



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

Presentado por:
Luis Pedro Caballeros García

Al conferírsele el Título de:
Licenciado en Diseño Gráfico



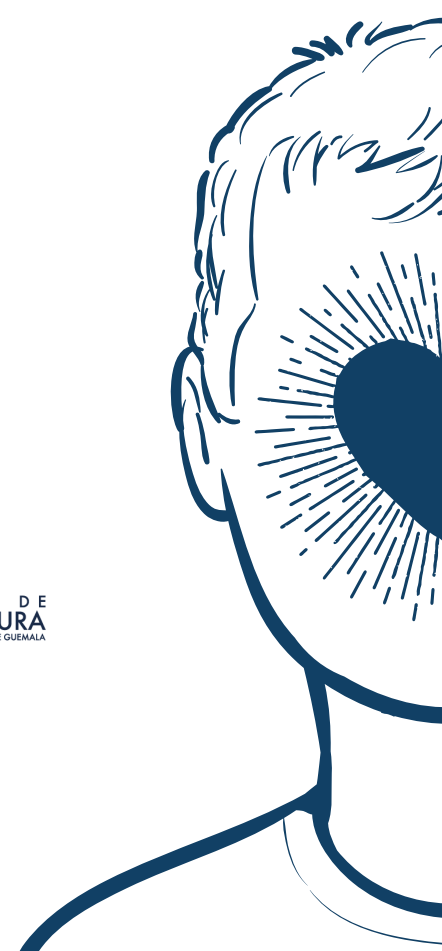
**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO
PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5
- DESARROLLO DE INSIGHTS -**



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



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

Presentado por:
Luis Pedro Caballeros García

Al conferírsele el Título de:
Licenciado en Diseño Gráfico



**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO
PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5
- DESARROLLO DE INSIGHTS -
Guatemala, Guatemala**



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

EL AUTOR ES RESPONSABLE DE LAS DOCTRINAS SUSTENTADAS, LA ORIGINALIDAD Y EL CONTENIDO DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN, EXIMIENDO DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD A LA FACULTAD DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA.

Guatemala/Marzo/2016.



NÓMINA DE AUTORIDADES

Decano:

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Secretario Académico:

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

Vocal I:

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

Vocal II:

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal III:

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV:

Br. Héctor Adrián Ponce Ayala

Vocal V:

Br. Luis Fernando Herrera Lara

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano:

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón

Secretario Académico:

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

Asesor Metodológico:

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Asesor Gráfico:

**Licda. Ana Carolina Aguilar Castro
De Flores**

Tercer Asesor:

**Licda. María Berthila Gutiérrez
De Melgar**





AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA



Un especial agradecimiento y dedicatoria a mis padres y hermanos, que han sido el pilar principal de mis logros. Agradesco también a mis amistades, con las que he crecido en vida y como persona. A mis catedráticos, con los que logré crear un lazo de amistad y no sólo una relación académica.

Es complicado recordarse de todas las personas que atraviesan nuestras vidas, que aunque a muchas no las consideremos de nuestro círculo de amistad, han aportado y han sido parte de nuestros logros sin darnos cuenta. Gracias a toda persona con la que me he topado por enseñarme lo bueno y lo malo de la vida y de cómo vivirla.

Mil gracias todos y a seguir adelante.



PRESENTACIÓN DEL PROYECTO



El Informe final del proyecto presenta los procesos de investigación, observación, experiencia, producción gráfica y validación para el desarrollo de material gráfico de apoyo para la asignatura de Diseño Visual Cinco en el desarrollo de insights.

Dentro de la carrera de diseño gráfico en la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, el curso de Diseño Visual Cinco es una de las asignaturas más importantes y esenciales dentro de la red curricular; resaltando como eje principal del curso la temática de insights.

Los insights son el inicio de todo proceso creativo y de suma importancia su comprensión, búsqueda y desarrollo. El apoyar y reforzar a los estudiantes de esta asignatura sobre el tema es importante ya que se logra construir mejores creativos que resuelvan adecuadamente las problemáticas de comunicación visual que les presente la sociedad guatemalteca.



ÍNDICE

**PÁG.
5**

Capítulo 1
Introducción

**PÁG.
17**

Capítulo 2
Marco Teórico

**PÁG.
25**

Capítulo 3
Proceso creativo
y producción
gráfica

**PÁG.
45**

Capítulo 4
Comprobación
de la eficacia
y propuesta
gráfica final

**PÁG.
53**

Capítulo 5
Propuesta
gráfica final
fundamentada

**PÁG.
65**

Capítulo 6
Especificaciones
técnicas de la
propuesta final

**PÁG.
68**

Conclusiones y
recomendaciones

**PÁG.
70**

Lecciones
aprendidas

**PÁG.
71**

Bibliografía

**PÁG.
73**

Glosario

**PÁG.
75**

Anexos







INTRODUCCIÓN



La educación es un derecho, pero en Guatemala llega a ser más un regalo y no se necesita recorrer kilómetros para apoyar. Si buscas a tu alrededor, existen muchas oportunidades para educar.

Los profesionales de este país carecen muchas veces de habilidades y competencias. En el caso del diseño gráfico, es una carrera que ha ido en crecimiento, aunque aun con algunas deficiencias en el abordamiento de temas importantes para el estudiante.

La carrera de diseño gráfico que se imparte en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ha sido una carrera con poca trayectoria pero con gran visión. Los técnicos y licenciados en diseño gráfico que, a pesar de las deficiencias del sistema educativo con las que se topan durante el transcurso de la carrera, logran aprender y acoplarse al medio laboral.

Dicho eso, se llega a una característica en común de los diseñadores profesionales y de los estudiantes de la carrera; y esta es la carencia y falta de práctica en el proceso creativo, específicamente en el tema de insights, el cual es pilar fundamental dentro de cualquier pieza de comunicación visual que el diseñador realice. En FARUSAC dicho tema se imparte en el curso de Diseño Visual 5, según la red curricular 2011 de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Después de haber realizado un diagnóstico institucional se identificaron algunas debilidades y escasez en el material de apoyo para la asignatura, específicamente en el desarrollo de insights.

Con el proyecto a plantearse se busca indagar en las posibles soluciones para este problema, y así mejorar el entendimiento y desarrollo de insights en los futuros gremios de diseñadores con mejor base creativa.



ANTECEDENTES

Reseña histórica de FARUSAC:

La carrera de Arquitectura fue creada según Punto DÉCIMO, del Acta No. 657, de sesión celebrada por el Consejo Superior Universitario el 7 de junio de 1958. La Escuela de Arquitectura es la instancia de administración académica encargada de formar profesionales en el área de la arquitectura, con competencias técnicas, científicas y social-humanísticas, para abordar y plantear opciones de solución a los problemas del país (farusac.com, 2014).

Misión FARUSAC:

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala es la unidad académica responsable de ordenar y producir conocimientos y de formar profesionales creativos en el campo de la arquitectura, el diseño visual y especialidades, con principios éticos, comprometidos y competentes con propuestas de soluciones a los problemas de la sociedad dentro de sus competencias. Los que se desempeñará en el campo laboral con excelencia y disciplina por el bien de la cultura del mejoramiento de las necesidades de la planificación, organización, desarrollo espacial y comunicación visual.

Visión FARUSAC:

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Es una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la arquitectura, diseño visual, especialidades y otros que demanden la sociedad guatemalteca. Con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia. Con capacidad de proponer soluciones a los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar respuestas a los requerimientos del mercado laboral con un gobierno democrático. Una administración efectiva y con capacidad de gestión. Con condiciones adecuadas de la infraestructura financiamiento y recursos tecnológicos.



Reseña histórica de la Escuela de Diseño Gráfico:

Según farusac.com (2014), Los estudios de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se remontan al año de 1987 con la puesta en marcha del primer diseño curricular. En 1995 tuvo lugar la primera readecuación curricular con lo que empezó una dinámica de análisis y revisión de contenidos para mantener la vigencia y actualidad de los estudios en el marco de las demandas de crecimiento y desarrollo de la sociedad guatemalteca. 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 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.

Curso de Diseño Visual Cinco:

Según el programa de Diseño Visual 5 - pensum 2011- segundo ciclo, (2014), El espacio pedagógico del curso de Diseño Visual 5 busca formar en el participante, las competencias relacionadas con el desarrollo sistematizado de los procesos de diseño y su aplicación en la solución de requerimientos específicos en los temas de desarrollo de insights, estrategias de implementación de materiales BTL- medios alternos, así como la construcción de actividades promocionales en el punto de venta. De igual forma se busca que el estudiante incorpore a su proceso personal de diseño, las técnicas y procesos de pensamiento necesarios para alcanzar productos finales adecuados a las necesidades.

El espacio pedagógico del curso se desarrollará a través de la aplicación participativa de los estudiantes en forma individual, estudiantes trabajando en equipo y el acompañamiento del docente, de diferentes métodos de diseño.

- Se aplicarán la metodología del caso, del problema blanco y se utilizarán recursos como los foros de discusión, las mesas de trabajo y la clase magistral.
- El estudiante desarrollará investigación, bibliográfica en textos, materiales periódicos impresos e Internet, investigación de campo a través de la aplicación de técnicas de recolección de datos y de guías de observación y utilizará la información recolectada en el desarrollo de procesos creativos previos a la etapa de visualización.
- Los estudiantes en forma individual o en equipo, contarán con sesiones periódicas de asesoría del docente, tanto en forma presencial como a través de Internet.
- Los estudiantes presentarán en clase los resultados de sus investigaciones, las conclusiones de las mismas y la forma en que utilizaron la información.



ANTECEDENTES DE COMUNICACIÓN VISUAL

Los antecedentes se basan en material de refuerzo que han realizados los catedráticos para el curso de diseño visual 5, en el intento de mejorar en entendimiento del tema de insights, los procesos creativos, la relación insights-concepto creativo y el design thinking. El tipo de material realizado son ensayos, presentaciones digitales y mini guías.

● Material de apoyo para facilitar un dialogo didáctico.

(Diseño visual 5, 6to Ciclo-segundo semestre, Licda. Carolina Aguilar, 2013.)

Se ve un buen intento por enfatizar y profundizar más en el tema de insights. Teóricamente bastante aterrizado y tiene unidad visual.



“Un insight debe ser algo que las personas no sabían que sabían de sí mismas”

Figura No. 1 (Plantilla de presentación Diseño Visual 5, 2do semestre 2013. Licda. Carolina Aguilar).



Revelar el por qué la gente piensa lo que piensa, hace lo que hace, o siente lo que siente. O también cuando esa revelación ayude a entender todo lo contrario, el por qué la gente no piensa, hace o siente algo concreto.

Figura No. 2 (Plantilla de presentación Diseño Visual 5, 2do semestre 2013. Licda. Carolina Aguilar).



● **Referencias para lectura.**

(Introducción al Design Thinking, Hasso Plattner, Institute of design at stanford).

Es un guía metodológica sobre una de muchas formas del pensamiento y proceso creativo.

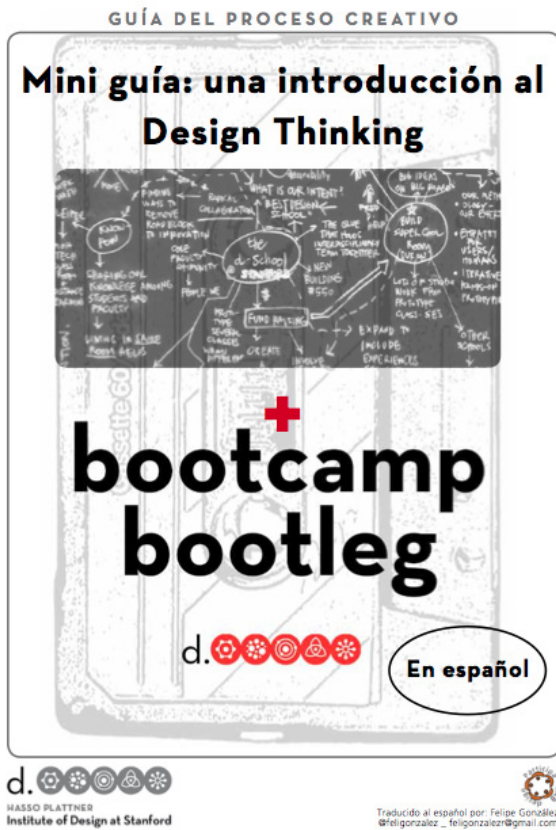


Figura No. 3 (Guía de introducción al design thinking, Hasso Plattner).

El Design Thinking tiene cinco pasos elementales:

EMPATÍA (Comprender)
DEFINIR
IDEAR
PROTOTIPAR
EVALUAR (Probar)

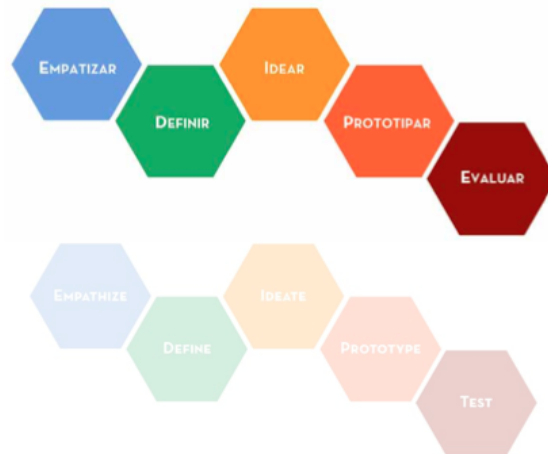


Figura No. 4 (Guía de introducción al design thinking, Hasso Plattner).



● Ensayo académico para lectura.

(Conociendo las tendencias creativas, Licda. María Gutiérrez, 2014).

Es un ensayo constructivo basado en experiencia y teoría. Fuerte recopilación de datos para crear una base de conocimiento a la creatividad.

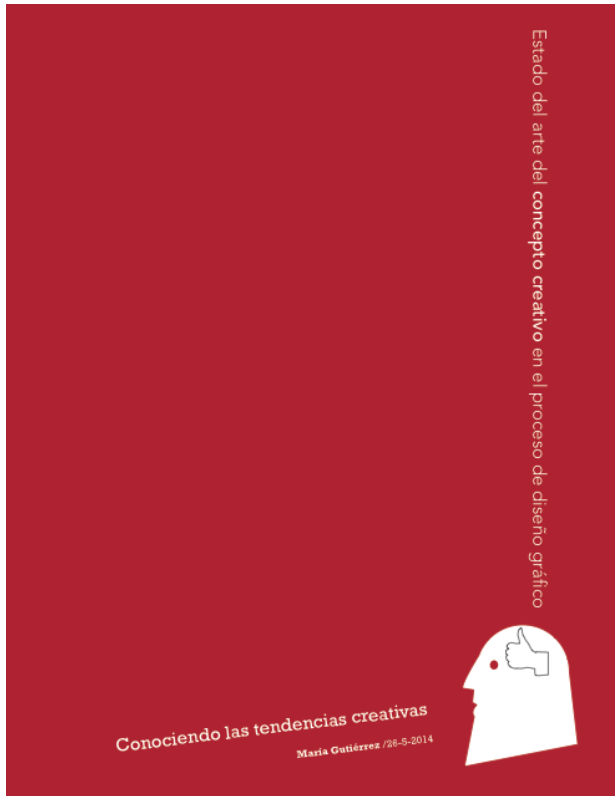


Figura No. 5 (Conociendo las tendencias creativas, Licda. María Gutiérrez).

Sin embargo la tendencia del Mercado ha cambiado en los últimos años, y se han surgido muchas empresas, estudios y artistas independientes (freelances) dedicados al diseño gráfico y digital, y es en estos casos donde los diseñadores deben iniciar el proceso del diseño desde su fase de investigación, conceptualización, desarrollo y respuesta del grupo objetivo.



En esta donde se busca establecer el Estado del Arte se describe como es integrado el concepto creativo como parte del proceso de diseño gráfico dentro de la industria publicitaria y dentro de estudios de diseño.

(Philip Kotler, Gary Armstrong, p484) "El primer paso para crear mensajes publicitarios eficaces consiste en decir qué mensaje en general se comunicará a los consumidores, es decir, planear una estrategia de mensaje." "Los planteamientos de una estrategia de mensaje suelen ser bosquejos llanos y directos de los beneficios y de los puntos de posicionamiento en los que el anunciante quiera hacer énfasis. Luego el anunciante debe desarrollar un concepto creativo de gran fuerza - "una idea grande" que dé vida a la estrategia de mensaje en una forma distintiva y memorable." El concepto creativo podría surgir como una visualización, una frase o una combinación de ambas cosas."

"El concepto creativo sirve como guía para escoger los atractivos publicitarios específicos que se usarán en una campaña publicitaria. Los atractivos publicitarios deben contar con tres características. Primera, deben ser significativos y destacar los beneficios que hacen al producto más deseable o interesante para los consumidores. Segunda, los atractivos deben ser creíbles: los consumidores deben creer que el producto o servicio proporcionará los beneficios prometidos. Sin embargo, es posible que los beneficios más significativos y creíbles no sean los que más convengan destacar. Por esto, los atractivos también deben ser distintivos: deben mostrar qué aspecto del producto es mejor que los de las marcas de la competencia.



(Karen Whitehill King p.511) "En la publicidad, el concepto total es una forma de ver algo, una forma novedosa de hablar acerca del producto o servicio, una nueva dimensión gramática que le da al observador una nueva perspectiva. Un concepto es una idea." "Las palabras describen lo que es la idea básica, y los elementos visuales repiten lo que dicen las palabras o, aún mejor, refuerzan lo que dicen las palabras o brindan un contexto que vuelva más poderosas esas palabras. Su concepto creativo no solamente debe captar la atención, también debe comunicar el punto principal de ventas y el nombre de la marca." "Un concepto publicitario grandioso podría sobrevivir a una mala ejecución"

3

Figura No. 6 (Conociendo las tendencias creativas, Licda. María Gutiérrez).



IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Pocas metodologías, tiempo y escaso material para el estudiante sobre la temática de insights impartido en el curso de diseño visual 5, que conlleva en los egresados del curso, una falta de entendimiento para desarrollar mejor su proceso creativo.

Las causas son variadas, desde la desactualización de los temas y metodologías, hasta el poco tiempo que tienen los profesores para poder impartir un mejor y más funcional conocimiento sobre insights y su práctica.

Los estudiantes del 6to ciclo, llegan “competentes” en áreas básicas de diseño, para abordar el proceso creativo, pero en su determinado tiempo se encuentran con dificultades, por el hecho de que no logran entender el desarrollo de insights de forma completa y no logran llegar a plasmar sus ideas de manera funcional. Esto se verificó según el focus group en línea que se realizó con estudiantes que ya habían egresado del curso.

Es necesario encontrar una solución a este problema de entendimiento en los estudiantes por medio de material gráfico de apoyo para la metodologías activas de los docentes en la asignatura de Diseño Visual 5, y comprobar que el insight bien entendido logra mejores procesos creativos y piezas gráficas.



JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Según el diagnóstico, el estudiante se encuentra con deficiencias y dificultades que impiden de lleno un aprendizaje completo. Lo mismo sucede con el curso de Diseño Visual 5 de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala y la temática de INSIGHTS.

Se escuchan los términos y algunas metodologías sobre la búsqueda y manejo de insights pero no se aborda de manera totalmente funcional. Cuando se toca la temática de insights, rápido se habla de que "la práctica hace al maestro" y es un factor silencioso y difuminado dentro de las cátedras del curso, a pesar de que los maestros han hecho esfuerzos bastante bien dirigidos para lograr una definición exhaltante y memorable en los estudiantes de diseño.

En el curso existen ciertas metodologías y material de apoyo realizados por los catedráticos pero sin unidad visual y reducidos a contener información breve sobre la temática y su desarrollo. El material de apoyo del proyecto contendría una línea visual, información y una estrategia práctica para reforzar las metodologías activas de los maestros en el tema de insights, y así posteriormente evaluar los resultados dentro de los procesos creativos y gráficas de los estudiantes en futuras generaciones.

La factibilidad del proyecto se basa en la experiencia vivida en el curso y escuela, así mismo las habilidades y competencias aprendidas en el medio laboral, al igual que el apoyo y accesibilidad de los catedráticos de diseño visual 5 que están interesados en reforzar la forma de desarrollar insights en el proceso creativo de los estudiantes.

Existen 151 alumnos asignados a la asignatura de Diseño Visual Cinco, entre las jornadas matutina y vespertina. Estos alumnos se dividen en 8 secciones de aproximadamente 30 alumnos cada una.



PERFIL DEL CLIENTE

Interesado en temáticas diseño y sus tendencias.

Le preocupa el bienestar de su empresa o trabajo, sus alumnos y su familia.

Se mantienen comunicados. Usan bien la tecnología como smartphones, tableta, computadora portátil.

Les da tranquilidad tener estabilidad económica.

Les importa su papel como educadores.

Son muy patriotas. Buscan los colores relacionados a Guatemala, y líneas gráficas estéticamente simples y con buen diseño.

Se visualizan como un individuo proactivo, creativo, visionario, profesional, responsable, caritativo, líder, innovador y protector con sus alumnos y familia.

Duermen poco y buscan alternativas para relajarse como ejercicio y momentos familiares.

Puede participar en charlas, conferencias y talleres dentro del curso.

Tienen hábitos alimenticios irregulares, abusan del café.

Utilizan frecuentemente el Internet para ver noticias, libros web y temas relacionados a las tendencias de diseño.

Se mantiene en contacto con las personas de su interés, primordialmente socios, alumnos y familia.

Padecen de problemas relacionados al estrés y cansancio.

DOCENTE DEL CURSO DE DISEÑO VISUAL 5 DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO.

PERFIL DEL TARGET



OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivo General:

Contribuir con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje sobre el tema INSIGHTS a los estudiantes que cursan la asignatura diseño visual 5.

Objetivos Específicos:

● De comunicación:

Facilitar el traslado de información y comunicación entre docente y estudiante sobre la temática de insights.

● De diseño gráfico:

Diseñar material gráfico de apoyo que facilite al estudiante la comprensión y aplicación de insights en su práctica académica y profesional como diseñador gráfico.



X	X	O
	O	X

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL



Una de la grandes dichas de un diseñador gráfico es el poder encontrar soluciones a una problemática mediante la diversión y el dinamismo.

“ INSIGHTS FUERTES SUELEN LLEVAR A UN TRABAJO EXCELENTE, NO SIEMPRE PERO SI LO SUFICIENTE PARA QUE VALGAN LA PENA ”

-SIMON LAW, 2006

En Guatemala la persona que llega a la educación superior, es aquella que tiene metas y que ha tenido las posibilidades para construirse un futuro mejor. Con una gran cantidad de carreras para elegir en el sistema universitario de Guatemala, existen personas altamente creativas, dinámicas, con dotes para la comunicación visual y artes visuales; a dichas personas se les encuentra usualmente en la carrera de Diseño gráfico. El diseño gráfico es una carrera que se ha dado su lugar en el medio profesional a nivel mundial, y que cada vez se supera a sí misma formando profesionales de calidad.

En la Universidad de San Carlos de Guatemala, la carrera de diseño gráfico es una carrera joven pero que con el tiempo ha mejorado, a pesar de estar inmerso en un sistema educativo complicado. En dicha carrera el estudiante pasa un trayecto de aprendizaje, en el cual se encuentra una serie de cursos que se rigen por el curso de Diseño Visual. En estos cursos, se le enseña al estudiante los temas más importantes de la carrera, resaltando la temática de insights, el cual es uno de los procesos creativos que todo comunicador visual debe conocer y realizar.

Actualmente los docentes del curso de Diseño Visual Cinco han hecho excelentes esfuerzos para que el estudiante comprenda el tema de insights, pero se basa mucho en la teoría y no en la práctica. Por el diagnóstico realizado, resulta que con estos materiales de apoyo, los estudiantes logran comprender el tema de insights, en su teoría pero no en la práctica y cuando se habla de desarrollar y buscar insights, se habla de mucha dinámica y práctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje, el cual se debe mejorar.



El principal objetivo de la **educación superior**, según Ibáñez (1994) es la formación de capacidades y actitudes de los individuos, la integración en la sociedad como seres que sean capaces de transformar la realidad de la misma a favor de los valores vigentes.

En Guatemala, la enseñanza superior es aquella que se imparte después del bachillerato, es una formación profesional. Los establecimientos han sido tradicionalmente las universidades.

La universidad con mayor historia en Guatemala, es la **Universidad de San Carlos de Guatemala** (USAC), ya que se creó en 1676, iniciando clases de Filosofía, Kachiquel y Teología. El principal objetivo de la universidad es impartir enseñanza profesional en todos los ramos que correspondan a sus facultades.

En 1987, inicia la carrera de **Diseño Gráfico** en la Facultad de Arquitectura, pero es en 1995 cuando tuvo lugar la primera reestructuración curricular, la cual empezó una dinámica de análisis y revisión de contenidos para mantener actualizados los estudios en el marco de las demandas en la sociedad guatemalteca.

Es la carrera académica encargada de formar profesionales en comunicación visual y producción gráfica, así como también de generar conocimientos para problemas de comunicación visual del país (Según farusac.com, 2015). La red curricular del pensum 2011 de la carrera contiene una variedad de cursos destinados a la enseñanza adecuada del estudiante. Dentro de cada semestre existe un curso que es la columna vertebral del resto. El curso se llama Diseño visual y se desglosa en nueve cursos (uno por semestre) con temáticas distintas. Dentro de estos nueve cursos se resalta la asignatura de Diseño Visual Cinco, el cual se compone de los siguientes áreas temáticas según el programa de Diseño Visual 5 - pensum 2011-segundo ciclo, (2014):

Identificación del Insight (empatía y entendimiento profundo del usuario).

- Desarrollo del Concepto Creativo.
- Construcción de Brief.
- Construcción de estrategias y actividades promocionales en medios alternos (BTL).

En esta investigación se hace énfasis en este diseño visual (diseño visual 5) ya que está compuesto por uno de los temas base para la educación del diseñador gráfico y el tema base de este proyecto: El insight.

¿Porqué es importante el tema del insight?

El estudiante de diseño gráfico se rige bajo un proceso creativo, inculcado desde los primeros años de la carrera. ¿Cuál es la base de ese proceso? El insight. El insight puede ser un término muy ambiguo, y cada profesional tiene su manera de definirlo, buscarlo y desarrollarlo.

Según Cristina Quiñones, 2013 en su libro *Desnudando la Mente del Consumidor*, define **el insight** como una verdad humana, fresca y reveladora que genera oportunidades de innovación, branding y comunicación. Para otros es un descubrimiento sobre las formas de sentir, pensar o actuar del consumidor. En el marketing el insight tiene la capacidad de borrar la palabra producto y transformarla en una experiencia. El insight pone de primero a las personas, tiene una visión que empieza y termina en las personas, poniendo como punto de referencias las emociones.

En lo personal, un insight es indispensable para comunicarse con el grupo objetivo, para conectarse con ellos. El insight es como un chiste, si te lo tienen que explicar pierde su gracia, deja de ser insight. Su importancia es grandísima dentro de los conocimientos que el estudiante del curso de Diseño Visual Cinco debe aprender. Según Cristina Quiñones, 2013 existen diferentes técnicas para buscar y desarrollar insights, pero dependerá de la persona y su capacidad de ver donde otros no ven para encontrar lo que otros no encuentran.





Figura No. 7 (Estudiantes de la jornada matutina curso de diseño visual 5).

Para este tema tan crucial e importante en la formación del diseñador gráfico se requiere de una estrategia de enseñanza acorde que cuente con el material de apoyo que le facilite al estudiante la comprensión y búsqueda de los mismos, primero es necesario describir como funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje que se aplica hoy en día para este curso, el programa y los componentes de su currículo. ¿a que se refieren estos términos?

Para Coll, 1997 cuando hablamos de **enseñanza** se refiere a proporcionar contenidos o información en el alumno, mientras que el profesor estructura y hace arreglos de contingencias pues lo que le interesa es perfeccionar una forma adecuada de enseñar conocimientos y habilidades que se supone el alumno tiene que aprender (Según Breve análisis del concepto de Educación Superior, 2012).

Así mismo se denomina **aprendizaje** al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Para García, 2004 gran parte de la conducta de los seres humanos es aprendida, producto de contingencias ambientales, de esta manera, concibe el aprendizaje como un cambio estable en la conducta. Así, el aprendiz desarrolla expectativas y a largo plazo. (Según Breve análisis del concepto de Educación Superior, 2012).

Para lograr un proceso de enseñanza-aprendizaje se requiere de metodologías, las cuales son estrategias didácticas que guían el proceso y lo regulan. **El Currículo**, según Hamilton, 1999 es una palabra que intenta explicar "la organización y estructura organizativa – social que permite a las autoridades educativas controlar y administrar la conducta escolar;". Otra de las definiciones es la que nos dice que el currículo es el resultado que se ve reflejado en los estudiantes de lo que los maestros hacen, de acuerdo con Currículo Guide for Elementary Schools (1958): "Básicamente el currículo es lo que les sucede a los discentes en la escuela como resultado de lo que los maestros hacen. Incluye todas las experiencias educativas de las que la escuela es responsable".

El currículo tiene varios componentes, cada uno de ellos responde a una pregunta. Para esta investigación específicamente, se resaltaré sólo una de ellas:

¿Cómo enseñar y cómo aprender?: metodologías, estrategias y actividades que se incluyen dentro del diseño del currículo. Achaerandio (2007)

Se resalta este componente ya que es el que se refiere a las "estrategias didácticas que el docente implementa en el aula para favorecer el aprendizaje." Relacionando lo antes descrito con la asignatura, según el programa de Diseño Visual 5 - pensum 2011- segundo ciclo, (2014) el curso actualmente propone como metodología de enseñanza-aprendizaje lo siguiente:

El espacio pedagógico del curso se desarrollará a través de la aplicación participativa de los estudiantes en forma individual, estudiantes trabajando en equipo y el acompañamiento del docente, de diferentes métodos de diseño.

Se aplicarán la metodología del caso, del problema blanco y se utilizarán recursos como los foros de discusión, las mesas de trabajo y la clase magistral.

- El estudiante desarrollará investigación, bibliográfica en textos, materiales periódicos impresos e Internet, investigación de campo a través de la aplicación de técnicas de recolección de datos y de guías de observación y utilizará la información recolectada en el desarrollo de procesos creativos previos a la etapa de visualización.
- Los estudiantes en forma individual o en equipo, contarán con sesiones periódicas de asesoría del docente, tanto en forma presencial como a través de Internet.
- Los estudiantes presentarán en clase los resultados de sus investigaciones, las conclusiones de las mismas y la forma en que utilizaron la información.



Este tipo de programas son los que se aplican en la Escuela de Diseño Gráfico desde el año 2011, donde los contenidos de las asignaturas fueron cambiados o más bien modificados, sin embargo, si se lee detenidamente, cuenta con ciertas debilidades en las metodologías y estrategias didácticas para facilitar la práctica del tema insights. Esto quiere decir que los contenidos de manera teórica se encuentran bien estructurados pero no se cuenta con material práctico que apoye al docente en la parte metodológica que usan para facilitar dichos conocimientos teóricos.

Pero, ¿qué material de apoyo?

El material de apoyo de un docente puede ser de distintas maneras. Si se presta especial interés en la enseñanza-aprendizaje y en las metodologías para la educación del diseñador gráfico, el material debería ser eso, gráfico.

Los **materiales gráficos educativos** son herramientas utilizadas durante el proceso de enseñanza - aprendizaje, debido a la gran variedad de formas de plasmar la información. Son indispensables para lograr los objetivos que se plantean en la sesión educativa. (Según educación y comunicación en salud, 2011).

Pero no solamente es necesario saber que el material debe ser gráfico, para que este en realidad funcione con el grupo objetivo del que se está hablando, se debe ir más allá e investigar los modelos educativos que más se adecuen a su forma de aprender y sobretodo los que faciliten de mejor manera el aprendizaje y búsqueda de los insights.

Existen diversos modelos educativos y enfoques pedagógicos, por su pertinencia a esta investigación se tomará en cuenta el siguiente:

Enfoque constructivista: Se trata de un proceso constructivo mediante la interacción social y se valida la experiencia como fuente principal. ¿porqué este enfoque? para el grupo objetivo y para el tema del que se habla (el insight) es necesaria la utilización de metodologías en las cuáles pueda aprender a través de la experiencia, actividades, juegos.

En referencia a **metodologías o estrategias didácticas** para el desarrollo de competencias recomienda que estas sean creativas y dinámicas. Sugiere además que se propicien estrategias que abarquen diferentes dimensiones del aprendizaje orientados a aprender a aprender, a hacer, a convivir, a ser, a innovar y a crear con el propósito de brindarle al estudiante herramientas que le permitan el desarrollo de una cultura de aprendizaje continuo. (Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, 2010).

No basta con saber la teoría, ya que es un tema que hay que saber aplicar a la práctica y actualmente en cuestión de enseñanza, dentro del programa de la asignatura, el tema de insights se ha referido únicamente a exposición o ejercicios básicos, traslado de información de parte del profesor; estas son metodologías válidas, pero necesitan material de apoyo de manera que por medio de él estudiante pueda ponerlo en práctica, ya que actualmente el aprendizaje por parte del estudiante se ve limitado y a veces confuso por la no vinculación de teoría y práctica. Por eso **el constructivismo**, ya que este se distingue por ser una de las escuelas que ha logrado establecer espacios en la investigación y ha intervenido en la educación con muy buenos resultados en el área del aprendizaje. L.S Vigotsky (1896-1934), quien otorgó al juego como instrumento y recurso educativo, siendo un elemento que impulse del desarrollo mental del alumno, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento dando como resultado la atención o memoria voluntaria.



Para Carretero (1999) la **teoría constructivista** es aquella que mediante el juego el alumno construye su aprendizaje, realidad social y cultural. El juego, sin importar la edad, es un estímulo positivo cuando se habla de aprendizaje. Saca de la rutina y motiva a realizar algo, sin darse cuenta que se está aprendiendo. Para Bruner, 1984 **el juego** no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que pone a prueba las cosas, el pensamiento, lenguaje y fantasía. (Según Reflexión Académica en Diseño y Comunicación, 2007). La funcionalidad del juego en el aprendizaje se basa en que en la actualidad ya no se toma como una "perdida de tiempo" sino como una valiosa forma de aprender mediante la experiencia; así como cuando hablamos de vivir la experiencia para la búsqueda de insights dentro del proceso creativo de un diseñador gráfico.

Cabe mencionar, y de suma importancia, el tema del trabajo en grupo como lo menciona el programa de Diseño Visual 5. El proyecto a realizar intentará poner en práctica un estrategia grupal, basando en el método del juego. Si analizamos, el ser humano es un ser social, y que interactuar es parte de su régimen habitual, por lo tanto crear dinámicas de grupo se transforman en fuerzas de aprendizaje, en el cual los miembros interactúan de tal forma que intercambios opiniones y formas de pensar.

Así mismo como las estrategias grupales, es importante contar con material de apoyo que refuerce la motivación en los estudiantes hacia el tema, ya que la motivación es uno de los principios y métodos que facilitan el proceso de aprendizaje. Este va relacionado con el fin del material de apoyo que se creará en este proyecto ya que de acuerdo con (Bernal Correa & López Álzate, 2013) La Motivación: es tener el deseo de hacer algo. Cuando la persona es capaz de saber lo que espera y se da cuenta porque debe hacer algo en concreto y cognitivamente relaciona el material de estudio con el trabajo que espera llegar a realizar. Esto es precisamente lo que se desea lograr con el material de apoyo que se creará, que el estudiante tenga el deseo de aprender a través del juego y

que por medio del apoyo que el juego brindará a las metodología activas de los docentes se facilite el aprendizaje de este tema.

Ahora bien, tomando en cuenta que el juego es una técnica funcional de aprendizaje, en el proyecto a realizar se pretende dicha técnica para la búsqueda y desarrollo del insight. Un kit de juegos basados en un término que en lo personal le llamo "insights enseñando insights", se refiere a la enseñanza del tema de insights con el ejemplo, utilizando los juegos de infancia como totito, La botellita, Mímica y Basta, para llamar la atención de los estudiantes y ligar su experiencia con esos juegos de infancia, con el giro de que las reglas y dinámicas serán para la búsqueda y desarrollo de insights sobre "x" grupo objetivo, marca o producto. Dicho kit de juegos busca sacar la mayor cantidad de información mediante la intuición, la observación, el pensamiento, la agilidad mental de una forma dinámica y diferente para el estudiante y su aprendizaje.

Se dice que **diseñar para diseñadores** es tarea difícil, y es entendible ya que es complicado llamar la atención visualmente de los mismos, así que la mejor manera de llamar su atención es creando algo visualmente excelente. El Diseño otorga valor e identificación a los productos y mensajes, los que adquieren personalidad y transmiten un mensaje que apela a la sensibilidad estética, al gusto y a la emotividad, estableciendo un código propio de comunicación. (Según Cabrera www.mi-carrera.com 2015).

El **kit de juegos** que se pretende realizar conlleva los conceptos estéticos y básicos de diseño como lo es la unidad visual, ya que siendo un kit, debe verse como tal, con coherencia visual entre tipografías, y color. El color, que demuestra cualidades y sentimientos para llamar la atención. La tipografía, siendo una de las características más importantes por su legibilidad al ojo del lector, en este caso el estudiante que participa en las dinámicas de los juegos del kit. El troquelado y los empaques, que hacen del kit un producto innovador y limpio, atractivo y ordenado para los estudiantes.



¿Cómo sería este material de apoyo?

Existe una tendencia de línea gráfica, que en la actualidad y en el mundo del diseño se denomina "vintage", que en una época determinada se refería al arte a mano, limpio y detallista. El material que se pretende realizar se basará en dicha línea visual, utilizando elementos icónicos simples pero con un detalle artístico, al igual que el uso de tipografías legibles y limpias, aunque cabe mencionar que una de las valoraciones de dicha línea gráfica es el poder mezclar diferentes estilos tipográficos, sin perder la limpieza y sobriedad del material. En cuestiones de color, predominará el blanco, ya que se busca un diseño elegante pero juvenil, y cuando hablamos de juvenil también hablamos de dinamismo, por lo que se propondrá utilizar el amarillo y azul, los cuales también pertenecen a la gama de colores de la Facultad de Arquitectura, logrando que subliminalmente el target relacione el juego con su casa de estudios.

El estudiante busca reflejar su creatividad y trabajo mediante la competencia productiva en el medio profesional. El material de apoyo a realizar busca crear una dinámica sólida de búsqueda y desarrollo de insights en el estudiante para reforzar su nivel académico y así al graduarse como profesional, pueda cumplir con la sociedad guatemalteca en el área de comunicación visual, con una labor de alto nivel creativo y dando siempre las mejores soluciones a diferentes necesidades.

El diseñador es un ser creativo, por lo tanto demuestra siempre que la innovación puede ser relevante y ayudar al crecimiento de una sociedad. Si bien todos saben que Guatemala es un país que necesita de personas competentes en todo tipo de áreas, el diseñador gráfico tiene la capacidad de cambiar opiniones y actitudes, siempre y cuando se utilice de forma adecuada, lo cual lo vuelve un personaje ideal y a resaltar dentro de la sociedad.

Así mismo, el diseñador tiene el poder de comunicar visualmente, y aún más importante el ayudar con sus competencias a educar, y es la característica más positiva del proyecto que se pretende ejecutar.

El aporte educativo con un material gráfico adaptado a las necesidades del grupo objetivo vale más que cualquier cantidad de dinero, pues vale más el conocimiento y la habilidad para proponer mejores y más funcionales ideas que cambiaran a una sociedad con cada alumno egresado en el futuro.

Sin duda alguna, la educación superior requiere de apoyo de los mismos estudiantes que conforman las universidades. En el caso del diseñador de la Escuela de Diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, los estudiantes han ido creciendo rápido académicamente y laboralmente, a pesar de ser una carrera joven dentro del sistema educativo. Siempre se busca mejorar para sobresalir y tanto el docente como el estudiante necesitan trabajar en conjunto para poder hacerlo.

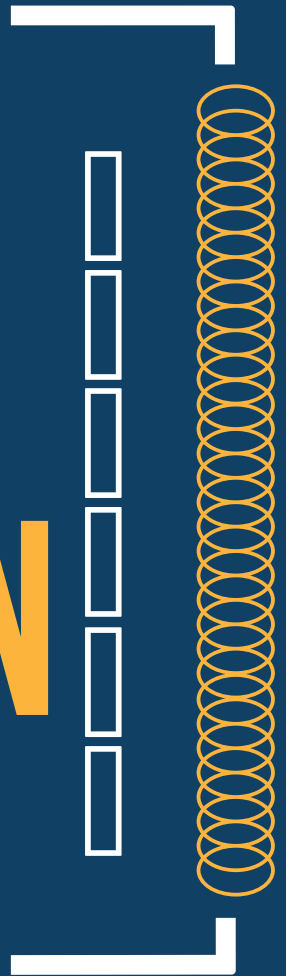
El material de apoyo, en este caso un kit de juegos, el cual consta de "**Totito**", el cual apoya a pensar creativamente, desarrollar solución de problemas y estrategia. "**Mímica**", que apoya el proyecto ya que desarrolla la habilidad de observar a los demás y la conciencia de uno mismo. "**Basta**", ayudará a pensar en soluciones específicas en un límite de tiempo, creando habilidad en la rapidez y "**Botellita**", este es común en las fiestas o reuniones de adolescentes y jóvenes, esto ayudará a romper el hielo y decir sin temor las verdades de la marca.

En la búsqueda y desarrollo de insights, busca ayudar al docente a facilitar la información con el estudiante y el entendimiento de lleno sobre la temática de insights y su desarrollo. Los juegos son funcionales y dinámicos, lo cual va de la mano con los estudiantes del curso de Diseño Visual Cinco; intentando agudizar el entendimiento del tema mediante juegos basados en los mismos insights de infancia del alumno. Logrando que el estudiante se desenvuelva y penetre en las mentes de los grupos objetivos con los que tenga que trabajar.

Buscar el bien académico no es suficiente sino la meta es lograr que los estudiantes de diseño de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC salgan al medio laboral dando las mejores soluciones de comunicación visual a las necesidades de la sociedad guatemalteca.



PROCESO CREATIVO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA



La intuición puede resultar en un buen trabajo,
pero un proceso creativo resulta
en un excelente trabajo.

CASOS ANÁLOGOS

Los siguientes casos son ejemplos nacionales e internacionales que tienen relevancia con el proyecto a realizar, para poder realizar un breve análisis sobre sus aspectos positivos, negativos e interesante.

NACIONAL



Figura No. 8 (Proyecto de graduación por Rolando Oliva).



Figura No. 9 (Propuesta gráfica final por Rolando Oliva).

Objetivo:

Diseñar material de apoyo acerca del "Concepto Creativo" para los estudiantes de las asignaturas teóricas de la red curricular de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Positivo:

- El estudiante participa y busca apoyar tanto al docente como a las futuras generaciones.
- El estudiante escogió un tema importante para la carrera del alumno.

Interesante:

- La propuesta fue validada y aprobada por el target.
- Tal vez gráficamente no es la mejor pero su planteamiento teórico ayudó a mucho a los estudiantes.
- El chapinismo sigue siendo un recurso llamativo para el grupo objetivo.

Negativo:

- La propuesta es muy desactualizada, hablando teóricamente y visualmente.
- La estrategia para resolver el problema no fue lo suficientemente pensada.
- La línea gráfica es muy pobre para el grupo objetivo, teniendo en cuenta que su grupo objetivo fue muy amplio para que fuera funcional.
- Hoy en día sería una propuesta aburrida para el estudiante, ya que necesitan más dinamismo para que su aprendizaje se vuelva a largo plazo.



INTERNACIONAL

CONSTRUYENDO CAMPOS PARA EL APRENDIZAJE CREATIVO. MÉTODO DEL JUEGO

Building scenarios for creative learning. The playing method

Paco Cerezo Sánchez
a3 networking, ingeniería del conocimiento, S.L.
infoa@a3net.net

Figura No. 10 (Resumen sobre creatividad y el método del juego por Paco Cerezo).

¿Qué es?:

Desarrollamos los paradigmas de la pedagogía activa y del constructivismo y proponemos un marco de aprendizaje creativo. Durante la experiencia piloto, este marco creativo prepara al alumno adulto para relacionar hechos, situaciones, conocimientos y contextos y para resolver problemas en situaciones complejas (analizar, interpretar y solucionar). Construimos escenas creativas de aprendizaje apoyadas en juegos sociales y en la influencia inter pares (Construyendo Campos para el Aprendizaje creativo, Sánchez paco, 2008).

Positivo:

- El autor analiza la situación actual del GO. Se da cuenta que es más complejo en estos días, los métodos de aprendizaje.
- Busca solución dinámica y propone un método diferente basado en juegos sociales.
- Este método desarrolla el potencial creativo, el trabajo en equipo y la habilidad para comprender y solucionar problemas.

Interesante:

- El juego llega más allá de ser solo un acto recreativo, sino también una herramienta para aprender.
- Recoge experiencias durante el transcurso de vida del target.
- Los juegos sociales se vuelven un insight para llamar la atención.

Negativo:

- Su planteamiento es un poco desordenado y complejo para su entendimiento.
- La forma de ejecución se vuelve algo tedioso. Se pudo resolver con material más gráfico.



LAS 6W, SÍNTESIS DEL BRIEF

Herramienta que permite identificar aspectos relevantes y significativos del grupo objetivo, a partir del conocimiento de sus necesidades más profundas.

WHO:

USAC, FARUSAC, Escuela de Diseño Gráfico. Docentes del curso de Visual 5.

WHAT:

Falta de material adecuado de apoyo para la práctica, desarrollo, búsqueda y entendimiento del insight en el curso de Visual 5.

WHEN:

Reuniones con clientes y asesores, interacción en clase con estudiantes
A lo largo del semestre.

WHAT:

Medios impresos.
Juegos con empaques, papel para actividades y separador.
Presentación WEB.

WHY:

Facilitar la comunicación entre docente-estudiante. Reforzar el entendimiento y búsqueda de la temática de insights.

WHOM:

Estudiantes del curso de Diseño Visual 5 y docentes del mismo.



MAPAS DE EMPATÍA

Spice y Poems son herramientas que permiten investigar e identificar aspectos relevantes y significativos del grupo objetivo, a partir del conocimiento de sus necesidades más profundas.

CLIENTE

SPICE

SOCIAL:

Interesado en temáticas diseño y sus tendencias. Le preocupa el bienestar de su empresa o trabajo, sus alumnos y su familia. Está siempre en busca de oportunidades, les gusta estar actualizados y pendientes de los sucesos del mundo. Se mantiene en contacto con las personas de su interés, primordialmente socios, alumnos y familia. Buscan superarse y se mantienen en constante interacción con su medio laboral.

IDENTITY:

Se visualizan como un individuos proactivos, creativos, visionarios, profesionales, responsables, caritativos, líderes, innovadores y protectores con sus alumnos y familia.

PHYSICAL:

Estilo de vida bastante activo, acostumbrados a la vida de un diseñador / docente. A veces muy ocupados para ejercitarse, o acostumbrado a realizar poco deporte por tiempo. Padecen de problemas relacionados al estrés y cansancio. Tienen hábitos alimenticios irregulares, abusan del café y comen fuera de casa. Duermen poco y buscan alternativas para relajarse.

COMMUNICATION:

Usan bien la tecnología como smartphones, tableta, computadora portátil. Utilizan frecuentemente el Internet para ver noticias, libros web y temas relacionados a las tendencias de diseño. Escuchan la radio en el carro. Poseen televisión donde ven programas como series de FOX, Warner Channel, noticias y películas.

EMOTIONAL:

Les da tranquilidad tener estabilidad económica. Buscan la superación personal. Les interesa mantener la estabilidad familiar, lo que les genera satisfacción. Pueden tener una actitud cambiante a causa del cansancio y estrés laboral. Les importa su papel como educadores, debe ser positivo.



POEMS

PEOPLE:

Son docentes creativos de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, específicamente el curso de Diseño Visual 5.

OBJECTS:

Se les puede crear presentaciones web o medios impresos.

ENVIRONMENT:

La interacción con ellos se da en las instalaciones de la facultad y dirección de la escuela de diseño gráfico.

MEDIA:

Se les puede dar distintos tipos de información mediante impresos como brochures, afiches, libros, revistas y catálogos. También digitalmente como presentaciones web y el uso de redes sociales.

SERVICES:

Puede participar en charlas, conferencias y talleres dentro del curso.



AUDIENCIA

SPICE

SOCIAL:

Interesado en temáticas diseño y sus tendencias. Le preocupa el bienestar académico y su familia. Está siempre en busca de oportunidades, les gusta estar actualizados pero les cuesta informarse. Se mantiene en contacto con las personas de su interés, primordialmente amigos y familia. Buscan superarse y estar siempre activos.

IDENTITY:

Estilo de vida bastante activo, acostumbrados a la vida de un diseñador / estudiante. Acostumbrados a realizar un poco de deporte. Padecen de problemas relacionados al estrés y cansancio. Tienen hábitos alimenticios irregulares, abusan del café. Duermen poco y buscan alternativas para relajarse como fiestas y deporte.

PHYSICAL:

Se visualizan como un individuos proactivos, creativos, visionarios, innovadores.

COMMUNICATION:

Usan bien la tecnología como smartphones, tableta, computadora portátil. Utilizan frecuentemente el Internet para ver noticias, libros web y temas relacionados a las tendencias de diseño. Escuchan la radio en el carro. Poseen televisión donde ven programas como series de FOX, Warner Channel, noticias y películas.

EMOTIONAL:

Les da tranquilidad estar comunicados con el mundo. Buscan la superación personal. Les interesa mantener la estabilidad académica, lo que les genera satisfacción. Pueden tener una actitud cambiante a causa del cansancio y estrés laboral. Les importa su papel como futuros diseñadores. Son muy patriotas.



POEMS

PEOPLE:

Son estudiantes creativos de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, cursando el 6to semestre de la carrera; específicamente el curso de Diseño Visual 5.

OBJECTS:

Se les puede crear presentaciones web, animaciones o medios impresos.

ENVIRONMENT:

La interacción con ellos se da en las instalaciones de la facultad, específicamente en las aulas de la misma.

MEDIA:

Se les dará información e interacción mediante un kit de juegos sociales con insights, hojas de papel y también presentaciones web.

SERVICES:

Puede participar en conferencias y talleres.



CONCEPTUALIZACIÓN

Insight:

A todos les gusta recordar su infancia, sin importar donde y qué estemos haciendo o en qué etapa de la vida nos encontremos. De niños todo era juego y así aprendíamos. Se jugaba y se pensaba con el corazón.

Concepto:

JUEGA CON LA CABEZA Y PIENSA CON EL CORAZÓN.

El humano usa su razonamiento al jugar, es decir que usa su cerebro, su cabeza; pero en estos juegos y para la búsqueda de insights se necesita usar el corazón, ya que necesitamos encontrar sentimientos y meternos en el papel del target. Por ello, se mezclan ambas partes para jugar con la cabeza y pensar con el corazón y profundizar en la búsqueda de insights del grupo objetivo.

Material a ejecutar:

Kit de juegos sociales de infancia invertidos para la búsqueda de insights sobre grupos objetivos.



BOCETAJE 1, PRE-PRODUCCIÓN

TEMA Y OBJETIVO:

Tema:

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 EN EL DESARROLLO Y BÚSQUEDA DE INSIGHTS.

Objetivo:

El objetivo de la autoevaluación del primer nivel de bocetaje era hacer una revisión y evaluación de las primeras propuestas del material gráfico para el proyecto y así poder escoger la más adecuada para seguir el proceso creativo y ejecucional.

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Lugar:

La autoevaluación del primera nivel de bocetaje se llevó a cabo el día Sábado 29 de Agosto, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, en el salón 109 del edificio T1 durante el transcurso de clase.

Tiempo:

25 minutos.

Planteamiento:

Visualizar los bocetos digitales realizados y referencias gráficas y así calificar cada propuesta bajo su funcionalidad, atractivo estético acorde al grupo objetivo, materiales y logotipo.

Los bocetos se basaron en la cultura visual y tendencias del grupo objetivo mediante el diagnostico que se realizó previamente. Una de las propuestas se basó en una línea gráfica vintage, simple y elegante, otra propuesta con una línea minimalista y llamativa con colores brillantes, y la última con una línea gráfica hipster, con una mezcla del uso de color y textiles guatemaltecos.

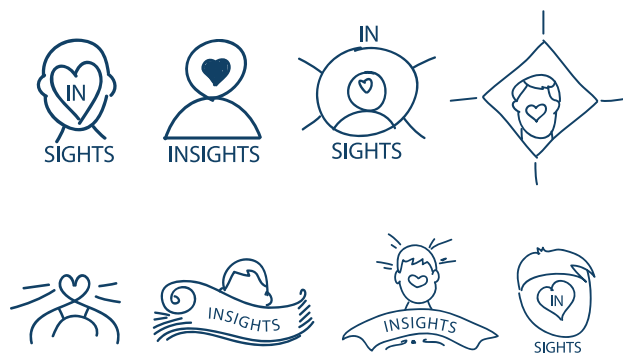


Figura No. 11 (Bocetaje de logotipo).





Figura No. 12 (Propuesta de línea gráfica 1).



Figura No. 13 (Propuesta de línea gráfica 2).



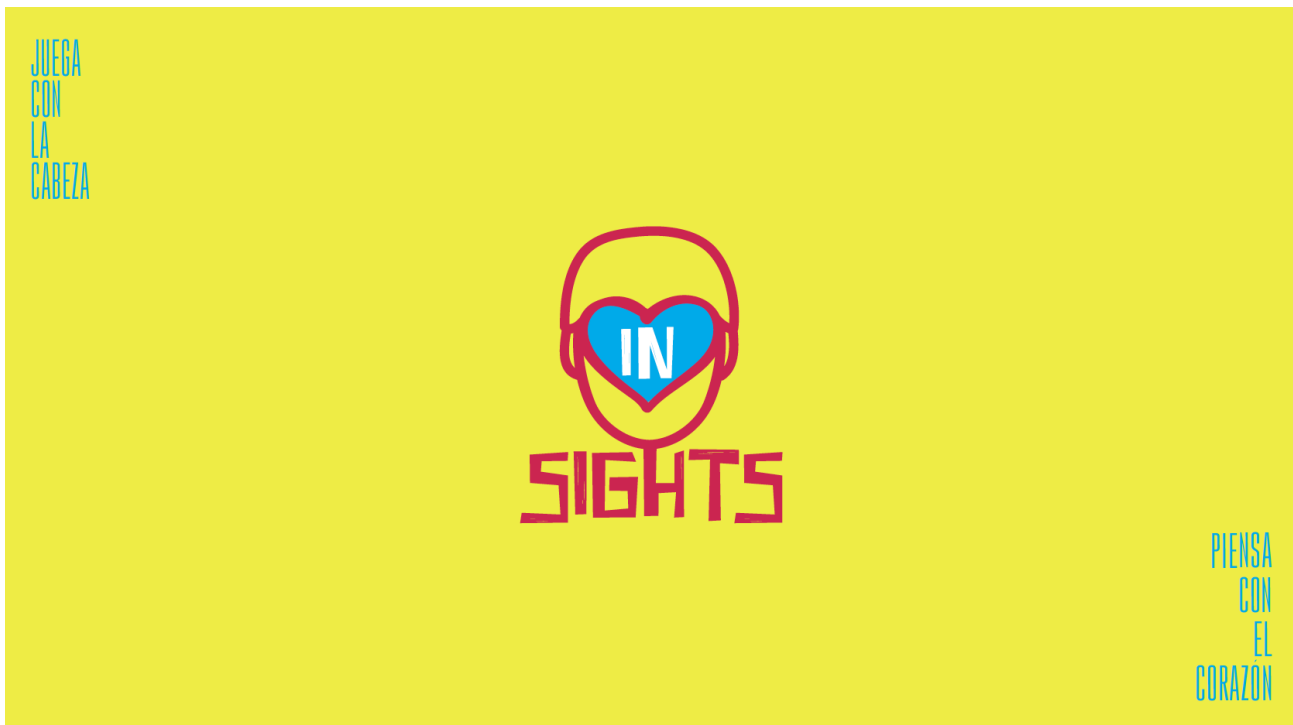


Figura No. 14 (Propuesta de línea gráfica 3).

MÉTODO:

Autoevaluación:

La autoevaluación es un método evaluativo que permite juzgar logros personalmente.

MODERADOR:

Luis Pedro Caballeros García.

Epesista del proyecto y estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico.

INSTRUMENTOS:

Para realizar la autoevaluación se contó con 3 propuestas o bocetos digitales, cada una con diferente línea gráfica basadas en la cultura visual y tendencias del grupo objetivo.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Luego de juzgar y autocriticar cada una de las propuestas primerizas, se definió que la línea gráfica más apropiada era la línea gráfica vintage, siendo una propuesta atractiva para el grupo objetivo por su mezcla de elegancia y dinamismo, el uso creativo y legible de diferentes tipografía y una iconografía más artesanal, sin olvidarse de su limpieza estética.



BOCETAJE 2, PRE-PRODUCCIÓN

TEMA Y OBJETIVO:

Tema:

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 EN EL DESARROLLO Y BÚSQUEDA DE INSIGHTS.

Objetivo:

El objetivo de la evaluación del segundo nivel de bocetaje era hacer revisión y obtener una crítica delimitada por parte de especialistas sobre las primeras propuestas del material gráfico para el proyecto y de la propuesta escogida para ser realizada, para luego poder continuar con paso seguro el proceso creativo y ejecucional.

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Lugar:

La evaluación con especialistas se llevó a cabo el día Sábado 12 de Septiembre, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, en el salón 109 del edificio T1 durante el transcurso de clase.

Tiempo:

8 minutos.

Planteamiento:

Se realizó una breve presentación visual, expuesta con cañonera, frente a las dos asesoras del ejercicio profesional supervisado y un director creativo publicitario. Se visualizó el proceso de bocetaje desde su primera etapa hasta la segunda, exponiendo las ventajas y desventajas de la propuesta electa.

MÉTODO:

Evaluación con especialistas:

La evaluación es un método que permite criticar y juzgar constructivamente una circunstancia.

MODERADOR:

Licda. Carolina Aguilar.

Docente de la Escuela de Diseño Gráfico.

Licda. Lourdes Pérez.

Docente de la Escuela de Diseño Gráfico.

José Carlos Milián Figueroa.

Director Creativo 4am Saatchi&Saatchi.



INSTRUMENTOS:

Para realizar la evaluación se contó con una presentación digital con las 3 propuestas o bocetos digitales, y la línea gráfica electa y mejorada.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

La sesión resultó bastante productiva, se concluyó que la línea gráfica electa era la ideal a ejecutar y que se dirigía en el camino correcto. La ejecución de un kit creativo resultó ser una idea idónea y dinámica para el grupo objetivo. En relación a las desventajas, no se tuvo crítica negativa.

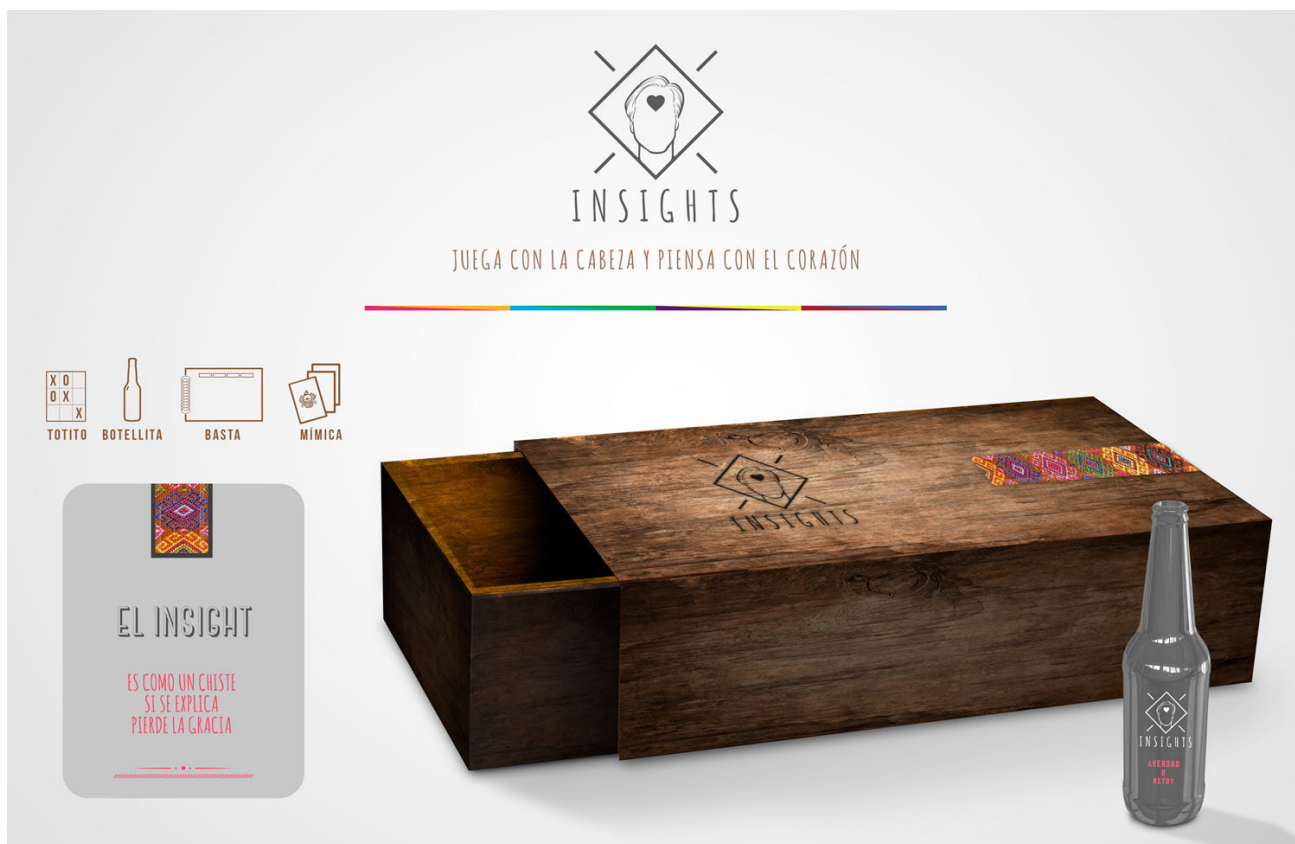


Figura No. 15 (Propuesta de línea gráfica 1, fase 2).





Figura No. 16 (Propuesta de línea gráfica 2, fase 2).



Figura No. 17 (Propuesta de línea gráfica 3, fase 2).

BOCETAJE 3, PRE-PRODUCCIÓN

TEMA Y OBJETIVO:

Tema:

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 EN EL DESARROLLO Y BÚSQUEDA DE INSIGHTS.

Objetivo:

El objetivo primordial de la validación del tercer nivel de bocetaje era recaudar información suficiente para verificar el agrado total de la estética de la línea gráfica final y la comprensión del tema y juegos del proyecto.

Aspectos Estéticos: La parte estética del material gráfico fue evaluado en desde el primer nivel de bocetaje, según el avance del proyecto. En este caso se verificaría el agrado total de la línea gráfica dentro del contexto del taller.

Aspectos de comprensión: Este aspecto busca verificar si los alumnos entienden la finalidad del tema expuesto dentro del proyecto y su comprensión con los juegos que se encontrarán posteriormente en el material gráfico final.

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Lugar:

La validación del tercer nivel de bocetaje se llevó a cabo el día Sábado 26 de Septiembre, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, para ser más específicos, la actividad se realizó en un aula comunal conocida como el salón 109 del edificio T2, con amplio espacio, luz, butacas y cañonera.

Tiempo:

El taller se realizó dos veces con un tiempo de 2 horas cada taller. El primero se realizó de 8:00 am a 10:00 am y el segundo se realizó de 10:00 am a 12:00 pm.

Planteamiento:

Una semana antes de la realización del taller, se convocó a estudiantes del grupo objetivo para que asistieran a dicha actividad con un cupo de 20 alumnos por taller de ambas jornadas.

Al realizar el taller primero fue pertinente presentarse al público con datos personales y mi experiencia en la carrera de diseño gráfico, así como en el medio laboral. Luego con la ayuda de una presentación visual, previamente trabajada de forma adecuada para el taller, se le compartió el taller con varios puntos sobre la temática de insights, como una serie de significados de fácil comprensión y ejemplos del mismo tema.

Para poner en práctica lo visto se realizaron dos actividades que eran los puntos importantes del taller. La primera actividad fue el juego de la botellita, que se encontraría dentro del material final, y la segunda fue una actividad de observación que se realiza en unas de las grandes escuelas creativas de Argentina.

Para finalizar el taller se realizó una serie de preguntas y dudas y se les agradeció al público y se les deseó un futuro exitoso.





Figura No. 18 (Sesión de taller, ambiente).



Figura No. 19 (Sesión de taller, ambiente).



Figura No. 20 (Estudiantes en las actividades del taller).



Figura No. 21 (Estudiantes en las actividades del taller).

MÉTODO:

Grupo Focal:

En inglés llamado Focus Group, es una herramienta utilizada para recaudar opiniones y actitudes utilizando un grupo pequeño de personas reunidas en un mismo sitio. En esta ocasión el grupo contó de seis estudiantes del grupo objetivo.

PERFIL DEL INFORMANTE:

Los informantes eran estudiantes del curso de Diseño Visual Cinco del 6to ciclo con un edad promedio de 21 años.

MODERADOR:

Luis Pedro Caballeros García.

Epesista del proyecto y estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico.



INSTRUMENTOS Y RECURSOS:

Para la realización del taller se contó con una presentación elaborada en el programa Keynote, diseñada y estructurada para el grupo objetivo. También se contó con dos hojas de trabajo para realizar cada uno de las actividades dentro del taller y un separador de páginas con los términos más relevantes aprendidos dentro de la sesión.

Para validar y obtener los resultados buscados se contó con un entrevista (Ver anexo No. 1) con una serie de 10 preguntas. Este cuestionario era un prueba piloto para realizar la validación final del proyecto.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Entrevista (Ver anexo No. 1):

Para obtener los resultados se plantearon las siguientes preguntas:

- ¿Cómo describiría la información obtenida en el taller “Insights”?
- ¿Fueron útiles las actividades que realizó en el taller, para mejorar su comprensión sobre la temática?
- ¿Cree que el taller realizado contribuye con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje sobre el tema INSIGHTS?
- ¿Cree que el taller de apoyo para el curso de visual 5 facilitó el traslado de información y comunicación entre docente y estudiante sobre la temática de insights?
- ¿El material gráfico del taller fue claro, legible y llamativo?
- ¿Cómo considera la línea gráfica del taller?
- ¿Podría mencionar algún aspecto que no conociera de la temática antes de presenciar el taller?
- De acuerdo a la temática del taller ¿Qué otros aspectos cree que se podrían haber incluido o extendido en el mismo?
- ¿Cuál cree que fue la finalidad del taller?
- ¿Le gustaría que le brindaran más actividades o material de apoyo como este, para seguir reforzando la temática?



Los resultados fueron muy positivos, el público de los talleres consideró al 100% que la experiencia vivida en el taller fue buena, que las actividades realizadas les ayudó a comprender el tema y su búsqueda, que fue un manera dinámica de reforzar la temática.

La línea gráfica gustó y les pareció atractiva una vez más. Resolvieron con éxito las actividades realizadas sobre la temática y es importante resaltar que el juego de la botellita fue bastante funcional según los participantes, igualmente se verificó acertadamente la temática del proyecto de graduación y que los alumnos comprenden totalmente la finalidad del mismo y están dispuestos a que se les brinde más actividades y material de apoyo.



Figura No. 22 (Hoja de trabajo 1 de taller).

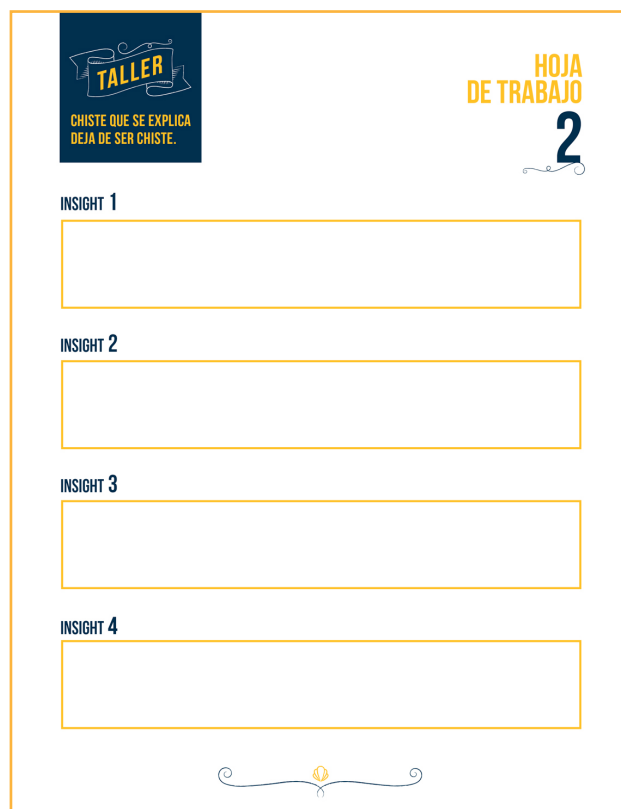


Figura No. 23 (Hoja de trabajo 2 de taller).





COMPROBACIÓN DE LA EFICACIA DE PROPUESTA GRÁFICA FINAL



Antes de ejecutar cualquier tipo de proyecto de comunicación visual, debemos tomar en cuenta primero el aspecto funcional que el estético.

TEMA Y OBJETIVO:

Tema:

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 EN EL DESARROLLO Y BÚSQUEDA DE INSIGHTS.

Objetivo:

El objetivo primordial de la validación era recaudar información suficiente para verificar la funcionalidad y estética del material gráfico presentado.

Aspectos funcionales: Que el material cumpliera los objetivos planteados al inicio de este proyecto, que el diseño fuera atractivo al ojo del estudiante del curso, que los juegos del kit fueran dinámicos para el tema, que los juegos del kit cumplieran como herramienta para buscar y desarrollar insights creativos.

Aspectos Estéticos: La parte estética del material gráfico fue evaluado en distintos momentos del proceso creativo. Sin embargo y para determinar si cumple con los requerimientos planteados al inicio del proyecto de facilitar la comprensión del tema "insights" incluyó dentro de la validación formal con el grupo objetivo.

ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Lugar:

La validación se llevó a cabo dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, debido a que es el contexto en el que el grupo objetivo desarrollo la mayor parte de sus actividades académicas. Para ser más específicos, la actividad se realizó en un aula comunal conocida como la "A", con amplio espacio, luz y mesas de trabajo, donde se logró reunir al grupo focal en círculo para concretar de mejor manejar lo que se planteaba realizar.



Figura No. 24 (Kit en el salón de clase).



Tiempo:

La sesión duró 45 minutos exactos.

Planteamiento:

Las actividades realizadas eran precisamente los juegos del kit "Insights" a evaluar. Al reunir el grupo focal con cierta cantidad de estudiantes del curso de Diseño Visual Cinco, era necesario presentarme y explicarles el objetivo de la actividad.

El primer juego a realizado fue BASTA, el segundo fue MÍMICA, el tercero TOTITO y de último LA BOTELLITA, tomando en cuenta que este último ya había sido validado en la realización de un taller sobre la temática de insights durante el transcurso de EPS.

Anterior a cada juegos se les explicó igualmente las dinámicas y reglas para jugar, utilizando el folleto de guía del kit.

Al finalizar los juegos, únicamente se les comunicó un agradecimiento por su ayuda y apoyo.

MÉTODO:

Grupo Focal:

En inglés llamado Focus Group, es una herramienta utilizada para recaudar opiniones y actitudes utilizando un grupo pequeño de personas reunidas en un mismo sitio. En esta ocasión el grupo contó de seis estudiantes del grupo objetivo.

MODERADOR:

Luis Pedro Caballeros García.

Epesista del proyecto y estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico.

PERFIL DEL INFORMANTE:

Los informantes eran seis estudiantes del curso de Diseño Visual Cinco del 6to ciclo.

Melanie Paola Cantoral Villatoro.

21 años de edad.

meelcv494@gmail.com

5531-0301

Kerly Iveth López folgar.

21 años de edad.

ker010194@gmail.com

5569-4265

David Lechuga.

21 años de edad.

joda.lechu@gmail.com

4150-8379

Jaqueline Samanda Paz Pérez.

21 años de edad.

jaquiepazperez@gmail.com

4364-8706

Sergio Fernando López Santizo.

21 años de edad.

chejomanescribe@gmail.com

4199-9148

Adriana Quinteros.

21 años de edad.

quinteros.adriana@yahoo.com

5589-1383

INSTRUMENTOS Y RECURSOS:

Para la realización de la validación se contó con un dummie final del kit "Insights" con sus respectivos juegos de Basta, Totito, La Botellita y Mímica. También se utilizó un cuestionario (ver anexo No. 2) que constaba de datos personales del informante y 11 preguntas que permitieron al estudiante plasmar su criterio personal sobre la actividad y el material. Igualmente se utilizó una tabla de observación (ver anexo No. 3) que se utilizó para recaudar detalles de actitudes y reacciones de los estudiantes al momento de jugar con el kit y así poder reforzar la información de la entrevista.



INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Entrevista (Ver anexo No. 2):

Para obtener los resultados se plantearon las siguientes preguntas:

- ¿Cómo describiría la experiencia obtenida con el kit "Insights"?
- ¿Fueron útiles los juegos que realizó con el kit, para mejorar su comprensión y búsqueda sobre la temática?
- ¿Cree que el kit "Insights" contribuye con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje sobre el tema INSIGHTS?
- ¿Cree que el kit "Insights" de apoyo para el curso de visual 5 facilitó el traslado de información y comunicación entre docente y estudiante sobre la temática de insights?
- ¿El material gráfico del kit fue legible y atractivo?
- ¿Es entendible la forma de interactuar con el kit?
- ¿Cómo considera la línea gráfica del kit "Insights"?
- ¿Podría mencionar algún aspecto que no conociera de la temática antes de jugar con el kit?
- De acuerdo a la temática el kit "Insights" ¿Qué otros aspectos cree que se podrían haber incluido o extendido en el mismo?
- ¿Cuál cree que fue la finalidad del kit?

¿Le gustaría que le brindaran más actividades o material de apoyo como este, para seguir reforzando la temática y solucionar los problemas de comunicación visual que se le presenten?





Figura No. 25 (Jaqueline Samanda Paz Pérez interactuando con el kit).



Figura No. 29 (Estudiantes interactuando con el kit).



Los resultados fueron excelentes y totalmente favorables, desde lo funcional hasta lo estético. El grupo focal consideró al 100% que la experiencia con el kit fue buena, que los juegos les ayudaron a comprender el tema y su búsqueda, pero especialmente que fue divertido y una forma dinámica de aprender la temática.

También se puede decir que la línea gráfica les gustó y les pareció muy atractivo. Su interacción con el kit también fue exitosa, ya que son juegos que jugaron en su infancia y los conocen bien. De lo más destacado de la validación es que los objetivos del proyecto fueron respaldados con éxito; para el grupo focal el kit si contribuye con la escuela en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje de insights, también opinaron que el kit si es un apoyo al curso y que facilitó el traslado de información sobre la temática, por último el grupo total comprendió la finalidad del material y está dispuesto y con ánimos de seguir obtenido material de ese tipo para su aprendizaje.

Entrevista (Ver anexo No. 3):

Durante la sesión que se realizó, los estudiantes recordaron su infancia, se divertieron aprendiendo, resaltando gestos como risas, sonrisas y mímicas. Se vio un ambiente de diversión pero también de pensamiento ya que por momentos se les complicaba mucho pensar en aspectos y detalles que el juego les planteaba, lo cual se considera bueno ya que con el material se busca que el estudiante encuentre habilidad mental para pensar y que busque todo tipo de características y detalles sobre una marca, producto o consumidor en específico y así lograr conseguir insights fuertes.



Figura No. 26 (Juego de Basta).



Figura No. 27 (Juego de Totito).

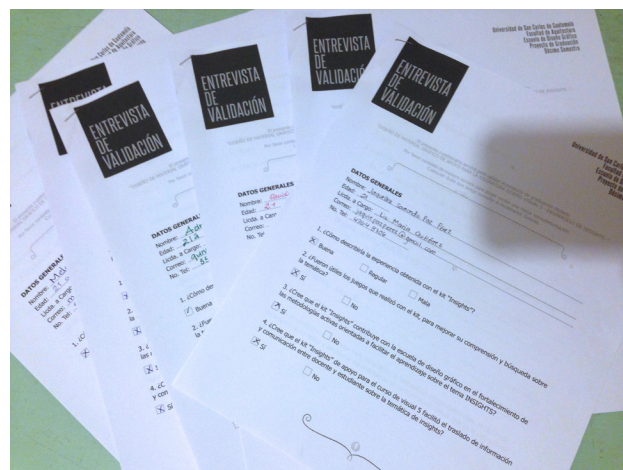


Figura No. 28 (Entrevistas contestadas).





PROPUESTA GRÁFICA FINAL

FUNDAMENTADA



Los resultados de un diseñador son la sombra de su creatividad. Un buen resultado no necesita de justificación, se fundamenta sólo.

KIT “INSIGHTS”

Es momento de disfrutar de un kit con los juegos sociales más populares de la infancia, pero con un pequeño giro diferente, están adaptados para que se puedan buscar insights creativos. El kit es una herramienta divertida para generar la habilidad de pensar, sentir y jugar con los detalles más significativos de un producto, marca o consumidor; y luego poder realizar un mejor y más funcional trabajo creativo de comunicación visual.

A continuación se muestra la propuesta final como material gráfico de apoyo para la asignatura de Diseño Visual 5:



LOGOTIPO Y NOMBRE



PARTES DEL KIT

LA BOTELLITA



Figura No. 30 (Montaje de la botella).



BASTA



Figura No. 31 (Montaje de basta).



MÍMICA



Figura No. 32 (Montaje de Mímica).



TOTITO

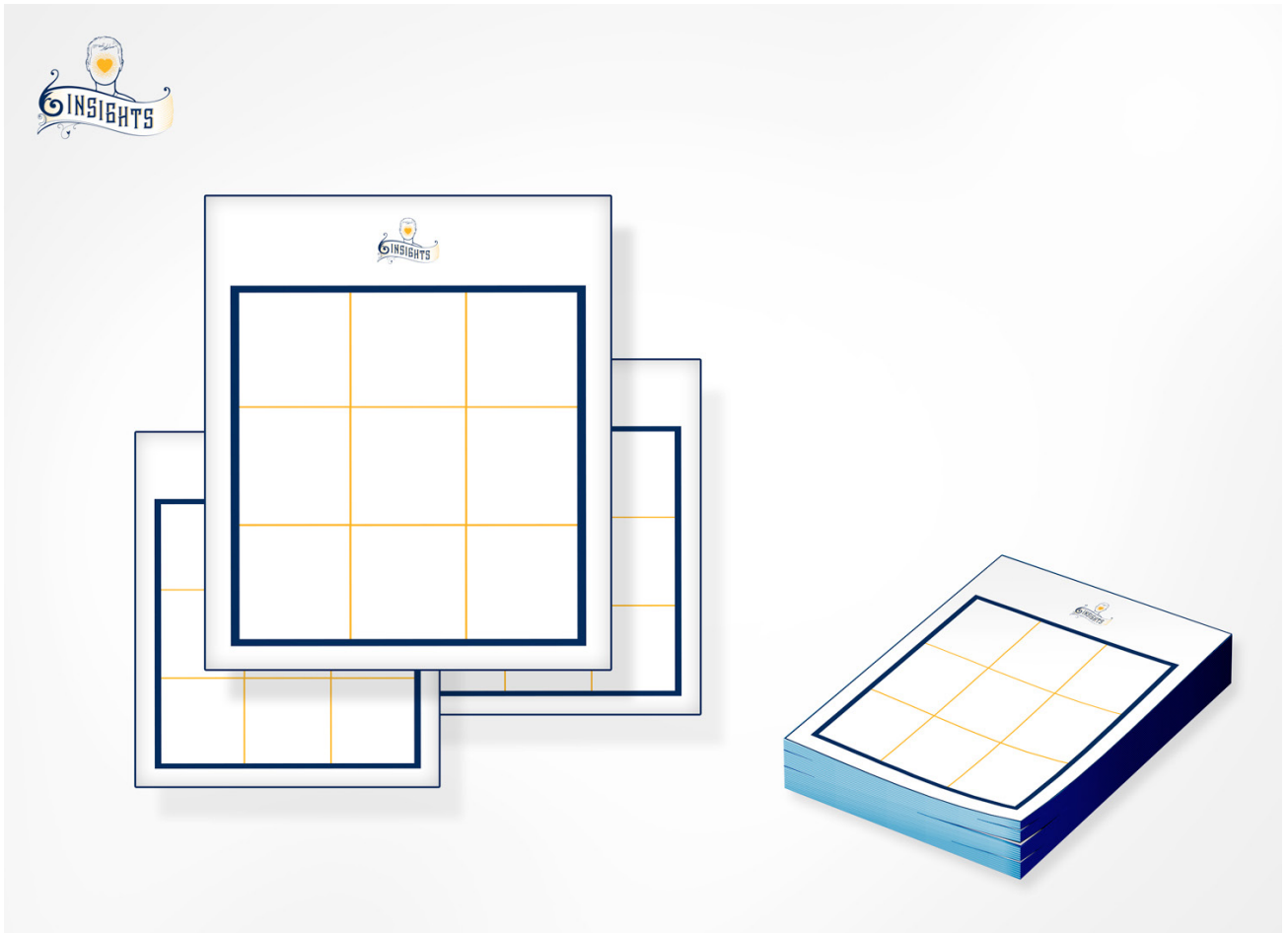


Figura No. 33 (Montaje de Totito).



GUÍA DE USO Y REGLAMENTO



Figura No. 34 (Instructivo).





JUEGA CON LA CABEZA Y PIENSA CON EL CORAZÓN



KIT PARA CREATIVOS



Figura No. 35 (Montaje de kit completo).

KIT IMPRESO A ESCALA REAL



Figura No. 36 (Vista 1).



Figura No. 37 (Vista 2).



Figura No. 38 (Vista 3).



Figura No. 39 (Vista 4).



CÓDIGO LINGÜÍSTICO

Código lingüístico escrito:

Un lenguaje simple y amigable, intentando que el grupo objetivo comprenda las instrucciones y definiciones lo mejor posible; sin usar mensajes escritos muy técnicos.

Código lingüístico oral:

El kit no contiene un lenguaje oral explícito, ya que sus dinámicas son totalmente escritas. El único lenguaje oral dependerá del docente y de los participantes a la hora de interactuar.

CÓDIGO CROMATICO

El color se basó en la paleta de colores de la Facultad de Arquitectura, siendo estos adaptables para lograr un diseño elegante y sobrio. Se buscó que la relación del color del kit con la facultad fuera subliminal.

Pantones:



PANTONE 7549 C



PANTONE 648 C

Para lograr limpieza se usó en su mayoría blanco, o luz, para darle dinamismo y un toque amigable el amarillo mostaza, el azul oscuro demuestra seriedad y elegancia.



CÓDIGO ICÓNICO

Los íconos utilizados fueron simples y acorde a la línea gráfica y unidad visual del kit, representan los cuatro juegos que contiene el proyecto. Conllevan pequeños elementos gráficos con detalles, pero siempre mantienen una figura simple, siendo más legibles para el target así como llamativos.



TOTITO



BOTELLITA



BASTA



MÍMICA

CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Una de las ventajas del estilo de línea gráfica empleado en el kit es que se puede mezclar diferentes estilos tipográficos al mismo tiempo, sin perder la sobriedad del diseño.

En titulares y subtítulos STEELFISH

Regular:

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

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " \$ % & / () = ? ^ * ' " Ç _ ; :

En textos de lectura general Tahoma

Regular:

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

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " \$ % & / () = ? ^ * ' " Ç _ ; :

En unos detalles de diseño tipográfico se mezcló palo seco, palo seco en outline y misceláneas, como en el logotipo. Esto ayuda al dinamismo del kit, así como la legibilidad a pesar de la mezcla.



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y LINEAMIENTOS

PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA
DE LA PROPUESTA



Grandes resultados merecen estar en grandes
manos. El diseño gráfico se disfruta más
cuando se le dá el uso y tiempo adecuado.

MEDIOS Y USOS SUGERIDOS

El kit fue creado para que cada uno de los cuatro catedráticos que imparten el curso de Diseño Visual 5 tenga uno.

Los docentes deben conocer y aprender las reglas del kit y sus juegos, para poder responder a cualquier duda que se le presente a tus estudiantes.

Los docentes deben también hacerles conciencia a los alumnos sobre el cuidado del kit, ya que es una herramienta de apoyo que necesita de un cuidado pertinente a la hora de usarse.

En el caso de los juegos de Basta y Totito, se sugiere que se saquen fotocopias de las hojas cuando sean grupos de estudiantes muy grandes, y así lograr que el kit tenga un tiempo de vida más amplio.

Logística

El docente utilizará el kit a su conveniencia, y cuando crea pertinente. Al utilizarlo deberá organizar a los estudiantes en cuatro grupos, según la cantidad y luego dividir entre los grupos el juegos del kit.

Rotar los juegos hasta que cada grupo de alumnos haya completado los cuatro juegos y hayan encontrado insights potenciales.

Criterios de evaluación

Al realizar las dinámicas o juegos del kit "Insights" el docente de evaluar lo aprendido y encontrado por parte de los estudiantes mediante un ejercicio de probatoria, el cual constaría en que los estudiantes utilicen el insights más poderoso encontrado para realizar un concepto creativo y posteriormente la idea ejecucional para resolver el insight y comunicar.



PRESUPUESTOS

Costos de diseño:

Descripción:	Precio:
Tiempo de conceptualización.	Q 6,349.50
Tiempo de ejecución.	Q 2,295.00
Diseño de identidad y unidad gráfica del kit.	Q 30,456.00
Diseño de troqueles y artes finales.	Q 10,700.00

Costos de reproducción

Modelo de caja en PVC + papel adhesivo con arte.	Q 700.00
Papel texcote Cal. 16 + troquelado de cartas de mímica.	Q 100.00
Botella de vidrio + stickers.	Q 20.00
Libreta de basta de 100 hojas.	Q 100.00
Block de totito de 100 hojas.	Q 50.00
Hoja bond para guía de uso.	Q 10.00
Mano de obra.	Q 250.00

Total: Q 51,030.50



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Objetivo General:

Contribuir con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje sobre el tema INSIGHTS a los estudiantes que cursan la asignatura diseño visual 5.

Conclusiones:

- El proyecto realizado cumplió con el objetivo principal, fortaleciendo las metodologías que los docentes usan actualmente dentro del curso; el material apoya, según los estudiantes, a dichas metodologías ya que usa técnicas dinámicas para facilitar el aprendizaje.
- El Proyecto de Graduación y el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) se llevó a cabo con éxito durante el tiempo propuesto, salieron a luz dificultades, obstáculos y contratiempos, pero el material gráfico de apoyo logró cumplir con sus expectativas.
- La problemática abordada en el Proyecto de Graduación y EPS fue electa con juicio pertinente y respaldado con críticas positivas por parte de los mediadores y protagonistas en el entorno del mismo. Es de suma importancia que la educación superior sea respaldada y apoyada por los mismos estudiantes de la mano de los docentes y directivos. La carrera de diseño gráfico en la Universidad de San Carlos está encaminada positivamente a egresar verdaderos profesionales de comunicación visual pero necesita de persistencia, competencia y apoyo interno para que siga en el camino correcto.

Recomendaciones:

- **A la Escuela** para que genere técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje más pertinentes e innovadoras. El diseñador se actualiza diariamente, por lo tanto las nuevas generaciones deben tener un currículo también actualizado y adaptado a reforzar el proceso creativo desde los inicios de la carrera.
- **A los coordinadores** de la Escuela de Diseño Gráfico, que con méritos y esfuerzo dedican su tiempo a educar, necesitan retomar la planificación y organización del tiempo en cuanto al curso de Proyecto de Graduación 2 y EPS, sugiriendo que se proponga un cronograma semanal más adecuado para evitar desfases y contratiempos.
- **A los docentes de la escuela**, para que motiven al alumnado desde sus inicios en la carrera a que aporten positivamente a su escuela, y así crezcan juntos en intelecto e innovación.
- **A los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la escuela**, para que desde sus inicios en esta competente carrera, se planteen objetivos claros e inteligentes, para poder ser cada día mejores en lo académico así como en el medio y a los que logren llegar a la etapa final de la carrera que primero piensen en la escuela de donde egresarán y pensar en qué y cómo pueden aportar con sus habilidades dentro de su proceso de aprendizaje durante la carrera.



- La temática de INSIGHTS tratada durante el Proyecto de Graduación es de suma importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante creativo de la carrera, y se logró exitosamente, mediante el kit, reforzar y apoyar el tema en los estudiantes del curso de diseño visual 5. Los resultados hablan por sí solos y se puede concluir que los estudiantes aprenden más cuando las temáticas se abordan lo más dinámicas posible.
- El insight es uno de los temas pilares primordiales para formar mejores comunicadores visuales, comunicadores creativos.
- **A la escuela**, para que reorganice y planifique nuevas metodologías dinámicas y diferentes para reforzar el aprendizaje de los estudiantes. Es claro en los resultados que los alumnos están esperando con ansias esos nuevos métodos y están dispuestos a mejorar su comprensión respecto a la temática de insights. Plantear talleres sobre insights y observación con diferentes niveles de dificultad que vayan de la mano a los cursos de Diseño Visual, desde el uno al ocho.
- **A los docentes y estudiantes de la escuela**, para que refuercen día con día el tema de insights, desde su hogar hasta los salones de clase, para que se vuelva una rutina creativa y así lograr un gremio de comunicadores más conceptuales, creativos y competentes en el medio laboral.



LECCIONES APRENDIDAS

Conocimiento

Habilidad

Actitud

¿Qué sabía?

- Definir un proceso creativo.
 - Visualizar la información obtenida para un proceso creativo.
 - Demostrar la funcionalidad de una solución.
 - Crear propuestas de diseño funcionales.
- Crear propuestas funcionales de diseño. Analizar el contexto de trabajo.
 - Observar situaciones potenciales para ideas creativas.
 - Socializar con el grupo objetivo.
- Responder a situaciones de estrés.
 - Cumplir con objetivos planteados.

¿Qué aprendí?

- Construir metodologías de trabajo.
 - Aconsejar a futuras generaciones de alumnos de diseño gráfico.
 - Categorizar un planteamiento para la realización de un taller.
- Capacitar a otros sobre un tema de diseño.
 - Construir cajas con materiales gruesos.
 - Sistematizar validaciones.
- Reconocer consejos de otros.
 - Disfrutar un proyecto sin cobro.

¿Qué necesito mejorar?

- Desarrollar un informe completo.
 - Redactar un informe asertivo.
 - Interpretar la resolución de troqueles.
- Controlar más el programa de InDesign.
 - Construir metodologías de diseño.
- Tolerar las adversidades.



BIBLIOGRAFÍA

Argudín (2015). La Educación Universitaria hoy. <http://www.hadoc.azc.uam.mx/>.

Anónimo. (2011). Educación y comunicación. www.educomucv.blogspot.com, lima, Perú.

Cabrera, Patricia (2015). Perfiles profesionales. <http://www.mi-carrera.com/>.

Carretero, Mario.(1999) Constructivismo y educación, México.

Chapouille, María Virginia. (2007). La importancia del juego en el proceso educativo, "Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación" Palermo, Argentina.

Churba. Carlos A. (2007). La Creatividad, Buenos Aires, Argentina.

Crispin, M. L., & Doria Serrano, M. (2011). Aprendizaje autónomo: orientaciones para la docencia (Priemra edición ed.). México, México.DF. Woolfok, A. (2006). Psicología educativa. (P. Educación, Ed.) Mexico.

Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura. (2010). Readecuación curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.

FARUSAC. (2012). Área de Diseño. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/disenografico-sub/dg-plan-de-estudios/dg-contenidos/area-de-diseno>.

FARUSAC. (2011). Campus Virtual. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.uv-arquitectura.com/>.

FARUSAC. (2012). Diseño Gráfico: Facultad de Arquitectura. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/disenografico>.

FARUSAC. (2012). Escuela de arquitectura: Reseña histórica. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/arquitectura>.

FARUSAC. (2011 -2014). Memoria de Labores. Guatemala: Facultad de Arquitectura.

FARUSAC. (2012). Nosotros: Facultad de Arquitectura. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/administracion-sub/nosotros>.

FARUSAC. (2012). Perfil de Ingresos: Escuela de Diseño Gráfico. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/estudiantes-sub/pmerrringreso>.



FARUSAC. (2012). Plan de estudios, Descripción del Pensum 2011. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/disenografico-sub/dg-plan-deestudios>.

FARUSAC. (2012). Red Curricular 2011. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/images/imagenes/pdf/disenografico/interactivo-dg.pdf>.

Guerrero Barrios, Jorge y Faro Resendiz. Ma. Teresa (2012). Breve análisis del concepto de Educación Superior, Iztacala UNAM México.

Licda. Lourdes Pérez, Licda. Carolina Aguilar, Licda. Wendy Herrera, Marisol Dávila - (2014) - Programa de Diseño Visual 4, pensum 2011, segundo ciclo - Guatemala, Guatemala.

Licda. Lourdes Pérez, Licda. Carolina Aguilar, Licda. Wendy Herrera - (2014) - Programa de Diseño Visual 5, pensum 2011, segundo ciclo - Guatemala, Guatemala.

Murillo, María Benítez (2009). El Juego Como Herramienta de Aprendizaje, El cuervo de Sevilla, Sevilla.

Narváez, M., & Prada, Amapola. (6 de enero-junio de 2005). Aprendizaje autodirigido y desempeño académico Tiempo de Educar. (e. C. Red de Revistas Científicas de América Latina, Ed.) Tiempo de educar .

Seumenicht, Brigitte. Revista Merca2.0. (2012). Artículo "Insights: algo que no sabías que sabías", México, D.F.

Tobar Piril, Luis Alfredo. (2011). La educación superior en Guatemala en la primera década del siglo XXI, Distrito Federal México.

Toro, J. R. (12 de 2004). La autonomía, el propósito de la educación. Revista de Estudios Sociales. Universidad Los Andes .

Tobón, S. (2013). Formación integral y competencias - Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación. Bogotá: Ecoe Ediciones .

Tristan, José María. (2011). El Juego Como Método de Aprendizaje, Piura, Perú.

Quiñones, Cristina.(2013). Desnudando la Mente del Consumidor, Lima,Perú.



GLOSARIO

Insight:

(Ver - Adentro) una verdad humana, fresca y reveladora que genera oportunidades de innovación, branding y comunicación.

Creatividad:

Es producir algo que no existe, en el mundo del diseño y publicidad es encontrar una solución diferente a un problema.

Educación superior:

Es "la formación de profesionales competentes; individuos que resuelvan creativamente problemas sociales".

Vintage:

Es un nombre dentro de nuestro lenguaje para designar, en nuestro caso, a un estilo de línea gráfica antigua con diseño artístico y de buena calidad.

Kit:

Es el conjunto de cosas que se complementan para ser un solo objeto o aparato para un fin específico.

La Botellita:

Un juego social grupal de infancia, en el cuál se gira un botella para lograr designar a dos participantes y plantearse retos o verdades.

Basta:

Famoso juego social de palabras en el cual se basa en un letra al azar y los participantes deben pensar y escribir palabras según las categorías establecidas por el juego.

Mímica:

Divertido juego de infancia, donde su objetivo es mimar las palabras electas, son palabras o sonidos, únicamente un representación física para que el equipo del representador pueda adivinar la palabra.

Totito:

Un juego social de lápiz y papel entre dos jugadores, donde los jugadores se alternan para lograr una línea con su símbolo (X - O).





ANEXOS



ANEXO 1

ENTREVISTA DE VALIDACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación
Décimo Semestre

El presente cuestionario servirá para validar el proyecto de graduación titulado "DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 - DESARROLLO DE INSIGHTS -".

Por favor conteste de manera sincera para poder recibir una mejor retroalimentación. Cualquier duda que tenga consulte al moderador. Gracias.



DATOS GENERALES

Nombre: _____

Edad: _____

Licda. a Cargo: _____

Correo: _____

No. Tel: _____

1. ¿Cómo describiría la información obtenida en el taller "Insights"?

Buena Regular Mala

2. ¿Fueron útiles las actividades que realizó en el taller, para mejorar su comprensión sobre la temática?

Sí No

3. ¿Cree que el taller realizado contribuye con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje sobre el tema INSIGHTS?

Sí No

4. ¿Cree que el taller de apoyo para el curso de visual 5 facilitó el traslado de información y comunicación entre docente y estudiante sobre la temática de insights?

Sí No



5. ¿El material gráfico del taller fue claro, legible y llamativo?

Sí No

6. ¿Cómo considera la línea gráfica del taller?

Buena Regular Mala

7. ¿Podría mencionar algún aspecto que no conociera de la temática antes de presenciar el taller?

8. De acuerdo a la temática del taller ¿Qué otros aspectos cree que se podrían haber incluido o extendido en el mismo?

9. ¿Cuál cree que fue la finalidad del taller?

10. ¿Le gustaría que le brindaran más actividades o material de apoyo como este, para seguir reforzando la temática?

Sí No



ANEXO 2

ENTREVISTA DE VALIDACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación
Décimo Semestre

El presente cuestionario servirá para validar el proyecto de graduación titulado "DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 - DESARROLLO DE INSIGHTS -".

Por favor conteste de manera sincera para poder recibir una mejor retroalimentación. Cualquier duda que tenga consulte al moderador. Gracias.

DATOS GENERALES

Nombre: _____

Edad: _____

Licda. a Cargo: _____

Correo: _____

No. Tel: _____

1. ¿Cómo describiría la experiencia obtenida con el kit "Insights"?

Buena Regular Mala

2. ¿Fueron útiles los juegos que realizó con el kit, para mejorar su comprensión y búsqueda sobre la temática?

Sí No

3. ¿Cree que el kit "Insights" contribuye con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas a facilitar el aprendizaje sobre el tema INSIGHTS?

Sí No

4. ¿Cree que el kit "Insights" de apoyo para el curso de visual 5 facilitó el traslado de información y comunicación entre docente y estudiante sobre la temática de insights?

Sí No



5. ¿El material gráfico del kit fue legible y atractivo?

Sí No

6. ¿Es entendible la forma de interactuar con el kit?

Sí No

7. ¿Cómo considera la línea gráfica del kit "Insights"?

Buena Regular Mala

8. ¿Podría mencionar algún aspecto que no conociera de la temática antes de jugar con el kit?

9. De acuerdo a la temática el kit "Insights" ¿Qué otros aspectos cree que se podrían haber incluido o extendido en el mismo?

10. ¿Cuál cree que fue la finalidad del kit?

11. ¿Le gustaría que le brindaran más actividades o material de apoyo como este, para seguir reforzando la temática y solucionar los problemas de comunicación visual que se le presenten?

Sí No



ANEXO 3

HOJA DE OBSERVACIÓN

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico
Proyecto de Graduación
Décimo Semestre

TIEMPO	INTERACCIÓN MANUAL	GESTOS NO VERBALES	GESTOS VERBALES





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 "**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5 -DESARROLLO DE INSIGHTS-**", del estudiante **LUIS PEDRO CABALLEROS GARCÍA** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario No. **201122568**, al conferírsele el Grado académico de Licenciada en Diseño Gráfico.

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 siete días de marzo de dos mil dieciséis.

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

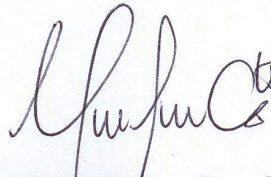
Atentamente,

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



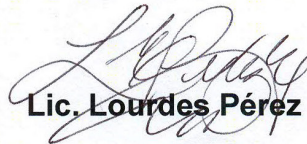
**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE APOYO PARA
LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 5
-DESARROLLO DE INSIGHTS-**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

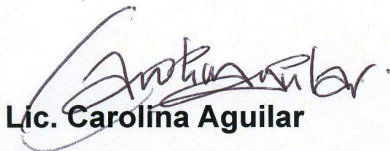


Luis Pedro Caballeros García

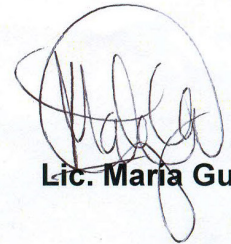
Asesorado por:



Lic. Lourdes Pérez



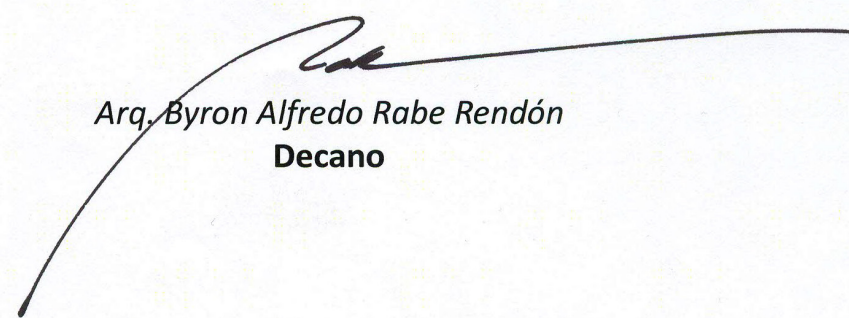
Lic. Carolina Aguilar



Lic. Maria Gutierrez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

