal 1			Q 47,759.17
Ganancia antes de impuesto 40%	0.40	Q 47,759.17	Q 19,103.67
Subtotal 2			Q 66,862.84
Impuestos colegiado 1.5%	0.02	Q 66,862.84	Q 1,002.94
Impuestos SAT 17%	0.17	Q 66,862.84	Q 11,366.68
Total			Q 54,493.22
Ganancia después de impuestos	10.07 %	Q 0.1007	Q 6,734.04

*Se factura por el subtotal 2

Durante esta fase se desarrolló el marco teórico para el curso junto a la indagación y redacción del marco teórico del proyecto.

Costo total por fase ● Q 5,148.06

Fase Definición Creativa

Factores	Cantidad de días	Costo por día	Total
Recursos humanos	7	Q 364.85	2,553.92
Gastos de oficina	7	Q 112.13	784.89
Transporte y viáticos	3	Q 22.00	66.00
Imprevistos 5%	0.05	Q 3,404.80	170.24
Sobrecosto 3%	0.03	Q 3,404.80	102.14
Subtotal 1			3,677.19
Ganancia antes de impuesto 40%	0.40	Q 3,677.19	Q 1,470.87
Subtotal 2			Q 5,148.06
Impuestos colegiado 1.5%	0.02	Q 5,148.06	Q 77.22
Impuestos SAT 17%	0.17	Q 5,148.06	Q 875.17
Total			Q 4,195.67
Ganancia después de impuestos	10.07%	Q 0.1007	Q 518.48

*Se factura por el subtotal 2

A continuación se detallan los costos que el proyecto requirió para desarrollar cada uno de los niveles de producción gráfica.

Costo total por fase ● Q 49,261.25

Fase de Producción Gráfica

Factores	Cantidad de días	Costo por día	Total
Recursos humanos	64	Q 364.85	Q 23,350.09
Gastos de oficina	64	Q 141.13	Q 9,032.10
Transporte y viáticos	9	Q 22.00	Q 198.00
Imprevistos 5%	0.05	Q 32,580.19	Q 1,629.01
Sobrecosto 3%	0.03	Q 32,580.19	Q 977.41
Subtotal 1			Q 35,186.61
Ganancia antes de impuesto 40%	0.40	Q 35,186.61	Q 14,074.64
Subtotal 2			Q 49,261.25
Impuestos colegiado 1.5%	0.02	Q 49,261.25	Q 738.92
Impuestos SAT 17%	0.17	Q 49,261.25	Q 8,374.41
Total			Q 40,147.92
Ganancia después de impuestos	10.07%	Q 0.1007	Q 4,961.31

*Se factura por el subtotal 2

Desarrollada en paralelo con la fase de producción gráfica, evaluó y validó la funcionalidad y pertinencia de la pieza gráfica.

Costo total por fase ● Q.10,284.03

Fase de Evaluación y validación

Factores	Cantidad de días	Costo por día	Total
Recursos humanos	14	Q 364.85	Q 5,107.83
Gastos de oficina	14	Q 113.13	Q 1,583.77
Transporte y viáticos	5	Q 22.00	Q 110.00
Imprevistos 5%	0.05	Q 6,801.60	Q 340.08
Sobrecosto 3%	0.03	Q 6,801.60	Q 204.05
Subtotal 1			Q 7,345.73
Ganancia antes de impuesto 40%	0.40	Q 7,345.73	Q 2,938.29
Subtotal 2			Q 10,284.03
Impuestos colegiado 1.5%	0.02	Q 10,284.03	Q 154.26
Impuestos SAT 17%	0.17	Q 10,284.03	Q 1,748.28
Total			Q 8,381.48
Ganancia después de impuestos	10.07%	Q 0.1007	Q 1,035.75

**Se factura por el subtotal 2*

Realizando una sumatoria de los costos anteriores, se llega al costo total del proyecto.

Costo total del proyecto

Q.153,590.78

Costo total del proyecto

Fases	Total
Planeación operativa	Q 15,739.00
Definición creativa	Q 3,677.19
Investigación y marco teórico	Q 47,759.17
Producción gráfica	Q 35,186.61
Evaluación y validación	Q 7,345.73
Subtotal 1	Q 109,707.70
Ganancia antes de impuesto 40%	Q 43,883.08
Subtotal 2 a facturar	Q 153,590.78
Impuestos colegiado y timbres 1.5%	Q 2,303.86
Impuestos SAT 17%	Q 26,110.43
Total	Q 125,176.49
% de ganancia después de impuesto	Q 10.07
Ganancia después de impuestos	Q 15,468.79

Bibliografía





Aguaded, José y Martínez, Enrique (1998) Medios, recursos y tecnología didáctica para la formación profesional ocupacional. Facep. España.

Ausubel, David. (2009) Psicología Educativa, Un punto de vista cognoscitivo. Trillas. México.

Benicarló (1998) Nociones Básicas de diseño, Teoría del Color. Netdisseny. España.

Best, Kathryn (2010). Fundamentos del Management del Diseño. Parramón. España.

Bravo, José. (1998) Los medios didácticos de la enseñanza universitaria. Universidad Politécnica de Madrid. España.

Diccionario de la lengua española (2001) Real Academia de la Lengua. España.

Fernández, Néstor. (2002) Manual de Proyectos. Junta de Andalucía, Consejería de Gobernación. España.

Mijksenaar, Paul. (2001) Una introducción al Diseño de la información. Extracto (en línea) (julio, 2014) Recuperado de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/jimenez_r_mc/capitulo1.pdf

Rodolfo Siles, Ernesto Mondelo (2012). Guía PM4R: Gestión de proyectos para resultados. BID, INDES.

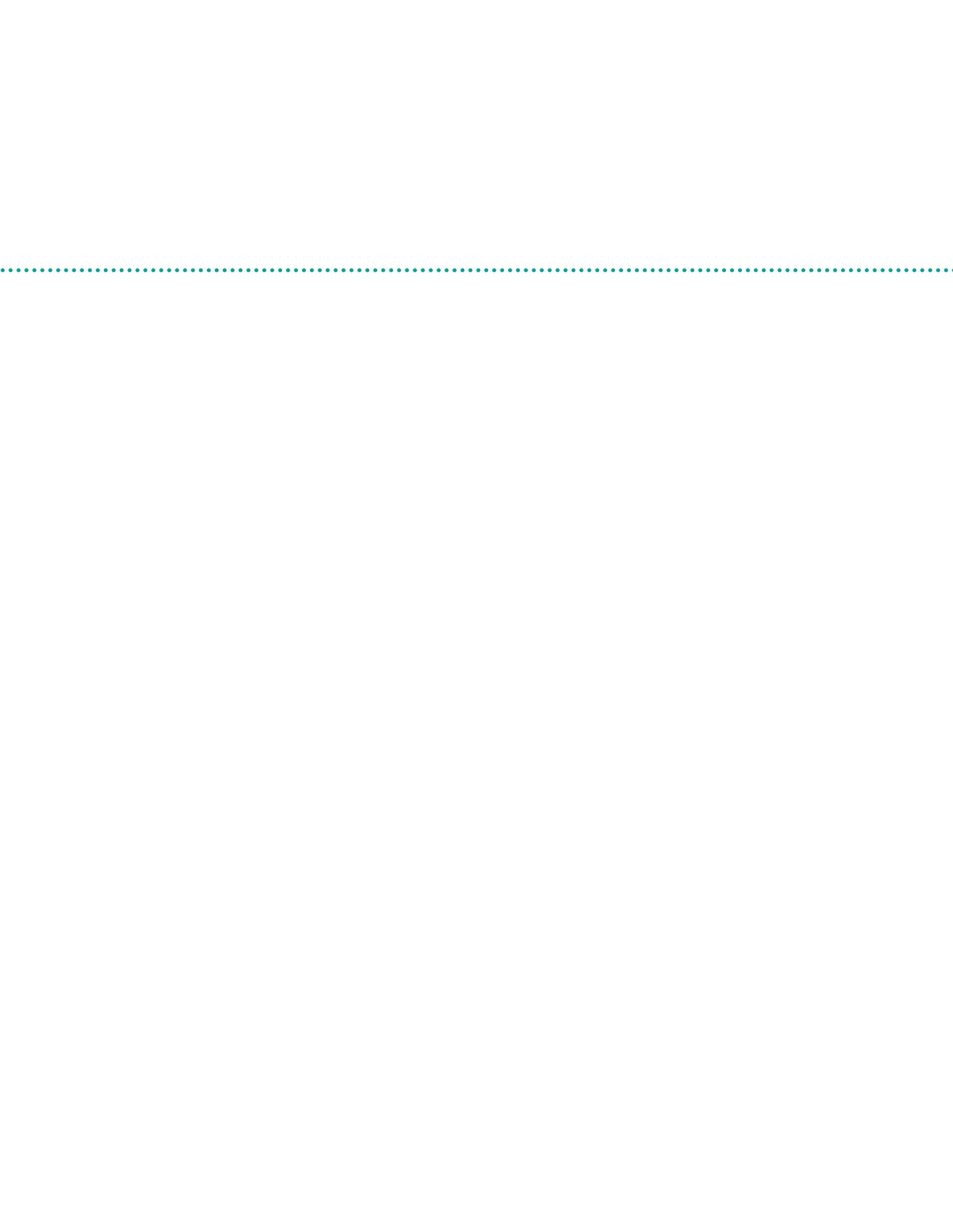
Rosas, Shelline. (2012) Diseño Editorial. Extracto (en línea) (julio, 2014) Recuperado de: <https://ainfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

Santibañez, Erika. Cárcamo, María. (1993) Manual Para la Sistematización de Proyectos. CIDE. Chile.

Sedín, Alberto. (2006) Apuntes Proyectos. Extracto (en línea) (julio, 2014) Recuperado de: http://paginaspersonales.deusto.es/asendin/Archivos/Proyectos/040504_ContentidoProyectos-Capt01_v2.pdf

Wong, Wucius. (2005) Fundamentos del Diseño. Gustavo Gili. España.

Glosario





Management: La Gestión de Procesos de Negocio (en inglés: Business Process Management o BPM) es una metodología corporativa y disciplina de gestión, cuyo objetivo es mejorar el desempeño (eficiencia y eficacia) y la optimización de los procesos de negocio de una organización, a través de la gestión de los procesos que se deben diseñar, modelar, organizar, documentar y optimizar de forma continua.

Briefing: es un anglicismo empleado en diversos sectores como pueden ser el publicitario, el diseño, el subacuático (buceo) y el aeronáutico, sobre todo el militar. Se puede traducir briefing por «informe» o instructivo que se realiza antes del comienzo de una misión militar o de realizar una inmersión de buceo; en el sector publicitario y de comunicación pública en general, un briefing es el documento o la sesión informativa que proporciona información a la agencia de publicidad para que genere una comunicación, anuncio o campaña publicitaria.

FODA: es una metodología de estudio de la situación de una empresa o un proyecto, analizando sus características internas (Debilidades y Fortalezas) y su situación externa (Amenazas y Oportunidades) en una matriz cuadrada.

Feedback: La realimentación, también referida de forma común como retroalimentación, es un mecanismo por el cual una cierta proporción de la salida de un sistema se redirige a la entrada, con objeto de controlar su comportamiento.

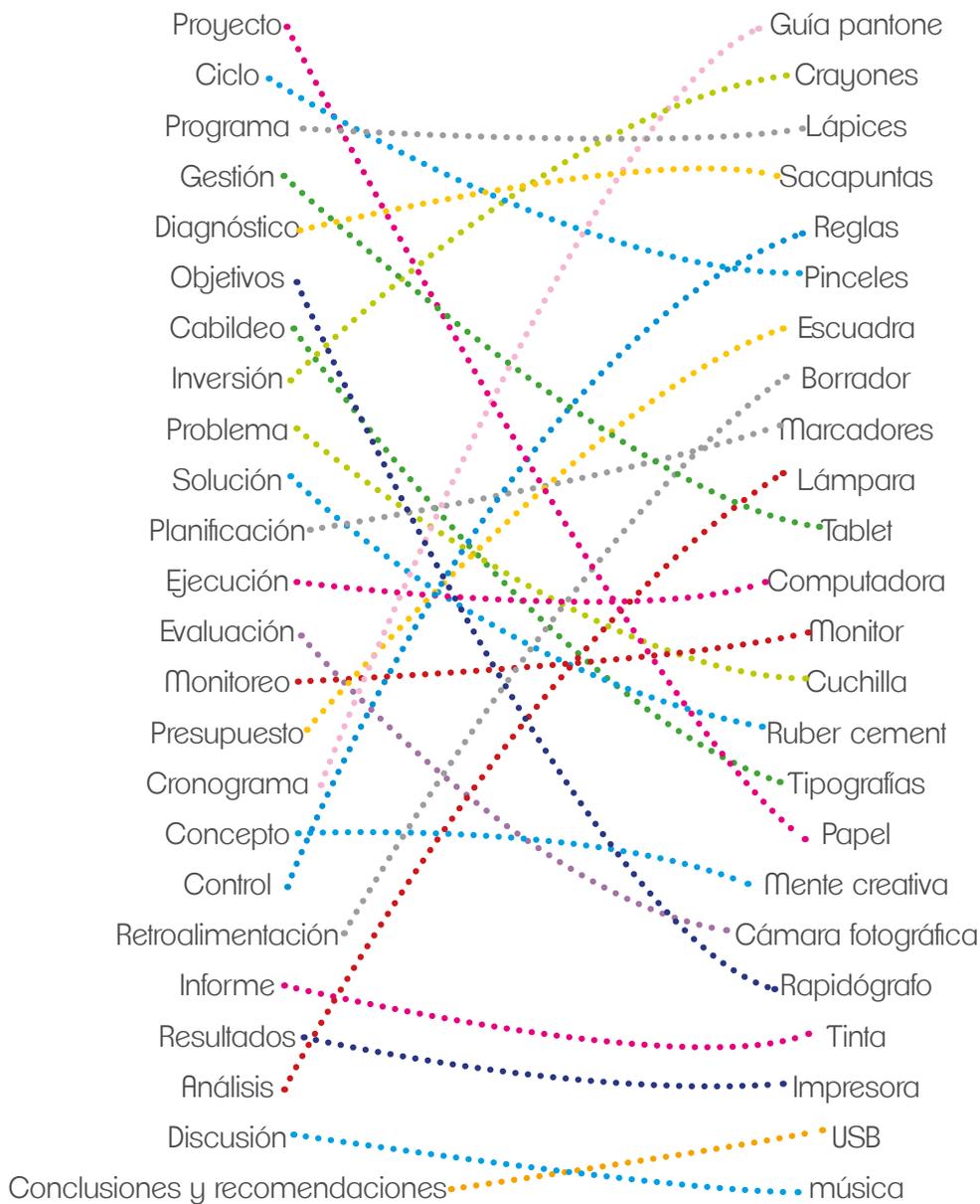
Branding: es un anglicismo empleado en mercadotecnia que hace referencia al proceso de hacer y construir una marca (en inglés, brand equity) mediante la administración estratégica del conjunto total de activos vinculados en forma directa o indirecta al nombre y/o símbolo (logotipo) que identifican a la marca influyendo en el valor de la marca, tanto para el cliente como para la empresa propietaria de la marca.

Anexos

Se presenta la aplicación de la técnica Asociaciones Forzadas, en el lado izquierdo se encuentran conceptos básicos sobre la gestión y desarrollo de proyectos, en la columna de la derecha, artículos e instrumentos que utiliza un diseñador gráfico. Cada una de las palabras se enlazan generando una nueva forma de representar los conceptos antes mencionados.

Temas generales del curso

Herramientas de diseño gráfico



Al aplicar la técnica de Brainwriting en busca de un concepto creativo se obtuvieron los siguientes apuntes de parte de los docentes que participaron en el ejercicio.

Relacionar objetos de uso cotidiano para los diseñadores con los conceptos de la gestión de proyectos	Realizar una guía práctica para desarrollar las distintas técnicas aplicadas a casos de diseño gráfico.	Desarrollar un lenguaje de íconos que clarifique el contenido de la guía	Aprender mediante la práctica, desarrollo de ejercicios en paralelo.
Desarrollar la guía a través de un lenguaje de serigrafía que dirija el conocimiento *	Dirigiendo el conocimiento, hacia dónde dirigir un proyecto.	Conocimiento cronológico, relacionar los conceptos con colores.	

- Actividades interactivas Contextualizar los casos al diseño	Estrategias de enseñanza que prioricen la práctica del ejercicio del diseño	Relacionando las fases del proceso creativo con las fases de la realización de proyectos.	A través de análisis de casos. utilizar otras técnicas de investigación
A través de lecturas sobre el tema de gestión.	A través de proponer el uso de herramientas tecnológicas. *	Provocando la reflexión y el intercambio de ideas entre alumnos.	Recogiendo testimonios de proyectos visuales exitosos. Elaborar un video *
Ampliando las referencias que los estudiantes puedan consultar sobre la gestión. *		hacer planteamiento de actividades	

Debe estar relacionado con proyectos concretos de comunicación visual

Evidenciar que los proyectos tienen relación con los programas y planes de desarrollo nacional *

Cada clase debe estar programada:
* objetivo de aprendizaje
* el ejercicio
* la evaluación por competencias

la guía debe indicar claramente el conocimiento (Saber) en una aplicación concreta (hacer) y el deseo de quererlo hacer bien (con ética)

Debe establecer una relación clara con problemas de desarrollo nacional

Debe aclarar que hay un espacio en el que no interviene, y ese espacio es el PROCESO CREATIVO. (Para eso hay otros cursos)

Desarrollar una identidad nacional para la guía

Vincularlo con metodologías activas

Ejemplos que relacionen el ejercicio del diseño con la realidad

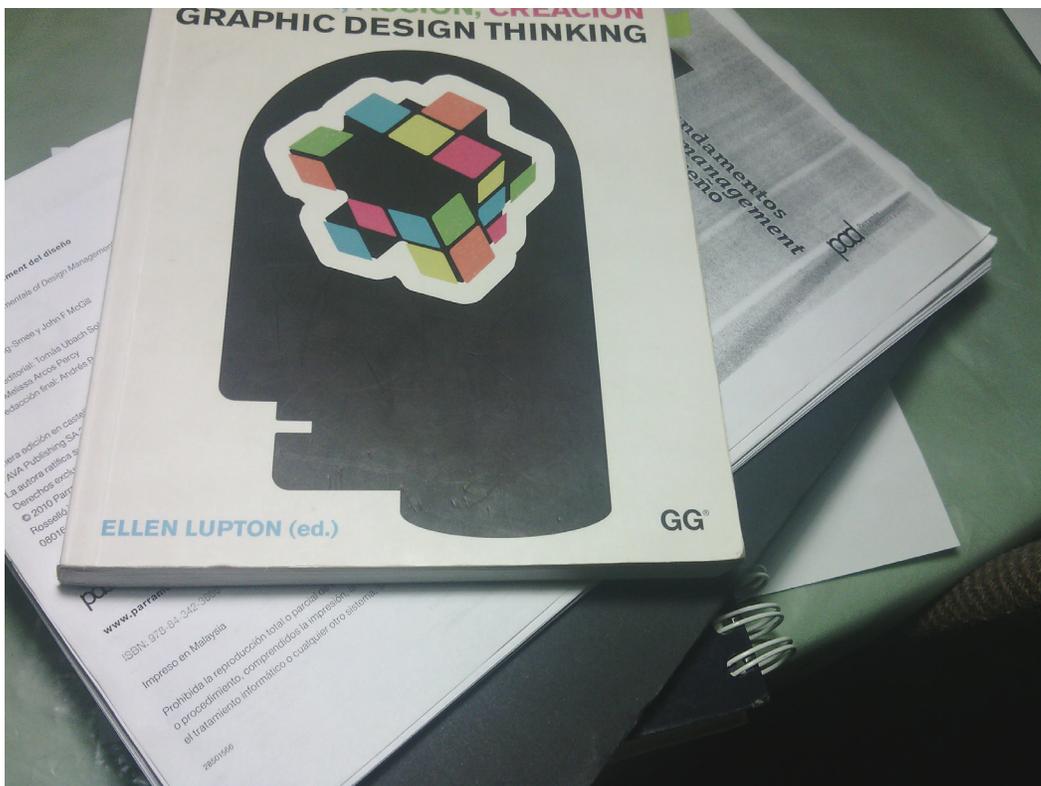
Explicar
- procedimientos
- técnicas
- estrategias en el ejemplo

Seleccionar ejemplos de buenas prácticas de gestión y desarrollo de proyectos de comunicación visual.

Evidenciar la relación de la investigación en los ejemplos presentados

Contextualizar la teoría con el lenguaje de diseño

Se recopilaron libros impresos y digitalizados para realizar la recopilación de información para el marco teórico del curso Desarrollo y Gestión de Proyectos. Además, en la siguiente página se presenta una nueva propuesta para el programa del curso con temas sobre desarrollo y gestión de proyectos que se acercan más al Diseño Gráfico y a los proyectos de comunicación visual.



Programa Desarrollo y Gestión de Proyectos

Por: María Inés Peñate

Unidad 1: Conceptos básicos de la gestión de proyectos

- 1.1 Qué es un proyecto
- 1.2 Características de un proyecto
- 1.3 Diferencia entre Plan, programa
- 1.4 y proyecto
- 1.5 Clasificación de los proyectos
- 1.6 Proyectos de Comunicación Visual
- 1.7 Proyectos por encargo
- 1.8 vrs. Generación de proyectos
- 1.9 Ciclo de vida de un proyecto
- Qué es la gestión de proyectos
- De la gestión de proyectos al Management o Gestión del Diseño

Unidad 2: Habilidades de gestión e interacción

- 2.1 El cabildeo, lobbying o lobby
- 2.2 Gestión de las relaciones
- 2.3 con el cliente
- 2.4 Habilidades interpersonales
- 2.5 Habilidades de negociación
- 2.6 Habilidades de presentación
- Software para la gestión de proyectos

Unidad 3: Fase de identificación

- 3.1 Qué es un problema
- 3.2 Qué es una necesidad
- 3.3 Identificación de oportunidades
- 3.4 de diseño
- Proceso de diagnóstico
- 3.4.1 Diagnóstico Participativo
 (enfocado a la sociedad o comunidad)
- 3.4.2 Diagnóstico aplicado a la empresa o institución
- 3.5 Técnicas para la identificar problemas y encontrar soluciones
- 3.5.1 Entrevistas
- 3.5.2 Grupos de discusión
- 3.5.3 Investigación y documentación visual

- 3.5.4 Briefing creativo
- 3.5.5 SCAMPER
- 3.5.6 Árbol de Problemas
- 3.5.7 y objetivos
- 3.5.8 Diagrama causa-efecto
- 3.5.9 o Ishikawa
- 3.5.10 Matriz FODA
- Técnica Collage
- Mapas mentales

- 3.6 Identificación del problema
- 3.6.1 Requisitos para elegir
- 3.6.2 un problema
- Elementos para plantear un problema

- 3.7 Planteamiento de objetivos
- 3.7.1 Fórmula para redactar un objetivo

- 3.8 Justificación del proyecto
- 3.9 Análisis de los involucrados
- 3.9.1 Caracterización del grupo
- 3.9.2 objetivo
- 3.9.3 Retrato del Grupo Objetivo
- 3.9.4 Análisis SPICE
- Análisis POEMS

- 3.10 Identificación de posibles soluciones
- 3.11 de comunicación visual
- 3.12 Factibilidad del proyecto:
- 3.13 tiempo - costo - calidad
- Viabilidad del proyecto
- Identificación de supuestos (factores externos)
- 3.15.1 Análisis PEST
- 3.14 Perfil de un proyecto
- 3.14.1 Propósitos del perfil
- 3.14.2 de un proyecto
- Estructura del perfil de un proyecto

Unidad 4: Fase de Planificación

- 4.1 Evaluación y definición
- 4.2 de los objetivos del proyecto
- 4.3 Definición de piezas de diseño
- 4.4 Selección de medios y formas
- 4.5 de distribución
- Definición de resultados
- Definición de actividades

4.6 Conformación del equipo de trabajo

4.6.1 Asignación de tareas

4.7 Gestión del tiempo: Cronograma

4.7.1 Estimación de la duración

4.7.2 de las actividades

4.7.3 Determinación de la secuencia

4.7.4 lógica de las actividades

4.7.5 (Método PERT)

La Ruta Crítica (CPM)

Diagrama de Gantt

Hitos del proyecto

4.8 Gestión de recursos

4.8.1 Principios presupuestarios

4.8.2 Tipos de presupuestos

4.8.3 Pasos para hacer un presupuesto

4.9 Diseño del proyecto

4.9.1 4.9.1 Matriz de diseño del proyecto

Unidad 5: Fase de diseño

5.1 Estrategia de diseño

5.2 Metodología del diseño

5.1.2 Fases de la metodología del diseño

5.2 Matriz de comunicación del proyecto

Unidad 6: Fase de validación y control

6.1 Validación

6.1.1 Objetivos de la validación

6.1.2 Niveles de validación

6.1.3 Técnicas de validación

6.1.4 Retroalimentación

6.2 Control

6.2.1 Tipos de control

6.2.2 Check list como herramienta de organización del tiempo

Unidad 7: Fase de lanzamiento

7.1 Elaboración de informes

7.1.1 Propósito o finalidad

7.1.2 Método y estructura

7.1.3 Análisis y presentación

7.1.4 de resultados

Conclusiones

y recomendaciones

7.2 Estrategias para el mantenimiento del proyecto

Este es un extracto del proceso de autoevaluación que se realizó para el diseño de los pictogramas y demás elementos del proyecto gráfico en el primer nivel de bocetaje.

Pictograma	Fase de Identificación	Piezas a evaluar							
		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Uso del color	Resultado /70
1		5	5	6	4	7	5	8	40
2		7	7	7	8	6	7	7	49
3		8	9	8	10	8	10	7	60

Pictograma	Piezas a evaluar	Fase de Planificación							Resultado /70
		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Uso del color	
1		8	6	6	6	6	5	4	41
2		8	7	7	6	6	7	8	49
3		8	9	8	10	9	10	9	63

Pictograma	Piezas a evaluar	Fase de Diseño							Resultado /70
		Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Uso del color	
1		9	10	8	10	10	10	10	67
2		8	9	9	7	8	9	10	60
3		8	10	9	10	10	10	10	67

Pictograma Fase de Validación y control	Piezas a evaluar								
	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Uso del color	Resultado /70	
1		8	9	8	7	7	10	10	59
2		8	8	8	6	6	8	5	49
3		8	9	8	8	9	8	10	52

Pictograma Fase de Lanzamiento	Piezas a evaluar								
	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Uso del color	Resultado /70	
1		8	7	7	9	9	7	6	53
2		10	10	9	10	10	10	7	66
3		10	10	9	10	10	10	9	68

Se realizó la evaluación con tres profesionales del Diseño Gráfico quienes dieron su opinión sobre la pieza gráfica desarrollada. A continuación se detallan los datos de los encuestados y se presenta una de las fichas de evaluación utilizadas para este proceso, las cuales se utilizaron en formato digital.

Profesionales encuestados:

Anggely Enríquez
Licenciada en Diseño Gráfico, Énfasis Editorial (USAC)

Jimmy Ramírez
Licenciado en Diseño Gráfico, Énfasis Publicitario (USAC)

Vivian Valdez
Licenciada en Diseño Gráfico, Énfasis Publicitario (USAC)

.....

Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación
Licenciatura en Diseño Gráfico
Décimo semestre

Breve descripción de la pieza

Libro digital interactivo que conforma el marco teórico del curso "Desarrollo y gestión de proyectos" dirigido a profesores y estudiantes del octavo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Ficha de evaluación




Nombre: Anggely Enríquez Cabrera Fecha: 03/10/2014

Criterio de evaluación: Está bien: **1** Puede mejorar: **2** No está bien: **3**

Instrucciones: Haga clic sobre la casilla que considere pertinente según su opinión profesional y en la parte inferior escriba las razones de su elección.

	1	2	3
El formato y soporte de la pieza es el más adecuado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué: Sí, se adapta a los requerimientos de un grupo objetivo digitalizado; Podría leerlo perfectamente desde una tablet, por ejemplo. Los libros digitales se divulgan y adquieren fácilmente, además de ser ecológicamente amigables. No obstante, no dejaría por un lado al premio que aún gusta del papel. Yo, en +			
Se comprende el mensaje del material	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué: Excelente conceptualización, me parecen fabulosas las analogías presentadas según el tipo de información. La información presentada es funcional y acorde al medio. Disfruté de la lectura del material.			
El uso del color facilita la comprensión del contenido	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué: Podrían utilizarse algunos bloques o columnas de color en las páginas que contienen más texto y pocos iconos. Esto segmenta el texto y visualmente disminuye el contenido ante la percepción del lector.			

.....

La tipografía es la más adecuada

Detalle porqué:

Sí, la elección de una tipografía geométrica para los cuerpos de texto favorece y simplifica la lectura y, la tipografía caligráfica amplificada para los títulos, crea un contraste armonioso con los bloques de texto.

La diagramación es la más correcta

Detalle porqué:

La maquetación y el vaciado de los textos se adecúan al material. Me parece excelente la justificación de los párrafos, su alineación hacia la izquierda o derecha hace dinámica la lectura. Sin embargo, el espacio entre columnas podría ser un poco más amplio, ya que por la selección del alineado del

El estilo de ilustración se adecúa al tema y concepto

Detalle porqué:

Sí, la ilustración minimalista e icónica permite una fácil identificación y comprensión, además de ser fácil de recordar.

¿La interactividad es funcional y adecuada?

Detalle porqué:

Las instrucciones están muy bien detalladas y su colocación en la retícula es funcional y accesible.
El menú de navegación rápida (la flecha gris) no funcionó en mi computadora, al igual que los números del índice interactivo del módulo.

¿La estructura de lectura es comprensible?

Detalle porqué:

Sí, tanto de forma como de fondo. La información está planteada en un orden lógico y cada página tiene el recorrido visual adecuado.

El concepto creativo se conecta al grupo objetivo con el contenido

Detalle porqué:

Sí, excelente.

Basado en su experiencia, ¿cómo calificaría el material?

Detalle porqué:

Muy funcional y acorde al grupo objetivo, ya que la información recabada es de suma importancia para el proceso de desarrollo y gestión de los proyectos no solo de graduación, si no proyectos en general del medio del diseño gráfico.

Escriba sus observaciones generales del material gráfico

El nivel gráfico de la pieza editorial responde ante la corriente contemporánea minimalista del diseño; su formato digital se adecúa también al medio actual y contribuye a la ecología.

La elección de iconos interactivos para los diferentes tipos de referencias es una muy buena alternativa bibliográfica y referencial.

Existen pequeñísimas y muy breves correcciones de estilo, por ejemplo: cuando se utilizan anglicismos, es muy importante colocar la tipografía en modo itálico, o bien castellanizarla; tal es el caso de la palabra "management".

Muy buen trabajo.

Se presenta la ficha de evaluación dirigida a los estudiantes, la cual se utilizó durante el proceso de validación.



Universidad San Carlos
de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación
Licenciatura
en Diseño Gráfico
Décimo semestre

Breve descripción de la pieza

Libro digital interactivo que conforma el marco teórico del curso "Desarrollo y gestión de proyectos" dirigido a profesores y estudiantes del octavo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Ficha de validación

dirigida a estudiantes



Nombre: _____ Fecha: 03/10/2014

Instrucciones: Desde su criterio como estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico USAC, haga clic sobre la casilla que considere pertinente, si su respuesta es positiva, marque **Si**, si su respuesta es negativa, marque **No**. Junto a esto, detalle el porqué de su respuesta, o bien, escriba su opinión cuando sea necesario.

¿La gráfica de la pieza llama tu atención? **Si** **No**

Detalle porqué:

¿Te identificas con la analogía plasmada en los iconos que representan cada unidad de estudio? **Si** **No**

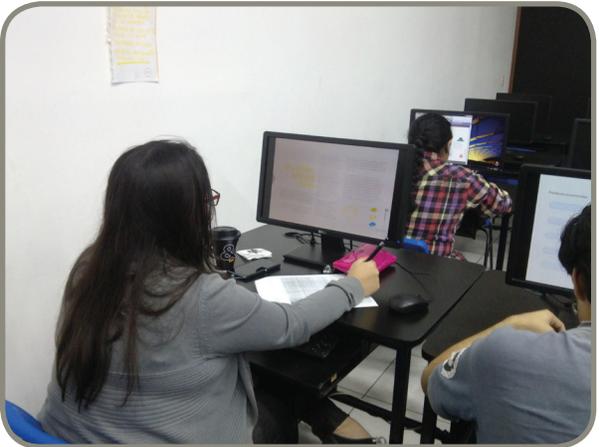
Detalle porqué:

¿Qué opinas sobre el uso del color dentro del material?
Detalle porqué:



¿El contenido del material es de fácil comprensión?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
¿La tipografía favorece a la comprensión lectora?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
¿La interactividad facilita la navegación por las temáticas del documento?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
¿La relación entre pictogramas y conceptos facilitan la comprensión del contenido?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		

¿Te parece un libro interesante para leer?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
¿El formato digital te parece cómodo para su lectura?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
¿Estás de acuerdo en adquirir materiales educativos a través de medios digitales?	Si	No
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detalle porqué:		
<div style="border: 1px solid black; height: 50px;"></div>		
Escribe tus opiniones generales sobre el material gráfico.		
<div style="border: 1px solid black; height: 80px;"></div>		



El proceso de validación se llevó a cabo tanto con estudiantes como con dos de los docentes del curso para el año 2,014, por lo que se evidencia con fotografías y con una de las fichas de validación dirigida a los docentes.

Ficha de validación

dirigida a docentes




Nombre: LUIS GUSTAVO JURADO D. Fecha: 03/10/2014

Instrucciones: Desde su criterio como docente de la Escuela de Diseño Gráfico USAC, haga clic sobre la casilla que considere pertinente, si su respuesta es positiva, marque **Si**, si su respuesta es negativa, marque **No**. Junto a esto, detalle el porqué de su respuesta, o bien, escriba su opinión cuando sea necesario.

Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación
Licenciatura en Diseño Gráfico
Décimo semestre

Breve descripción de la pieza

Libro digital interactivo que conforma el marco teórico del curso "Desarrollo y gestión de proyectos" dirigido a profesores y estudiantes del octavo ciclo de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

¿La gráfica de la pieza llama tu atención? Si No

Detalle porqué:

Si, creo que es clara y muy fácil de ver y leer.

¿Considera que la analogía plasmada a través de una planta facilita la comprensión del contenido? Si No

Detalle porqué:

Me parece una muy buena analogía. En especial porque todo proyecto es una planta que crece.

¿Qué opina sobre el uso del color dentro del material? Si No

Detalle porqué:

Creo que hay que revisar algunos tonos para facilitar la lectura.

¿El contenido del material es de fácil comprensión? Sí No

Detalle porque:

Creo que es el contenido mínimo básico para este trabajo.

¿Considera que el contenido del libro está acorde a las competencias del curso? Sí No

Detalle porque:

Responde a las competencias planteadas en el programa.

¿Considera que la tipografía favorece a la comprensión lectora? Sí No

Detalle porque:

Es sin serif pero creo que hay que revisar tamaño y jerarquía.

¿La interactividad facilita la navegación por las temáticas del documento? Sí No

Detalle porque:

Porque los botones sobresalen y están en buena posición, sin embargo creo que faltan algunos (para revisar p.e).

¿Qué opina sobre utilizar un libro en formato digital como apoyo a un curso? Sí No

Detalle porque:

Porque los estudiantes de hoy son tecno lógicos y valoran mucho lo digital.

¿Los sistemas de evaluación al final de cada capítulo le parecen adecuados? Sí No

Detalle porque:

Pero hay que mejorarlos e investigar opciones constructivas y otras digitales.

Escriba sus opiniones generales sobre el material gráfico.

Me parece que vamos por buen camino pero hay que mejorar algunos detalles que, aunque mínimos, hacen la diferencia entre un buen trabajo y uno excelente.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



**Facultad de
Arquitectura**
Universidad de San Carlos de Guatemala

MSc Arquitecto
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial Didáctico Interactivo, de la estudiante **MARÍA INÉS PEÑATE PORRES**, carné **201016719**, titulado **“SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE Y DISEÑO DEL MATERIAL DE APOYO PARA EL CURSO DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS”**.

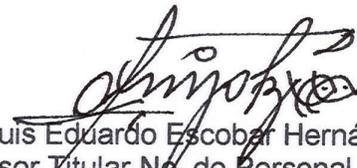
Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los veintiún días de abril de dos mil quince.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509

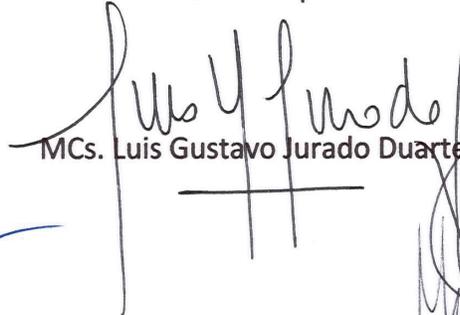
“Sistematización del proceso de enseñanza – aprendizaje y diseño de material de apoyo para el curso Desarrollo y Gestión de Proyectos”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

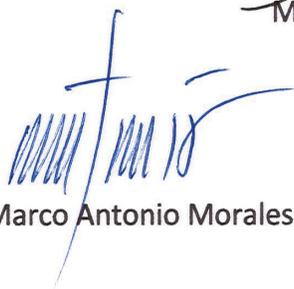


María Ines Peñate Porres

Asesorado por:



MCs. Luis Gustavo Jurado Duarte



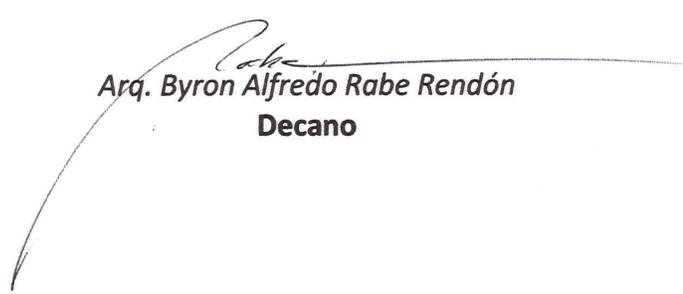
Lic. Marco Antonio Morales



Licda. Miriam Isabel Meléndez

Imprimase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

*Contribuyendo a la sistematización
y accesibilidad del conocimiento
a través de la comunicación visual.*

"Id y enseñad a todos"



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala