



# DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA EL DOCENTE, DISEÑO VISUAL 7 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



ESCUELA DE  
**DISEÑO GRÁFICO**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA

Presentado por : Juan Pablo Rodríguez de León, previo a optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico con énfasis Editorial Interactivo egresado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala, Agosto 2016.





# JUNTA DIRECTIVA

---

**Decano**

Decano Msc Arq. Byron Rabe Rendón

**Vocal I**

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

**Vocal II**

Edgar Armando López Pazos

**Vocal III**

Marco Vinicio Barrios Contreras

**Vocal IV**

William Josué Pérez Sazo

**Vocal V**

Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga

**Secretario**

Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

# TRIBUNAL EXAMINADOR

---

**Decano**

Msc.Arq. Byron Rabé Rendón

**Secretario**

Msc.Arq.Publio Rodríguez Lobos

**Asesor Metodológico**

Lic. Marco Antonio Morales Tomas

**Asesora Gráfica**

Lic. Miriam Isabel Meléndez S. De Villalta

**Tercer Asesor**

Lic. María Gutiérrez de Melgar



DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO  
PARA EL DOCENTE, DISEÑO VISUAL 7  
DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO.



## Dedicatoria y agradecimiento

---

Agradezco a Dios por darme la fortaleza y entendimiento a lo largo de mi formación y que me permite culminar mi carrera universitaria.

A mis padres Oscar Adolfo Rodríguez y Hanea María de Rodríguez por el apoyo, por acompañarme a lo largo de este proceso, en mis derrotas y éxitos por estar siempre a mi lado a largo de mi vida.

A mis hermanos Oscar José Rodríguez y Mario David Rodríguez por ser apoyo constante en mi día a día.

A mis amigos y colegas, Mayte Oliva, Gabriela Rivadeneira.

A el Lic. Marco Morales, por compartir su conocimiento sin egoísmo y ser un excelente ejemplo de catedrático.

A la Lic. Isabel Meléndez, por ser guía en mi formación académica.

# ÍNDICE

---

Dedicatoria y Agradecimientos

Presentación

## CAPÍTULO I

Introducción	11
1.1 Antecedentes de la institución	13
1.2 Identificación del Problema	14
1.3 Justificación de la Selección del problema	15
1.4 Objetivos	15

## CAPÍTULO II

Perfil del cliente	
2.1 Perfil del cliente	18
2.2 Análisis del grupo objetivo	25

## CAPÍTULO III

3.1 Descripción de la pieza gráfica	28
3.2 Concepto creativo	32
3.3 Pre visualización de códigos visuales	36

## CAPÍTULO IV

4.1 Flujograma del proceso	40
4.2 Cronograma del proceso	43

<b>CAPÍTULO V</b>	
Marco Teórico	47
<b>CAPÍTULO VI</b>	
Proceso de producción gráfica y validación	
6.1 Nivel 1 de visualización	56
6.2 Nivel 2 de visualización	60
6.3 Nivel 3 de visualización	68
6.3.2 Análisis de resultados	72
6.3.3 Fundamentación	73
6.3.5 Costos	79
<b>CAPÍTULO VII</b>	
Lecciones aprendidas	
7.1. En la gestión y producción gráfica	81
<b>CAPÍTULO VIII</b>	
8.1 Conclusiones	84
	90
<b>CAPÍTULO IX</b>	
Recomendaciones	
9.1 A la institución (cliente)	86
9.2 A la Escuela de Diseño Gráfico	87
Fuentes consultadas	88
Anexos	90

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN



# PRESENTACIÓN

---

La escuela de Diseño Gráfico, imparte el curso de Diseño Visual 7 el cual tiene como objetivo formar al estudiante en las diversas áreas del diseño gráfico, tomando en cuenta que el diseñador gráfico desempeña la función de comunicador visual debe de contar con los conocimientos necesarios para poder afrontar las diversas situaciones que se le puedan presentar durante su desempeño. Actualmente cada uno de los diversos catedráticos que imparten el curso cuentan con diferentes herramientas, las cuales varían según los criterios y conocimientos de los mismos.

El no contar con una adecuada recopilación del material, se refleja en la formación de los futuros diseñadores gráficos, ya que el desarrollo de los contenidos sobre los temas que forman parte de la signatura de Diseño Visual 7 varían drásticamente según el catedrático.

El no existir una adecuada recopilación del contenido de los temas que forman la asignatura, se dificulta el proceso de enseñanza – aprendizaje.

A continuación se presenta el estudio del problema y la estrategia de comunicación propuesta por el diseñador gráfico para contribuir al proceso de enseñanza – aprendizaje del curso Diseño Visual 7.

## 1.1 Antecedentes de la institución

---

En 1986, dentro de los proyectos que ofrecía el arquitecto Eduardo Aguirre Cantero como candidato a decano de la Facultad de Arquitectura, estaba el impulsar la creación de la carrera de Diseño Gráfico Industrial, la cual se convertiría en Diseño Gráfico carrera que consideraba mayores expectativas de crecimiento en el medio guatemalteco. La Escuela de Diseño Gráfico ha incrementado su crecimiento dentro de la facultad debido a que la necesidad de aprendizaje incrementan específicamente. Posterior a esto se decide dejar de ofrecer solo un técnico y se implementa el plan de licenciaturas en publicidad, multimedia, editorial.

### **Misión**

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

## **Visión**

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

Áreas de estudio del programa de Diseño Gráfico de la USAC el pénsum, comprenden dos grandes áreas de estudio, ambas son tecnología y diseño y comunicación e historia.

## **El área de tecnología y diseño**

Como objetivo general, proporcionar al estudiante las habilidades necesarias para graficar sus ideas e integrar los conocimientos teóricos prácticos para resolver problemas de comunicación visual.

## **El área de comunicación e historia**

Como objetivo general, proporcionar al estudiante conocimiento de su profesión, así como de los fundamentos teóricos metodológicos que garanticen una eficaz comunicación visual.(FARUSAC- 014- Diseño Gráfico-<http://www.farusac.com/index.php/disenio-grafico>



## 1.2 Identificación del problema de comunicación visual

---

Actualmente la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con diversos materiales didácticos sobre las diversas temáticas que abordan el curso de Diseño Visual 7. Los materiales pueden variar según el catedrático, debido a que no se cuenta con una recopilación de materiales para el desarrollo de la docencia.

Actualmente no se cuenta con una recopilación del material del docente que sea enfocado en las diversas necesidades del docente, por lo tanto la necesidad de realizar esta recopilación de materiales se hace evidente, ya que contar con este tipo de material facilita el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que los diferentes catedráticos podrán contar con una guía donde se detallen y se desarrollen los contenidos de la asignatura.

Se busca brindar herramientas didácticas actualizadas, por lo tanto esta nueva recopilación de material será enriquecida con sitios de consultas, referencias de contenido de material gráfico diseñadas para un grupo objetivo específico, de esta forma se contribuye a mejorar la formación de los futuros profesionales del diseño gráfico.

## 1.3 Justificación de la selección del problema

---

---

### 1.3.1 Transcendencia

Las promociones de diseñadores gráficos han demostrado dificultades al momento de poner en práctica conocimientos adquiridos durante el proceso del curso.

La tecnología cumple un papel de suma importancia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, por lo que puede brindar apoyo a través de presentaciones multimedia y contenidos que marquen tendencias de diseño que refuercen los contenidos desarrollados durante el semestre.

### 1.3.2 Incidencia

El problema de no contar con una adecuada recopilación del material se ve reflejado en la formación de los futuros diseñadores gráficos estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ya que el desarrollo de los contenidos sobre los temas principales que forman el curso de Diseño Visual 7, pueden variar drásticamente según el catedrático. Al no existir una integración eficiente del contenido de los temas de la asignatura, se dificulta el proceso de aprendizaje puesto que los alumnos no llegan a conocer de una forma estandarizada los contenidos.

La implementación de material gráfico favorece a los conocimientos de los estudiantes de la asignatura de Diseño Visual 7 ya que las herramientas didácticas serán maximizadas.

### 1.3.3 Factibilidad

Al contar con las habilidades del diseñador gráfico y el apoyo de las docentes a cargo de la asignatura de Diseño Visual 7, se cuenta con el material que servirá de apoyo para el catedrático al momento de buscar soluciones a la problemática que presenta el curso. La recopilación de información fue de suma importancia para poder crear material de apoyo para el docente, y brindarle una herramienta eficiente para la formación de las futuras generacione de estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

## 1.4 Objetivos

---

Los objetivos son importantes y deben ser alcanzables, prácticos, realistas y comunicados con claridad para garantizar el éxito, ya que estos ayudan a las partes interesadas en su logro a comprender su papel dentro del futuro de la organización, estableciendo las prioridades de ésta. Además en gran parte representan el sentido y fin de la misma, forman una base para la toma de decisiones.

## 1.4.1 General

Desarrollar material gráfico editorial para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Diseño Visual 7, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

## 1.4.2 Específicos

### 1.4.3 De comunicación visual

Facilitar el proceso didáctico de la asignatura Diseño Visual 7 a través de herramientas de apoyo didácticas con alto contenido visual para el docente.

### 1.4.4 De diseño gráfico editorial

Diseñar gráficamente una guía didáctica para el docente del curso de Diseño Visual 7, de la Escuela de Diseño Gráfico Universidad de San Carlos de Guatemala, en la cual se encuentren recopilados los contenidos del curso para que cumplan la función de fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los temas a abordar durante el semestre.



# CAPÍTULO II

PERFIL DEL CLIENTE



## 2.1 Perfil del cliente

---

### Curso de Diseño Visual 7

#### 2.1.2 Descripción del Espacio Pedagógico

El espacio pedagógico del curso de Diseño Visual 7 busca formar en los estudiantes, las competencias relacionadas con el desarrollo sistematizado del proceso de diseño editorial y su aplicación a la composición de publicaciones como libros, periódicos y revistas.

#### 2.1.3 Conocimientos Previos

Los estudiantes desarrollan de manera eficaz los principios básicos de diseño, composición, jerarquía de texto e imágenes, maquetación y diagramación de publicaciones empleando correctamente la retícula, empaques, material POP, estrategias de mercadeo y publicidad, así como el manejo de software de edición de texto.

## 2.1.4 Competencias genéricas de la carrera de Diseño Gráfico

Resuelve problemas en base a la investigación, el análisis y la síntesis. Integra y aplica en su práctica conocimientos de las distintas áreas relacionadas con el diseño gráfico. Se integra activa y efectivamente al trabajo en equipo. Aplica valores adaptados a su profesión, contexto y cultura. Responde proactivamente a demandas y situaciones en el ámbito de su profesión.

Organiza y planifica proyectos de su especialidad de forma efectiva. Se actualiza constantemente con la tecnología, los conocimientos y tendencias en el diseño de la sociedad del siglo XXI. Posee la responsabilidad, la ética y el profesionalismo dentro de todas y cada una de sus actividades de acuerdo a los valores del medio. Establece criterios para seleccionar las herramientas y procedimientos adecuados a los requerimientos de diseño.



## 2.1.5 Sub - competencias de la asignatura

- Integra y aplica al proceso de diseño diferentes tipos de codificación y decodificación de lenguajes.
- Utiliza diferentes técnicas creativas para dar solución a las necesidades de diseño.
- Estructura y grafica material editorial.
- Utiliza en forma integral la información necesaria para resolver problemas de diseño editorial.
- Utiliza diferentes técnicas creativas para dar solución a las necesidades de diseño editorial.
- Aplica distintas técnicas de expresión gráfica y herramientas digitales para desarrollar y transmitir los conocimientos de materiales editoriales. Utiliza en forma eficiente las herramientas tecnológicas para el proceso de diseño.
  
- Desarrolla habilidades de gestión y presentación de proyectos con clientes reales.
- Organiza de forma efectiva y sistemática el tiempo para la ejecución de proyectos por fases.

## 2.1.6 Áreas temáticas

Diseño, diagramación y maquetación de materiales editoriales.

- Factores del diseño editorial: publicación – lectores – competencia.
- Libros: partes de un libro, estructuras editoriales y de diseño, tamaños y formatos.
- Infografías
- Periódicos: partes de un periódico, estructuras editoriales y de diseño, espacios comerciales, interactividad.
- Revistas: partes de una revista, estructuras editoriales y de diseño, espacios comerciales, periodicidad.  
Ediciones Digitales: nuevas tendencias, diferencias técnicas entre los materiales de lectura impresa y lectura digital.
- Estrategia Publicitaria 360° que incluya POP.

## 2.1.7 Metodología de enseñanza - aprendizaje

El espacio pedagógico de la asignatura se desarrollará a través de la participación de los estudiantes en forma individual, en proyectos de diseño de trabajo en equipo, ambos con el acompañamiento del docente. Se aplicarán diferentes métodos de diseño.



Dentro de las principales actividades metodológicas se realizarán:

- Metodología del caso, foros de discusión, mesas de trabajo y clase magistral.
- Sesiones de asesoría docente presencial y a través de medios electrónicos.
- 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, para utilizar la información recolectada en el desarrollo de procesos creativos de previos a la etapa de visualización. Exposición de resultados aplicados al diseño de material editorial didáctico interactivo de sus investigaciones, conclusiones y forma de utilización de la información.
- Exposiciones de expertos invitados.

## 2.1.8 Metodología de evaluación

La nota final está constituida por la sumatoria de los trabajos de la totalidad del curso.

La asignatura no se imparte en inter ciclos, ni tiene oportunidad de aprobarlo en evaluaciones retrasadas. Para poder aprobar el curso se requiere del estudiante una asistencia mínima del 80% y tener el 80% de entrega de trabajos.

### **Evaluación diagnóstica**

Se realiza al inicio del semestre, pretende identificar el nivel de competencia que el educando tiene en relación al proceso de diseño y del dominio de técnicas y principios de diseño y aplicación práctica a la solución de problemas de diseño editorial. Los resultados permitirán realizar las adecuaciones pertinentes en la planificación del curso.

### **Evaluación formativa**

Se llevará a cabo en el transcurso de la asignatura y en ella se informará periódica y oportunamente a los alumnos de sus aciertos y desaciertos. Se les brindará la oportunidad de mejorar su rendimiento y que realicen experiencias de aprendizaje complementarias para alcanzar los indicadores de logro establecidos. La evaluación formativa conlleva autoevaluación y evaluación grupal. Dentro de esta evaluación se incluye la asesoría docente como recurso a través del cual el docente enriquece los procesos de toma de decisión y pertinencia de las propuestas de diseño.

### **Evaluación sumativa**

Se asignará una calificación cuantitativa, para tal efecto se valorará, la diversidad de actividades en el desarrollo del proyecto de comunicación en sus diferentes etapas. La nota de promoción es de 61/100 puntos.

### **Autoevaluación**

Se orienta hacia la práctica de la autoevaluación objetiva y responsable, se basa en los indicadores de logro de las competencias del curso. Fortalece la capacidad del estudiante de tomar decisiones y establecer la pertinencia de sus propuestas.



## 2.3 Análisis del grupo objetivo

---

### 2.3.1 Aspectos sociopsicográficos

Se caracterizan por estar en el contexto de aprendizaje profesional o en la búsqueda de un empleo estable, por estar aún dependiendo de sus padres y viviendo con ellos.

Los adolescentes cuentan con su propia cultura que se caracteriza por tener sus propias modas, hábitos y su estilo de vida y sus valores.

Los estudiantes de la jornada vespertina, son jóvenes que laboran, muestran entusiasmo extroversión y responsabilidad al momento de realizar sus tareas y actividades en aula.

Los alumnos de la jornada matutina muestran menos presiones, dado que en su mayoría, cuentan con el apoyo económico de sus padres.  
(I. Meléndez comunicación personal, entrevista, julio, 2014).

## 2.3.2 Aspectos demográficos

Los alumnos están comprendidos entre las edades de 22 a 38 años, son alumnos de los cuales el 80% residen en el área metropolitana. Un 60% de la población pertenece al sexo femenino el 40% restante pertenece al sexo masculino.

Un 80% proviene del perímetro metropolitano y un 20% proviene fuera del perímetro metropolitano.

## 2.3.3 Aspectos socioeconómicos

Con un nivel socioeconómico medio y medio alto, un 40% tiene un trabajo el cual le proporciona independencia económica, a pesar de contar con el apoyo económico familiar. Se debe tomar en cuenta que anualmente ingresan a la Universidad de San Carlos de Guatemala jóvenes de diversas clases sociales. (I. Meléndez comunicación personal, entrevista, julio, 2014).



# CAPÍTULO III

DEFINICIÓN CREATIVA



## 3.1 Descripción de la pieza de comunicación

---

### **Estrategia de comunicación visual**

Dentro de las estrategias de comunicación para la pieza a diseñar se busca realizar la unificación del material didáctico de la asignatura Diseño Visual 7. Las piezas gráficas estarán determinadas a realizarse bajo el material existente, de esta forma se busca contribuir con las futuras generaciones de diseñadores gráficos, a continuación desglosaremos el contenido de la misma:

### **¿Qué?**

Ante la existente problemática de no contar con una adecuada unificación del contenido de temas que conforman la asignatura de Diseño visual 7 se busca plantear una solución a la misma a través de una guía interactiva didáctica la cual sirva como base para los distintos catedráticos del curso, en la cual se desglosarán los temas principales y subtemas que forman la estructura del curso. Además de esto, cada tema será acompañado de diversas herramientas virtuales como videos o sitios de referencias visuales, con el fin de reforzar los conocimientos impartidos durante el periodo de clase. El contenido de la asignatura será desarrollado con alto contenido visual gráfico, ya que al ser dirigido a un grupo específico (diseñadores gráficos) éste debe de contener elementos los cuales capten la atención de los estudiantes, además de esto que los alumnos se sientan identificados con el mismo.

## **¿Con qué?**

Describiremos cómo el material de apoyo didáctico para la docencia tiene como objetivo reforzar los temas de enseñanza que se imparten durante el semestre, con este tipo de material el proceso de enseñanza - aprendizaje se ve beneficiado, ya que permite establecer una serie de guías virtuales que guían al alumno a través de la investigación, permite que la información sea reforzada con sitios web, videos, información que refuercen el contenido de la asignatura.

Por lo que se plantea desarrollar una guía didáctica para el docente, la cual se utilizará como herramienta principal para desarrollar la docencia del curso Diseño Visual 7. Esta guía será desglosada en partes principales y a través de éstas, se desglosarán los contenidos para facilitar la comprensión de los conceptos.

El material contará con una adecuada mediación a través de los diferentes docentes y se desarrollará con altos contenidos visuales ya que el grupo objetivo se debe sentir identificado a través de esto, además de esto se estarán actualizando las principales herramientas de docencia.

La intervención del diseñador gráfico será comprendida directamente en el tratamiento de las imágenes, contenidos de referencia, diagramación, selección tipográfica y cromatología, con lo cual se reflejará las características del grupo objetivo, de esta manera se planteará una comunicación creada a través de las características del grupo objetivo.

### **¿Con quiénes?**

La creación de este material será para uso exclusivo de los alumnos pertenecientes al sexto semestre la carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala cursantes de la asignatura Diseño visual 7; los alumnos de las diversas secciones comprenderán el grupo objetivo primario del proyecto. Desarrollar el material a partir de las características psicográficas, demográficas es fundamental para que el material cuente con la adecuada aceptación de los estudiantes y cumplir con los objetivos planteados.

Como grupo objetivo secundario se cuenta con los catedráticos quienes son los encargados del desarrollo de los contenidos del curso, por lo que el material se plantea como una solución encontrada ante la problemática que aqueja.

### **¿Cuándo?**

La implementación del material didáctico de apoyo para la docencia que se desarrollará para la asignatura de Diseño Visual 7 se implantará en la docencia durante el período comprendido del segundo semestre del año 2015, ya que durante el desarrollo del presente semestre se desarrollarán los materiales y serán sometidos a validaciones por ambos grupos objetivos para su posterior implementación.

### **¿Cómo?**

La guía didáctica de apoyo será utilizada según el criterio de cada catedrático, ya que las cualidades de los docentes varían; será utilizada bajo el criterio y objetivos específicos que cada catedrático desee cubrir ya que al contar con la adecuada sistematización el orden los contenidos se encontrar unificado.

### **¿Dónde?**

El proyecto de desarrollará dentro la institución Faculta de Arquitectura, Escuela de Diseño gráfico en la asignatura Diseño visual 7 perteneciente al área de tecnología y diseño. Como población objetiva se contará con los estudiantes cursantes de la asignatura y como población secundaria se contará con los docentes del curso. Vale mencionar que el proyecto se implementará dentro de las instalaciones de la entidad ya mencionada.



## 3.2 Concepto creativo

---

### 3.2.1 Conceptualización

Para la realización del cualquier proceso creativo es de vital importancia elaborar un adecuado proceso creativo, para posteriormente poder desarrollar los elementos gráficos, por ello se utilizan diversas técnicas creativas :

Técnica utilizada

*Relaciones forzadas*

Esta técnica consiste en establecer las relaciones forzadas entre características, atributos, adjetivos que describen un tema o concepto.

Se trata de encontrar relaciones inicialmente no aparentes entre algún tema o concepto seleccionado al azar, para posteriormente estructurar conceptos o frases que nos ayuden a llegar a nuestro concepto creativo.

*Lupton Hellen, técnicas creativas , 3era edición.*

Conceptos seleccionados:

- Visualización de una moderna recopilación de enseñanza.
- Sistema ordenado de visualización didáctico.

Concepto Seleccionado :

*Visualización de una moderna recopilación de enseñanza*

Este concepto surge de la mezcla de las características esenciales que describen a mi proyecto tipo A. A través de este concepto creativo seleccionado se transmitirá la esencia del proyecto a realizar, ya que se realizara una recopilación de las temáticas de enseñanza para el curso de Diseño Visual 7, valiéndose de nociones y tendencias de diseño actuales, buscando contextualizar y enriquecer los conocimientos del grupo objetivo además mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Técnica utilizada :

*Brief creativo*

Esta técnica se utiliza para la generación de conceptos y la dirección de investigaciones. Consiste en realizar una serie de interrogantes las cuales servirán como punto de partida para poder articular los objetivos a plantear para nuestro proyecto.

El planteamiento de las preguntas se debe desarrollar a partir de las características que describan de mejor manera el resultado que deseamos obtener y describiendo las características que hacen de nuestro proyecto único. También debemos considerar los sentimientos o características que deseamos transmitir a través de nuestra pieza de comunicación.

*Lupton Hellen, técnicas creativas , 3era edición.*

Conceptos seleccionados:

- *Recopilación actualizada de tendencias visuales.*

Este concepto creativo se plantea a través de una serie de interrogantes que comunican las necesidades que se encontraron en la institución.

Las principales características de la comunicación se desarrollarán a partir de la esencia del concepto creativo comunicando de esta forma una visión actualizada de los materiales didácticos, mezclado con una fuerte presencia de conceptos visuales, los cuales sean atractivos para el grupo objetivo, logrando de esta manera cumplir con los objetivos planteados para este proyecto.

Técnica utilizada :

*Verbos de acción*

Esta técnica se basa en el proceso en el cual se parte de una idea inicial y se le aplica diferentes verbos como "aumentar, redistribuir, adaptar". Dichos verbos incitan a la acción mediante la manipulación del concepto central, cada uno de ellos sugiere un cambio o una transformación estructural o visual.

*Lupton Hellen, técnicas creativas , 3era edición.*



Conceptos seleccionados:

- *Inspiración orientada a la recopilación visual.*

Este concepto creativo se plantea a través de una serie de verbos los cuales se relacionan con acciones directas que se podrían desarrollar dentro del proyecto.

Algunas de las características que se transmitirán por medio de este concepto creativo, será la recopilación a través de un sistema ordenado. Este sistema permitirá comunicar los conceptos visuales que sirvan de inspiración e inculquen la cultura de la investigación en los estudiantes.

**Resultado concepto creativo :**

*Recopilación didáctica de tendencias visuales que inspiran.*

Definición de códigos visuales :

Este concepto se eligió dentro de los resultados de los procesos creativos de los cuales mencionaremos las técnicas que se utilizaron :

- Relaciones forzadas.
- Brief creativo.
- Verbos de acción.

El enfoque que se propone dar al material a desarrollar para la clase de Diseño Visual 7, va directamente ligado al concepto creativo, el cual busca transmitir una recopilación didáctica con tendencias modernas actualizadas para brindar fuentes de inspiración visual que enriquezcan la cultura visual de los alumnos.

Al ser una clase que se relaciona directamente con nociones y conceptos de diseño, se plantean los siguientes códigos visuales que servirán como base para la visualización del material.

## 3.3 Previsualización de códigos visuales

---

### 3.3.1 Código tipográfico

La selección de la familia tipográfica para el desarrollo del material deberá contener características particulares ya que el material será en su totalidad digital y gran parte será proyectado y utilizado para la docencia.

La familia tipográfica debe brindar contraste, además de contar con trazos que ayuden a la fluidez dentro del material y contribuyan a la retención de las nociones expuestas del material. Por lo que la familia tipográfica deberá pertenecer a la familia *sans serif*, además deberá contar con diversas variantes en el peso de la letra para poder brindar una jerarquización de textos.

### 3.3.2 Código cromático

La paleta cromática se desarrolló a partir de un proceso previo de investigación con el grupo objetivo definido. De esta investigación, se determinó que el grupo objetivo se inclina por todos los colores que brindan un alto contraste entre sí, acompañados de altos predominantes de color blanco. Es importante recalcar que la paleta cromática debe reforzar el concepto creativo, sin dejar de lado la funcionalidad de las piezas.



Código HEX: c4d332



Código HEX: 8f489c



Código HEX: 63c2c9



Código HEX: 6d6f71

### 3.3.3 Código de formato

La distribución de elementos dentro del plano de diseño se distribuirán de manera que se trasmite una modernización dentro la ejecución de los mismos, posteriormente los elementos deberán de integrarse a manera de encontrar una armonía, la cual ayude a la docencia y no recargue y/o dificulte los proceso de enseñanza.

Se mezclarán elementos geométricos, tipográficos, cromáticos los cuales brinden un atractivo al grupo objetivo, mencionando lo anterior debemos de tomar en consideración que este material no puede perder su funcionalidad, ya que al ser una herramienta destinada al apoyo de la docencia, el tratamiento de los textos dentro de las piezas y los elementos deben de poder brindar descansos de lectura, fluidez dentro de los cuerpos de texto y una adecuada navegación dentro del material para poder buscar temas específicos dentro del mismo.



### 3.3.4 Código lingüístico

En su totalidad los textos presentarán un carácter académico ya que son desgloses de nociones fundamentales de diseño que serán acompañadas de elementos que tienen como objetivo principal comunicar el concepto creativo dentro de la guía didáctica a desarrollar.

### 3.3.5 Códigos icónicos visuales

Los códigos icónicos visuales que se seleccionen para estas piezas deberán presentar características específicas, ya que cada uno de los elementos que se encontrarán dentro de las piezas contarán con una función específica, por lo que muchos de los visualizadores gráficos buscarán transmitir el concepto creativo que busca comunicar una modernización en la recopilación de los materiales.

Se contará con elementos que brinden descansos dentro del desarrollo del material, ya que al ser un material de apoyo didáctico la carga de elementos de texto que presentará será elevada, por lo que la distribución de los elementos contará con un adecuado balance entre narrativa, gráficas y elementos decorativos.



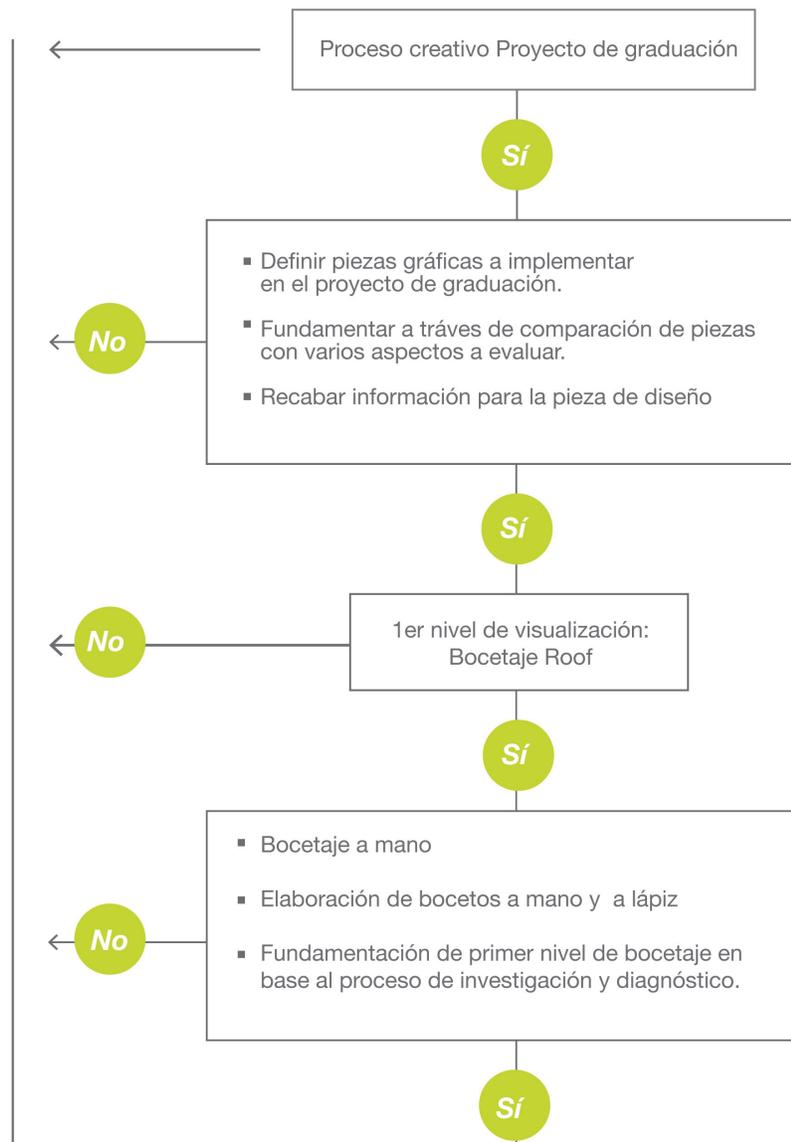
# CAPÍTULO IV

PLANEACIÓN OPERATIVA

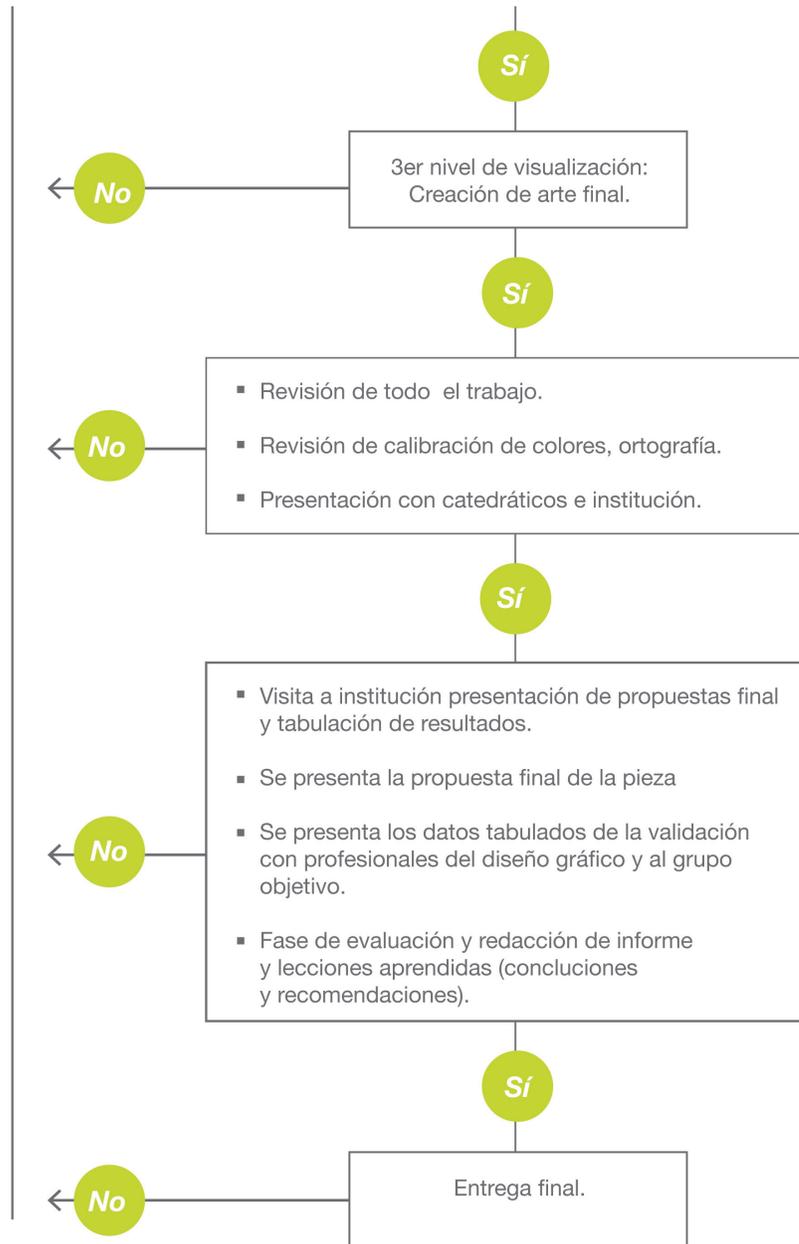


## 4.1 Flujograma del proceso

Un flujograma es una representación gráfica de la secuencia de actividades de un proceso, hechos, situaciones. Además de las secuencias de actividades, el flujograma muestra lo que se realiza en cada etapa, los materiales o servicios que entran y salen del proceso. Por ello se realizó un flujograma del proceso del proyecto de graduación.







## 4.2 Cronograma del proceso

Luego de haber estructurado el flujograma, se presenta a continuación cada una de las actividades del proyecto de graduación con fechas, ésto con el fin de tener un orden cronológico de cada fase.

		Agosto 014			
		Semana 1 5 al 9	Semana 2 12 al 15	Semana 3 19 al 23	Semana 4 26 al 30
FASE 1 : DEFINICIÓN CREATIVA	Análisis de selección de piezas.				
	Conceptos Creativo de diseño.				
	Estrategia creativa.				
FASE 2: PLANEACIÓN OPERATIVA	Flujograma del proceso.				
	Cronograma de trabajo.				
	Recursos.				
	Costos.				
FASE 3: MARCO CONCEPTUAL	Dimensión conceptual social.				
	Dimensión funcional.				
	Dimensión estética.				
	Dimensión ética.				

		Septiembre 014			
		Semana 1 2 al 6	Semana 2 09 al 13	Semana 3 16 al 20	Semana 4 23 al 30
FASE 4: PRODUCCIÓN GRÁFICA	Previsualización.				
	Nivel 1 de visualización.				
	Nivel 2 de visualización.				
	Nivel 3 de visualización.				
	Descripción y fundamentación de la propuesta gráfica final.				
	Presentación a la institución.				
FASE 5: EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN	Autoevaluación del nivel 1.				
	Coevaluación nivel 2.				
	Validación nivel 3 con grupo objetivo.				
	Presentación de productos finales a la institución.				

## Octubre 014

		Semana 1 1 al 04	Semana 2 07 al 11	Semana 3 14 al 18
FASE 6 : LECCIONES METODOLÓGICAS APRENDIDAS	En la gestión y producción gráfica / Aspectos que facilitaron y dificultaron el proceso.			
	A la institución cliente para la reproducción, difusión y aplicación de las piezas diseñadas.			
FASE 7 : RECOMENDACIONES	A futuros estudiantes del curso de proyecto de graduación.			
	A la Escuela de Diseño Gráfico.			

# CAPÍTULO V

MARCO TEÓRICO



## **5.1 Relevancia social mediante la adecuada recopilación de contenidos de la asignatura Diseño Visual 7.**

Se describen algunos de los aspectos a abordar dentro de este ensayo, en el cual detallaremos un desglose de los principales aspectos de la influencia social que se encuentran dentro del desarrollo del proyecto de la asignatura Diseño Visual 7. A continuación describiremos algunos de los beneficios que la entidad busca como misión.

Las problemáticas que aquejan a la formación dentro de la institución es la carencia de una adecuada recopilación de las temáticas que se deben abordar dentro la asignatura, así como múltiples beneficios de contar con una adecuada herramienta de mediación.

La relevancia social dentro de la comunicación del material gráfico a desarrollar para la asignatura de Diseño Visual 7 se considerarán varios aspectos, al ser un material destinado a ser utilizado por una casa de educación superior la cual tiene como misión: “formar diseñadores gráficos capaces de producir comunicación gráfica con impacto para los medios de comunicación, la publicidad y las empresas que demandarán sus servicios, a la vez, ser agentes de cambio comprometidos con la contribución de la solución de las necesidades de los sectores marginados, desarrollando compañías de interés social. Producir conocimiento para aportar a la solución de los problemas sociales y la comunicación social del país.” FARUSAC (2014). Visión y misión. Recuperado de <http://visión-farusac.com/dgadministracion.htm>.

Conocemos que los futuros diseñadores se encuentran formando actualmente dentro de las aulas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, pronto llegarán a formar parte de un mercado que ha progresado y se encuentra más globalizado y que demanda mejores comunicadores visuales.

Parafraseando al sitio ([definición-014-materialdidactico-definición.com](http://definición-014-materialdidactico-definición.com)) un material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suele utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas. Es importante tener en cuenta que el material didáctico debe contar con los elementos que faciliten el aprendizaje.

Por tanto, brindar mejores y actualizadas herramientas de apoyo para la docencia y el desarrollo de la asignatura, no solo contribuye a la formación de los futuros profesionales del diseño, si no también contribuye a mejorar la educación superior, de esta forma se buscan fortalecer los sistemas de enseñanza, e incidir dentro de la formación académica de los futuros comunicadores visuales que prestarán sus servicios al pueblo de Guatemala.

Los diversos materiales en los que el diseñador gráfico editorial puede mediar son diversos, tomando como referencia libros de enseñanza. A través de estos podemos tener un impacto significativo dentro de la sociedad, ya que este tipo de material puede ser mediado y dirigido por segmentos específicos.

---

Nuestra sociedad demanda mejor enseñanza, pero sufrimos de carencia de insumos para una adecuada y efectiva enseñanza, debemos formar diseñadores capaces de brindar soluciones actualizadas a las diversas problemáticas que se presenten.

Concluimos que a través de nuestro desempeño como diseñadores gráficos podemos plantear diversas soluciones a las distintas problemáticas que se nos puedan presentar. En nuestro caso específico expuesto en este ensayo, concluiremos que una adecuada mediación de los diversos materiales didácticos pueden tener una alta influencia. Contar con adecuadas herramientas didácticas que fortalezcan la formación de los futuros diseñadores gráficos es fundamental; contar con adecuadas herramientas didácticas creadas a la medida del grupo objetivo, puede marcar una diferencia dentro de la formación de los estudiantes y a la docencia también, ya que el beneficio es colectivo.

## 5.2 Cualidades de las piezas a diseñar

Describiremos algunas de las cualidades de las piezas que se desarrollarán para el proyecto tipo A, con el objetivo de reforzar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura Diseño Visual 7.

Los materiales a desarrollar deben cumplir con cualidades, entre las cuales podemos mencionar que; el material debe ser desarrollado con un contenido visual elevado, ya que al ser destinado para una asignatura la cual brinda la formación visual de los estudiantes, se debe contar con altos estándares de diseño. Además de ser reforzados por sitios que promuevan las tendencias mundiales de diseño gráfico, con el fin de poner en contexto a los estudiantes con las principales tendencias y nociones.

Nuestro material será destinado a la docencia, por lo que debemos contar con criterios que contribuyan al desarrollo de la misma. Debemos cumplir con objetivos específicos, dentro de los cuales planteamos el desarrollo de una adecuada recopilación del material existente que oriente e incentive a los estudiantes a desarrollar un adecuado proceso de investigación. A continuación describiremos algunas de las herramientas didácticas que serán utilizadas dentro del proceso.

El diseñador gráfico debe de tomar en consideración las piezas o material a diseñar, ya que los diversos materiales deben de contar con características específicas y cumplir con su funcionalidad, además de esto deben de permitir una actualización dentro de los contenidos y permitir monitoreos para posibles mejoras.



Describiremos brevemente algunos conceptos:

### **Manual digital interactivo**

Características:

La salida de este tipo de documento editorial posee diferentes características entre las cuales podemos encontrar:

Audio, video, imágenes, botones de interactividad, hipervínculos, marcadores, transmisiones de páginas, seguridad, compresión de imágenes, referencias cruzadas, el contenido puede ser dividido.

Dentro de las ventajas mencionaremos:

Fácil implementación en la web y dispositivos electrónicos, fácil de descargar, portátil, interacción con el usuario, diseño intuitivo, amigable con el medio ambiente, facilidad para ejecutar ejercicios, fácil reproducción, puede resaltarse los aspectos relevantes, se puede agregar comentarios, enfatiza las características de lo que se muestra.

Desventajas:

El usuario debe instalar Acrobat Reader o similar para poder visualizar el archivo, las imágenes pueden generar un archivo de gran tamaño virtual (gigabyte).

---

## Material de apoyo interactivo

### Características:

Este presenta las mismas características que un material de apoyo la diferenciación consiste en que al ser un material digital, el alumno puede interactuar directamente fomentado con el auto aprendizaje.

### Ventajas:

Fomentado el auto aprendizaje en el alumno, éste alumno puede desarrollar los temas de un curso con más facilidad, los temas de enseñanza se facilitan al catedrático, si el alumno presenta dudas, éstas serán más específicas, permitiendo agilizar el proceso de enseñanza del docente, altamente intuitivo.

En el momento de realizar las piezas hay que considerar todos los aspectos mencionadas anteriormente para que los mismos tengan un buen desarrollo dentro de la población estudiantil, logrando todo esto a través de validaciones con grupo objetivo y desarrollando contenido las piezas con alto contenido gráfico.

Se deben brindar herramientas de diseño gráfico editorial, las cuales permitan una adecuada actualización de nociones y conceptos. Al ser una carrera que se encuentra en un constante crecimiento, se debe de poner en contexto al estudiante con los principales conceptos y nociones para que pueda desarrollar un criterio actualizado.

Nuevas herramientas didácticas permiten nuevos accesos a métodos de enseñanza, además de permitir que el estudiante pueda desarrollar una cultura de investigación previo a desarrollar un proceso visual, con el fin de enriquecer su fundamentación antes de plantear una posible solución de una problemática.

### 5.3 APORTES DEL DISEÑO GRÁFICO EDITORIAL EN EL PROYECTO

Contar con una adecuada guía de desarrollo de los principales temas que conforman la asignatura de Diseño Visual 7 es de suma importancia ,ya, que en la actualidad el proceso de enseñanza – aprendizaje se ve debilitado debido a que no se cuenta con una adecuada base que sirva de referente para el desarrollo de las temáticas de la misma.

El aporte directo será sobre la enseñanza, ya que el material formará parte de una serie de herramientas didácticas que tiene como fin ayudar a reforzar los procesos didácticos. Además de ser herramientas altamente intuitivas que permitirán al docente manipularlas durante el proceso de clase, buscaremos alcanzar los objetivos planteados al inicio del semestre.

Las asignatura de Diseño Visual 7 no cuenta con una adecuada recopilación del material del contenido que se desarrolla durante las semanas de clase que conforman el semestre. El desarrollo del material gráfico contribuirá al proceso de enseñanza - aprendizaje facilitando el proceso de docencia, así como permitir actualizaciones dentro de los contenidos.

Al desarrollar esta recopilación de información, será seccionada revisada y será acompañada de diversos complementos como indicadores para cada sección que formarán el todo de la información; además de cada tema sera acompañado de links de referencias visuales, como temas que puedan ampliar el contenido del tema a bordar.

---

Algunos de los aspectos fundamentales que debemos mencionar es contar con una adecuada mediación del material. Al ser un material dirigido para estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, el contenido debe de ser desarrollado con alto contenido visual y deberá construirse según las características del grupo objetivo tomando como referencias las características demográficas, psicográficas.

Concluiremos que el diseñador gráfico editorial juega un papel fundamental dentro de la una adecuada mediación de los contenidos de la asignatura que contribuirán la formación de los futuros profesionales del diseño. Al ser un objetivo facilitar y mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje dentro del curso brindar herramientas que mejoren los proceso de docencia es fundamental, ya que solo a través de éste se logrará tener un impacto positivo sobre la población estudiantil.

# CAPÍTULO VI

PROCESO DE PRODUCCIÓN  
Y VALIDACIÓN



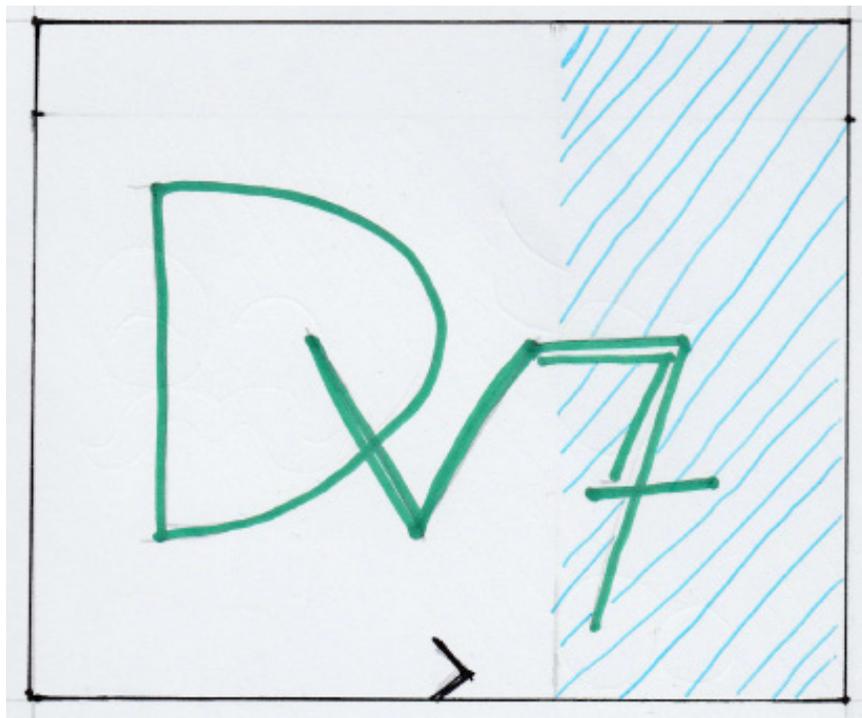
## 6.1 Nivel 1 de visualización

### PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

#### PORTADA

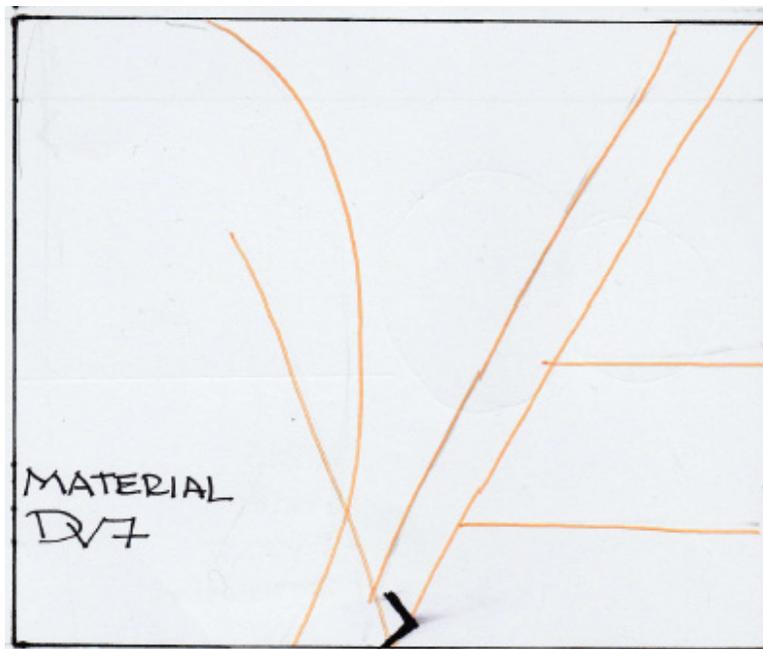
##### FASE 1

Para la propuesta del nivel de visualización para las piezas a desarrollar dentro del proyecto tipo A, Material de apoyo didáctico DV7, se plantea un esquema básico de retícula modular; éste se desfragmentará en diferentes sub módulos, los cuales varían en su distribución dentro del plano de diseño, según la aplicación y la utilización dentro del mismo desarrollo del proyecto.



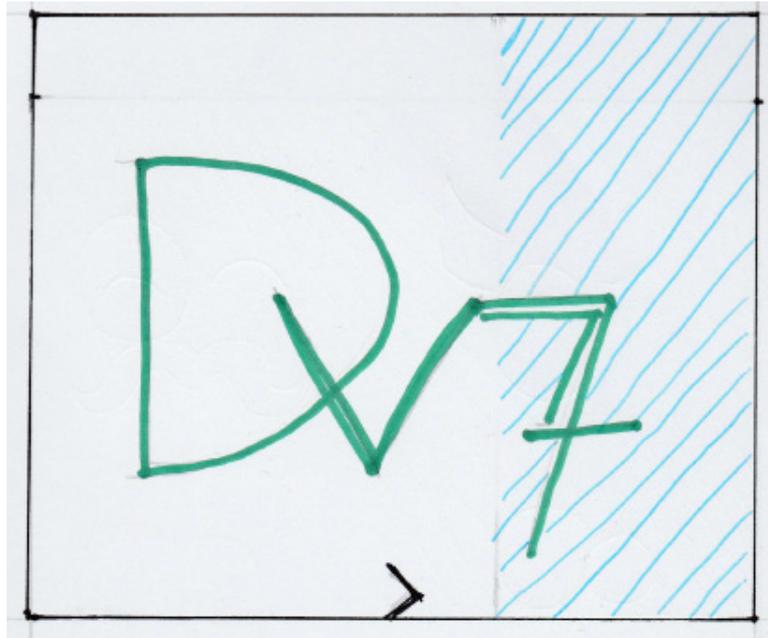
Para esta propuesta se plantea cubrir en su totalidad el espacio de, diseño permitiendo utilizar como marcador dentro del desarrollo del contenidos además de contar con una adecuado balance entre elementos de textos y elementos visuales, además de contar con un menú de navegación en la parte central.

## PÁGINA MAESTRA



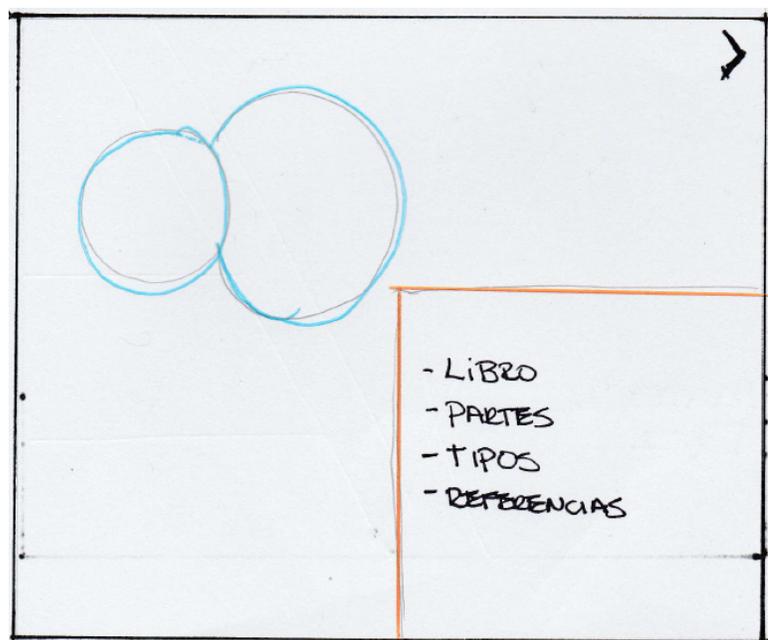
En esta propuesta se plantea utilizar en su totalidad el espacio de diseño permitiendo utilizar como marcador, además de contar con diseño tipográfico en su totalidad, además y de contar con menú de navegación en la parte media.

## TABLA DE INDICES



Para la tabla de índices se plantea una división modular la cual permita poder distribuir los 5 temas principales que se abordarán dentro del desarrollo del material en el espacio de diseño con el fin de contar con un modulo por tema.

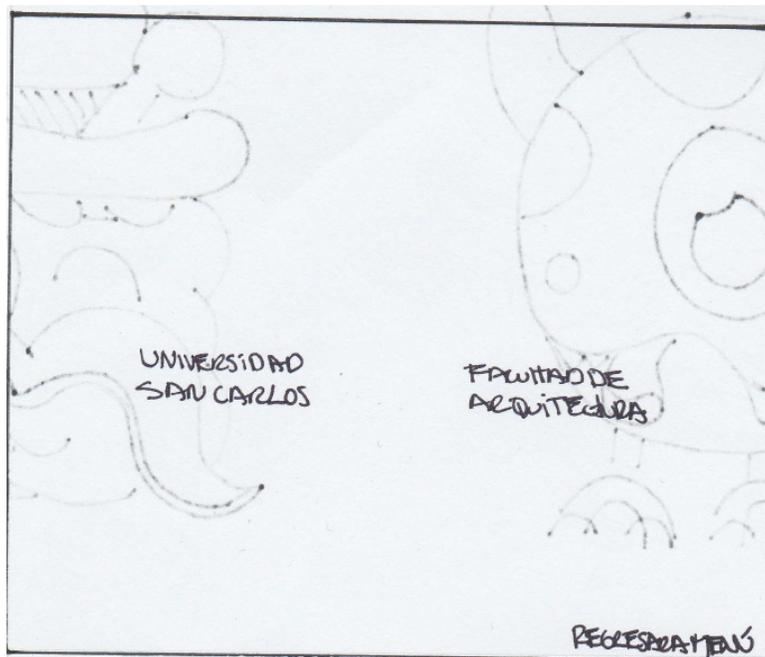
## PORTADAS INTERIORES



Para el desarrollo de las portadas interiores se plantea utilizar en su totalidad el plano de diseño e identificar cada sección de contenidos por color, de esta forma se permitirá utilizar las portadas interiores como marcadores dentro del desarrollo del contenido, brindando un balance entre elementos de visuales y de texto.

Además se brindan una barra de navegación en la parte superior derecha las cuales facilitarán la utilización del material.

## CONTRAPORTADA



Para el desarrollo visual de las contraportadas se plantea la utilización del espacio la cual permita mantener una línea grafica estandarizada.

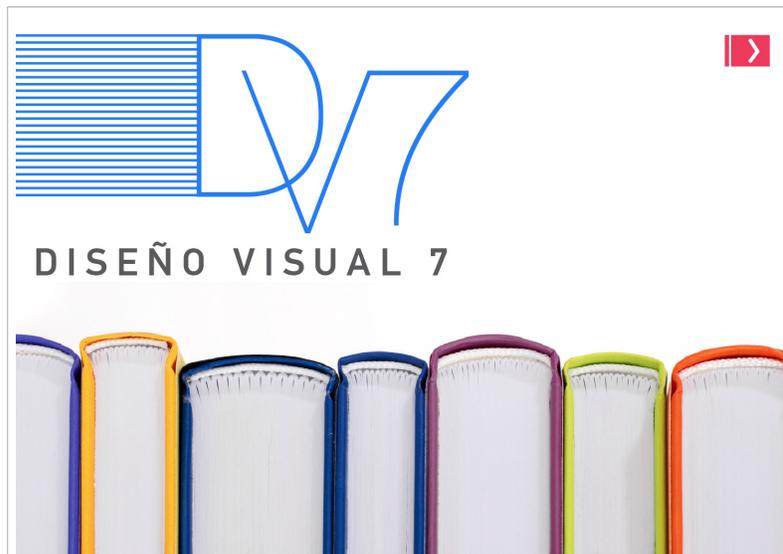
## 6.2 EL SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Es un proceso el cual consiste en someter las piezas gráficas a realizar bajo el criterio de profesionales del diseño gráfico con el fin último de realizar correcciones a los materiales a desarrollar.

El proceso de validación de este material se llevó acabo a través de exposiciones con profesionales en las cuales se dieron a conocer los objetivos que se buscan cubrir, concepto creativo.

Piezas utilizadas para validación:

### PORTADA



Para el desarrollo visual de las contraportadas se plantea la utilización del espacio, el cual permita mantener una línea gráfica estandarizada.

## PÁGINA MAESTRA



Se desglosaron los elementos principales de los cuales se descomponen los contenidos que se abordan durante el curso.

## TABLA DE ÍNDICE



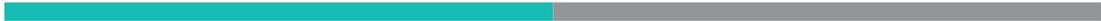
Se muestran los 5 temas específicos que abarca la signatura de diseño visual 7.

## PORTADILLA DEL TEMA



Se muestran una portadilla por cada tema a desarrollar el cual cuenta con un común identificador cromático por tema, esto con el fin de facilitar la identificación dentro del contenido del curso.

## 6.2.1 PALETA CRÓMATICA



La paleta cromática utilizada para el desarrollo del material didáctico para la asignatura de Diseño Visual 7, fue determinada a través de validaciones con asesores y grupo objetivo. Los colores que a continuación se presentan contiene como características primordial una alta presencia y permiten realizar combinaciones cromáticas entre si, además de brindar altos contrastes los cuales brindan la material dinamismo y modernidad.

El material se divide en cuatro áreas, las cuales serán identificadas por un color principal , los colores utilizados son identificados bajo el código cromático de salida virtual HEX a continuación detallaremos el color de cada área específicamente.

### **Libros**

Este segmento del material está identificado por color verde utilizado como color principal y alternado con un color secundario. Estos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación:



**Código HEX: c4d332**



**Código HEX: 6d6f71**

### **Infografías**

Este segmento del material está identificado por color morado utilizado como color principal y alternado con un color secundario. Estos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación:



Código HEX: 8f489c



Código HEX: 6d6f71

### **Periódicos**

Este segmento del material está identificado por color rosado utilizado como color principal y alternado con un color secundario. Estos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación:



Código HEX: dd549e



Código HEX: 6d6f71

### **Periódicos**

Este segmento del material está identificado por color rosado utilizado como color principal y alternado con un color secundario. Éstos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación:



Código HEX: 63c2c9



Código HEX: 6d6f71

### 6.2.3 TIPOGRAFÍA

La familia tipográfica utilizada para el desarrollo del contenido del material de apoyo didáctico para la asignatura Diseño Visual 7 pertenece a la familia *San Serif – Palo seco*, la cual se identifica como fuente principal como PF DINDISPLAY. Esta se utilizará como fuente principal, además se contará con la fuente identificada con el nombre *HELVETICA NUE* la cual será utilizada como tipografía secundaria. La selección tipográfica realizada para el desarrollo del contenido de los materiales se basó en criterios de legibilidad, composición y retención de lectura.

Al ser tipografías *san serif* brindan un alto porcentaje de legibilidad ante los ojos del lector, además de brindar una ritmo de lectura fluido permitiendo descansos visuales, de esta manera se busca favorecer el proceso de enseñanza - aprendizaje.

La utilización de las diversas modalidades de las variaciones tipográficas contribuye a la identificación y diferenciación de los contenidos del curso, por lo cual describiremos la jerarquía utilizada:

Títulos principales trabajados en una variación médium, con 118 puntos, subtítulos trabajados bajo una variación médium con 61 puntos, cuerpo de texto trabajado bajo una variación light con 61 puntos.



## Helvetica Nue

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789 10

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789 10

## Pf dindisplay

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789 10

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
123456789 10

## 6.2.4 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN

FICHA DE EVALUACIÓN MATERIAL DISEÑO VISUAL 7	
NOMBRE: _____	FECHA: _____
Opinión: Está bien = 1. Puedo mejorar = 2. No esta bien = 3.	
Instrucciones: Escriba una X en el cuadro que corresponde según su opinión.	1    2    3
1 Se comprende el mensaje del material	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2 Los colores utilizados son los adecuados	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3 La tipografía es la más apta para el mensaje	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4 La diagramación es la más correcta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5 Basado en su experiencia cómo calificaría el material	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6 ¿Es un material didáctico comprensible?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7 Es el estilo de ilustración el más correcto	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
8 El tamaño del material es el más adecuado	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
9 Por el tema es mejor la ilustración o la fotografía	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
10 Escriba sus observaciones generales del material gráfico	

## Conclusiones

Dentro los objetivos que se plantearon para el proyecto se buscó brindar material de apoyo didáctico de apoyo para la docencia de la asignatura de Diseño Visual 7, el cual sirvá como herramienta de aprendizaje. Basados en el grupo de profesionales del diseño gráfico, a los cuales se les expuso los contenidos a desarrollar para la signatura de diseño gráfico, se tomaron las siguientes recomendaciones:

El material debe de seguir manteniendo el balance visual entre los objetos que cumplirán la función de imágenes y los elementos que conforman los cuerpos del contenido de textos, ya que un adecuado balance permitirá una lectura fluida, además que permitirá descansos visuales dentro del recorrido visual del lector.

Las combinaciones cromáticas entre fondo y elementos visual deben de variarse, ya que esto brindará movimiento dentro del material, además de centrar la atención del lector.

Tomando en consideración las observaciones mencionadas anteriormente, podemos mencionar que el mensaje que se busca transmitir a través del concepto creativo del proyecto, pudo llegar a ser comprendido por los profesionales, ya que indicaron que el material fue claro en su totalidad.

Mencionaremos que el material cuenta con un adecuado nivel de funcionalidad, ya que al ser un material destinado para la docencia, es de vital importancia que durante el desarrollo de éste material no se perdiera la funcionalidad, sin dejar de lado un correcto tratamiento y mediación de los elementos gráficos que formarán parte del todo.

## 6.3 Tercer nivel de visualización

Las partes del material relevantes sometidas al proceso de validación con el grupo objetivo forman parte del desarrollo del contenido del material de apoyo didáctico para la asignatura Diseño Visual 7. El material se sometió al proceso de validación considerando las observaciones y correcciones sugeridas en nivel anterior de visualización por lo que a continuación expondremos las piezas sometidas a validación :

**DISEÑO VISUAL 7**

**DISEÑO EDITORIAL**  
DISEÑO EDITORIAL · DISEÑO EDITORIAL · DISEÑO EDITORIAL

- 1 Ejercicio diagnóstico
- 2 Proyectos cortos
  - cuento
  - infografía
- 3 Proyectos grandes
  - biografía
  - periódico
  - revista
- 4 investigaciones

**EJERCICIO DIAGNOSTICO**

- Portadas de revista (5)
  - Tamaño 10x 8 in
- Tema libre
  - Se debe elaborar con material de reciclaje y orgánico.
- Entregar boceto:
  - Lunes y miércoles de julio
  - Entrega impresa

**EJERCICIO DIAGNOSTICO**  
**Matriz de evaluación**

- Funcionalidad
  - Imagen
  - Tipografía
- Organización
  - Jerarquías
- Atractivo
  - Materiales utilizados
  - color

**INVESTIGACIÓN**  
INVESTIGACIÓN INVESTIGACIÓN INVESTIGACIÓN

Tema: Estructura de un libro  
Entrega · PDF · digital  
Lunes 28 y miércoles 30 jul

**PROXIMA CLASE**  
LIBROS

**CONTENIDOS**  
CONTENIDO CONTENIDO CONTENIDO CONTENIDO

- LIBROS
- INFOGRAFÍAS
- PERIÓDICOS
- REVISTAS

**LIBROS**  
LIBROS LIBROS LIBROS

Un libro es considerado un conjunto de hojas encuadernadas o empastadas y puede pertenecer al área científica, educativa, poética, o de otro tipo.

Según la UNESCO, un libro debe tener cincuenta hojas o más para ser considerado como tal, de lo contrario sería un folleto.

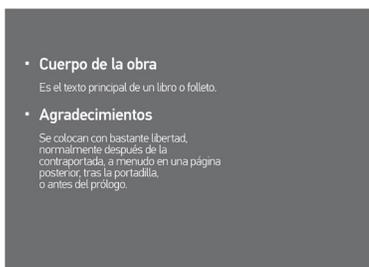
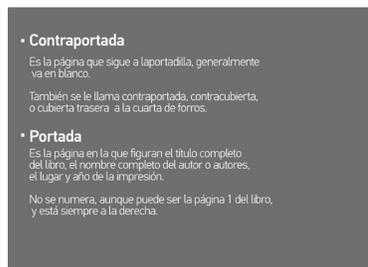
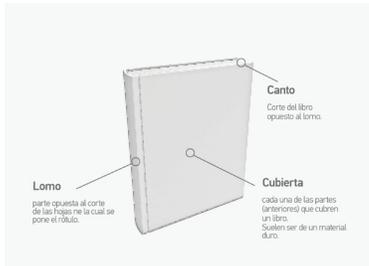
Pero para poder entregar un libro a sus lectores, este debe ser estructurado cuidadosamente para lograr una relación armoniosa entre ambos, un libro que no impresione al lector pasará desapercibido y será olvidado en el tiempo.

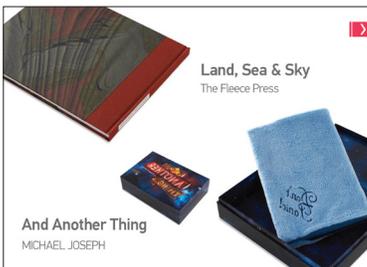
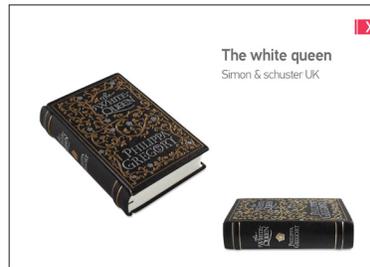
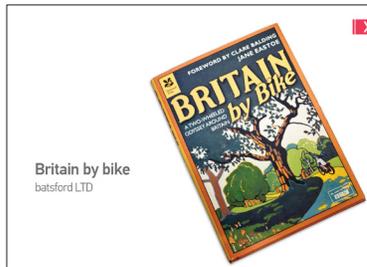
Existen distintas y pequeñas guías para organizar un libro y, aunque estas no tienen la última palabra, son muy eficaces para el diseñador.

También se llama «libro» a la imagen digital de un libro, aunque carezca de papel y encuadernación.

Las partes del libro a las que se refiere este ensayo se pueden aplicar en general a todo tipo de libros.

**ROUGH LUXE DESIGN**





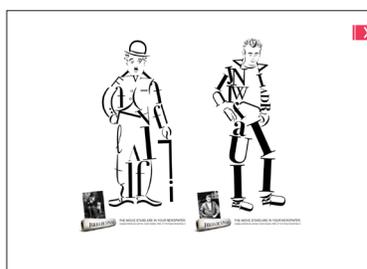
- **Páginas preliminares**  
Los siguientes elementos no tienen un sitio fijo, siendo el orden más lógico.
- **Presentación**  
Hecha por el editor o la persona de mayor responsabilidad, no necesariamente vinculada al texto, pero sí a la edición.

- **Cuerpo de la obra**  
Es el texto principal de un libro o folleto.
- **Agradecimientos**  
Se colocan con bastante libertad, normalmente después de la contraportada, a menudo en una página posterior, tras la portadilla, o antes del prólogo.

- **Páginas finales**  
Incluyen información que ayuda a interpretar parte del contenido del libro, o aspectos más técnicos y menos esenciales del libro, como información complementaria.
- **Bibliografía**  
El libro cita un conjunto de otros libros que el escritor utilizó como base para la redacción del mismo.

Las infografías son tremendamente útiles y esenciales para representar la información que es complicada de entender a través del puro texto.

Con un simple golpe de vista se puede entender hasta las cosas más complicadas, y además son más fáciles de asimilar y recordar.



## 6.3.1 Instrumento de validación

Como instrumento de validación se utilizó el cuestionario , a través del cual se expuso al grupo objetivo la función del material, y la temática que se desea abordar. Parte del proceso estaba destinado a que el grupo objetivo interactuara con le material, de esta forma logría una asociación dentro del material para posteriormente tener un criterio de evaluación mejor establecido.



Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_  
Profesión \_\_\_\_\_

**Instrucciones, después de observar el desarrollo de las piezas gráficas marque sobre la repuesta que considere correcta.**

	si	no
1. ¿Considera que las piezas ayudan a divulgar los conocimientos obtenidos en durante el periodo de clase?.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿Considera el estilo de diagramación posee una adecuada jerarquización de textos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿Cree que el diseño corresponde al nivel de formación académico en el que se encuentra?.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Considera que se cuenta con suficientes ejemplos gráficos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. ¿Las referencias gráficas considera que apoyan a la comprensión del tema?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. ¿Consideraría en eliminar o mejorar algo ? ¿Qué? ¿Por qué?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Obsevando todo lo anterior, ¿Considera que el desarrollo del material es el más adecuado ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Escriba sus observaciones generales del material gráfico

---

---

---

---

---

---

---

---

## 6.3.2 Análisis de resultados

---

Dentro de los resultados que se obtuvieron del proceso de validación, el material contó con un alto porcentaje de aceptación por parte del grupo objetivo, mostrando éste una gran facilidad del manejo de la herramienta y manifestando que el material es llamativo para ellos, cumpliendo de esta forma los objetivos que se buscan cumplir para el material.

Algunas de las opiniones expresadas fueron :

- La tipografía es legible.
- La paleta cromática brinda buenos contrastes.
- El material cumple con su función del facilitar el proceso de enseñanza.
- El material es favorable para el tipo de contenido de la asignatura.

### 6.3.3 Fundamentación

---

Posterior al proceso de validación con profesionales del diseño y grupo objetivo, se realiza la producción gráfica final y fundamentación, a continuación presentamos los resultados.

Formato: 1500x1080px

#### RETÍCULA

Para la distribución de los elementos gráficos de las piezas se realizó una retícula de 6 columnas, ésta permitió una distribución dinámica de cajas de textos y elementos de diseño, además de permitir tener ejes guías para la ubicación de los elementos dentro del espacio de diseño.



## TIPOGRAFÍA

La familia tipográfica utilizada para el desarrollo del contenido del material de apoyo didáctico para la asignatura Diseño Visual 7 pertenece a la familia *San Serif – Palo seco*, la cual se identifica como fuente principal como *PF DINDISPLAY* la cual se utilizará como fuente principal, además se contará con la fuente identificada con el nombre *HELVETICA NUE*, la cual será utilizada como tipografía secundaria. La selección tipográfica realizada para el desarrollo del contenido de los materiales se basó en criterios de legibilidad, composición, y retención de lectura.

Al ser tipografías san serif brindan un alto porcentaje de legibilidad ante los ojos del lector, además de brindar una ritmo de lectura fluido permitiendo descansos visuales, de esta manera se busca favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje.

La utilización de las diversas modalidades de las variaciones tipográficas contribuye a la identificación y diferenciación de los contenidos del curso ,por lo cual describiremos la jerarquía utilizada:

Títulos principales trabajados en una variación médium, con 118 puntos, subtítulos trabajados bajo una variación médium con 61 puntos, cuerpo de texto trabajado bajo una variación light con 61 puntos.

### Helvetica Nue

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

### PF DinDisplay

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**  
**1234567890**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

## PALETA CROMÁTICA

La paleta cromática utilizada para el desarrollo del material didáctico para la asignatura de Diseño Visual 7 fue determinado a través de validaciones con asesores y grupo objetivo, los colores que a continuación se presentan contienen como características primordiales una alta presencia y permiten realizar combinaciones cromáticas entre sí, además de brindar altos contrastes los cuales dan al material dinamismo y modernidad.

El material se divide en cuatro áreas las cuales serán identificadas por un color principal. Los colores utilizados son identificados bajo el código cromático de salida virtual HEX, a continuación detallaremos el color de cada área específicamente.

### Libros

Este segmento del material está identificado por color verde utilizado como color principal y alternado con un color secundario, éstos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación.



Código HEX: c4d332



Código HEX: 6d6f71

### Infografías

Este segmento del material está identificado por color morado utilizado como color principal y alternado con un color secundario, éstos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación.



Código HEX: 8f489c



Código HEX: 6d6f71

### Periódicos

Este segmento del material está identificado por color rosado utilizado como color principal y alternado con un color secundario, éstos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación.



Código HEX: dd549e



Código HEX: 6d6f71

### Revistas

Este segmento del material está identificado por color celeste utilizado como color principal y alternado con un color secundario, éstos se utilizan en diversas combinaciones las cuales las detallaremos a continuación.



Código HEX: 63c2c9



Código HEX: 6d6f71



## Portada

En la portada se colocó el titular Diseño visual 7 el cual identifica a toda la información del documento.



## Contraportada

En esta parte se colocaron los elementos que forman parte del desarrollo del material.



## Portadillas

Se presentan elementos gráficos los cuales cuentan con un identificador común.



## Páginas interiores

La información se despliega dentro del espacio de diseño manteniendo un balance entre texto e imágenes de esta manera se brinda descansos al lector.



## 6.3.5 Costos

---

EL proyecto se desarrolló durante el transcurso de 3 meses los cuales fueron comprendidos de Agosto – Octubre, si el proyecto fuese cobrado como un proyecto profesional de diseño gráfico el desarrollo del material de apoyo didáctico para el docente, de diseño visual 7 de la Escuela de Diseño Gráfico tendría un costo de Q.51,400.

# CAPÍTULO VII

LECCIONES APRENDIDAS



## 7.1 En la gestión y producción gráfica

---

La necesidad de una adecuada recopilación del material existente de la asignatura diseño visual 7 hizo que se valorarán el trabajo que se realizó y que los catedráticos tuvieran conciencia que una adecuada estandarización de los materiales contribuye al proceso de enseñanza - aprendizaje.

### **Planificación**

Durante el proceso es de vital importancia organizarse y planificar todas las actividades a realizar. Para posteriormente poder contar con tiempos ya estipulados para la producción y gestión del proyecto, se deben tener en cuenta tiempos de entrega tanto para la institución como para la universidad.

### **Ética**

En esta etapa es muy importante la ética profesional que ha sido formado a largo de nuestra formación académica dentro de la universidad, ya que ésta es de vital importancia para cumplir con nuestra responsabilidades y contribuye en nuestras relaciones sociales con autoridades de la institución.

### **Guías interactiva para alumnos**

La elaboración de una guía interactiva de apoyo para alumnos es un trabajo en el cual el criterio del diseñador debe enfocarse tanto en la funcionalidad y en las necesidades del estudiante, por lo que se deben mezclar diversos elementos los cuales logren acercar al estudiante al conocimiento y al objetivo planteado.

### **Material didáctico de apoyo para el docente**

Para la elaboración de este material se debe seguir un proceso de depuración de información el cual cumpla su función, la mayoría del contenido que podemos encontrar muchas veces no contribuye al desarrollo de la clase, además el criterio del diseñador se enfocó en las necesidades del docente y necesidades de los alumnos, esto con el fin de satisfacer las necesidades encontradas en la institución.

### **En costos**

Al llegar a la culminación del proyecto en costo de reproducción del material se reduce al mínimo ya que al ser un material de salida virtual, el costo del material se reduce al dispositivo de almacenamiento el cual albergará el contenido.



Al ser un material de salida virtual, el tiempo de vida del material se extiende indefinidamente, además el material permite ser sometido a actualizaciones por parte del personal que manipule, el material, al ser un material de salida virtual.

Permitir ser reproducido a un bajo costo se sugiere la reproducción en masa en cada inicio de semestre para que el grupo objetivo pueda tener acceso a todos los contenidos que serán abordados durante el semestre. Realizando un estudio de costo de reproducción se calcula que el costo por alumno asciende a Q.4.00 el cual es el precio de mercado del dispositivo de almacenamiento Compact Disc.



# CAPÍTULO VIII

C O N C L U S I O N E S



## 8.1 Conclusiones

---

- Dentro del proceso de los objetivos planteados al inicio del proyecto se buscaba brindar una herramienta didáctica de apoyo para el docente de la asignatura de Diseño Visual 7 la cual sirva como herramienta de aprendizaje dentro del proceso de formación del estudiante, planteando que se realizó un material con el cual el grupo objetivo se identificó por su contenido. Éste material además de ser dirigido para estudiantes, debía de expresar el nuevo enfoque al material ya existente ya que se busca transmitir el concepto creativo.
- El material de apoyo digital para la clase de Diseño Visual 7 cubre todos los temas esenciales para las nociones básicas que diseñador gráfico necesita. Con la creación de este material se busca que los conceptos y las temáticas sean mucho más atractivas para el estudiante.
- Por tanto, se concluye que el material desarrollado para Diseño Visual 7 logró cumplir con los objetivos planteados en el inicio, con el cual los estudiantes tendrán una herramienta que tuvo dentro de los procesos de validación una, alta aceptación por el grupo objetivo. Además que el grupo objetivo enfatizó que este tipo de herramienta es de gran utilidad al ser una material con alto contenido visual que brinda ejemplos de tendencias aplicadas a los temas que se desarrollan dentro de la clase. Esto da al alumno estrategias y un documento actualizado que aborda conceptos de diseño actuales y que permite se actualice según el criterio del docente.

# CAPÍTULO IX

RECOMENDACIONES



---

## 9.1 A la institución

La institución la utilización del material de apoyo para la docencia de la asignatura diseño visual 7 es necesario la instalación en los ordenadores que vayan a ser utilizados el software Acrobat Reader para que el contenido pueda ser ejecutado de manera correcta. Además de poder contar con los fondos necesarios para poder realizar reproducciones del material para que alumnos y maestros puedan contar con el contenido.

## 9.2 Reproducción del material

Para la distribución del material se recomienda manejar una adecuada recopilación de los archivos debido a que éstos deben mantener un orden, ya que una variación en el orden del contenido podría dañar la ejecución del material. Al ser un material de salida electrónica se recomienda manejar la reproducción de la manera que más se eficiente para la institución, ya sea en dispositivos de almacenamiento masivo o compact disc.



### A los futuros estudiantes de Diseño Gráfico

Es necesario contar con una adecuada distribución y organización del tiempo, así como establecer metas a corto, mediano y largo plazo para que el desarrollo del proyecto pueda ser autoevaluado.

Es necesario conocer las capacidades con las que contamos como diseñadores y explotarlas al máximo en la construcción de nuestras piezas gráficas, para generar material de alta calidad visual. De esta manera lograr resultados satisfactorios y no abarcar temáticas en las que nuestras habilidades no sean de beneficio para la institución ni para el proyecto.

### A la escuela de Diseño Gráfico

Gestionar de manera más eficiente los procesos y contenidos de lo que comprenderá el marco teórico para que éste no desvíe la atención que debería de enfocarse al proceso de diseño y producción gráfica de las piezas, de tal manera que éstas puedan ser desarrolladas con el mayor profesionalismo posible.



# FUENTES

CONSULTADAS



- 
- De Bono, Edward. 1995.El pensamiento creativo,de Socrates a De Bono. Barcelona, ES, Paídos Plural. 272 P. Il. -
  - es.calameo.com. [En línea]. Revistas electrónicas y publicaciones interactivas. [Consultado: 25/07/2013]. Disponible en: <http://es.calameo.com/read/00043509784e39c117216>
  - Fierro, Julieta. (2012).La divulgación de la Ciencia, una Visión Personal. [Consultado: 10/09/2013]. Disponible en: <http://www.astroscu.unam.mx/-julieta/descargas/articulos/divulgacion%20ciencia%20una%20vision%20personal.pdf> - Barce
  - Haslam, Andrew. 2007.Creación, diseño y producción de libros. lona, ES, Art Blume. 256 P. Il.
  - Olivares Lira, Eric; Vilahur, Lía. 2012Dibujo para diseñadores gráficos. Barcelona, ES, Parramon. 191 P. Il. -- (Aula de dibujo profesional)
  - revistalunapark.com [En línea].Crónicas de supervivencia, la producción literaria en GuatemalaVargas, Vania. [Consultado: 12/07/2013]. Disponible en: [http://www.revistalunapark.com/anterior/index.php?option=com\\_content&task=view&id=188&Itemid=323](http://www.revistalunapark.com/anterior/index.php?option=com_content&task=view&id=188&Itemid=323)
  - slideshare.net. [En línea].El catálogo publicitarioRodriguez, Mauricio. [Consultado: 20/07/2013]. Disponible en: <http://www.slideshare.net/MauricioRodriguezRuiz/el-catlogo-publicitario>
  - slideshare.net. [En línea]. Los materiales educativos[Consultado: 20/08/2013]. Disponible en: <http://www.slideshare.net/chavo2411/los-medios-y-materiales-educativos-ventajas-y-desventajas>
  - Wilhide, Elizabeth. 2012Cómo diseñar un tipoBarcelona, ES, Gustavo Gili. 107 P.II -- (Design museum)

# Anexos





*Validación con grupo objetivo*



*Validación con grupo objetivo*



*Validación con grupo objetivo*



*Validación con grupo objetivo y asesor*



# Costos

El proyecto se desarrolló durante un período de 3 meses agosto - octubre. Si el proyecto fuese cobrado como un trabajo profesional de diseño este sería su presupuesto y su costo:

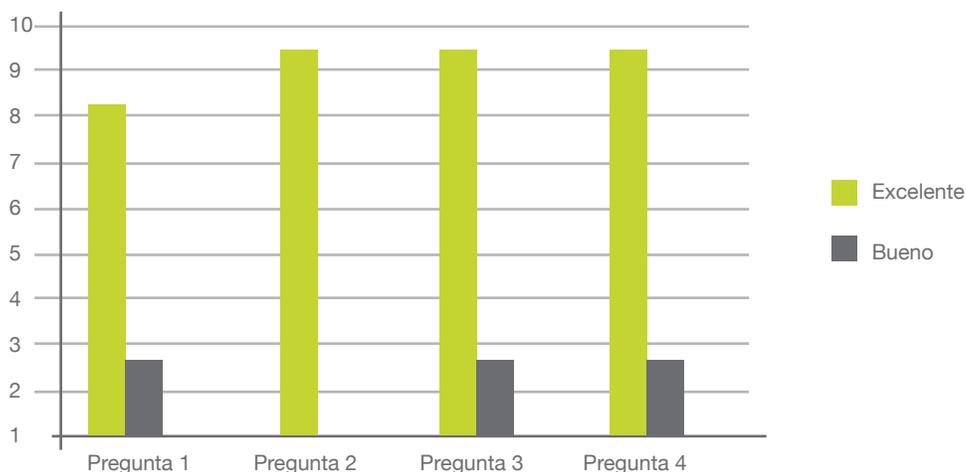
Diseño de material de apoyo didáctico para el docente, diseño visual 7  
De la escuela de diseño gráfico.

Descripción	Días y horas	Costo
Proceso de investigación: Antecedentes del problema de comunicación. Identificación del problema Justificación del proyecto (magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad). Objetivos de la pieza Perfil del cliente Selección de grupo objetivo Definición creativa Análisis y selección de piezas a diseñar. Planeación operativa Flujograma y cronograma del proceso	15 días 65 horas ( 8 hrs diarias )	Q.15,000
Concepto creativo Técnicas creativas Conceptualización Teórica	4 días 20 horas (8 hrs diarias )	Q.6,000

<b>Descripción</b>	<b>Días y horas</b>	<b>Costo</b>
Marco teórico	1 días 15 horas (8hrs diarias )	Q.1,500
Proceso de producción gráfica 1er. Nivel de visualización 2do. Nivel de visualización 3er. Nivel de visualización	20 días 120 horas (6 horas diarias )	Q.13,000
Producción gráfica Lectura, resumen y diagramación	12 días	Q.13,000
Formato Retícula Cromatología	60 horas ( 5 horas diarias )	
Insumos Luz Q.500 Teléfono Q. 100 Transporte Q.1500 Impresiones Q.500 Depreciación Q.300		Q.29,000
Subtotal 5% de IVA Q.2,570	54 días 280 horas	Q.51,400

Forma de pago: 60% de anticipo y 40% a contra entrega del proyecto.

## Interpretación de resultados fase 2



Pregunta 1: ¿Se comprende el mensaje del material?

De los profesionales del medio entrevistados un 85 % comprendió a través de las piezas el concepto creativo.

Pregunta 2: ¿Los colores utilizados son los más adecuados?

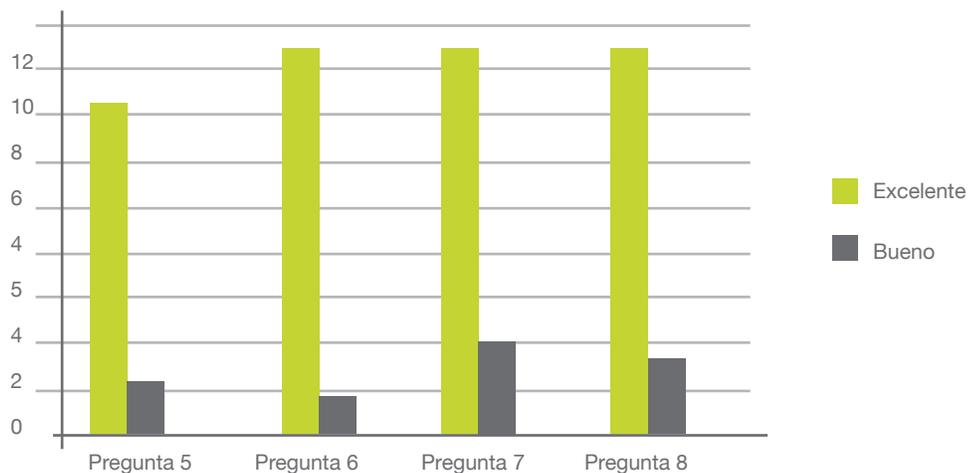
Los profesionales concluyeron que la paleta cromática es la más adecuada para transmitir el concepto creativo y además refuerza el dinamismo entre la navegación del documento.

Pregunta 3: ¿La tipografía es la más apta para el mensaje?

El análisis tipográfico que se le realizó para las piezas llevó a la conclusión que las piezas cuentan con una adecuada aplicación tipográfica, la cual brinda un alto porcentaje de legibilidad, además debemos mencionar que la tipografía utilizada para la producción del material cuenta con rasgos, los cuales contribuyen a su legibilidad a través de la proyección.

Pregunta 4: ¿La diagramación es la más adecuada?

La distribución de los elementos que forman parte del material didáctico desarrollado para la signatura de Diseño Visual 7 no se le sugirió ningún cambio al ser un material didáctico, su minimalismo contribuye a no desviar la atención del grupo objetivo.



Pregunta 5: ¿Basado en su experiencia como calificaría el material?

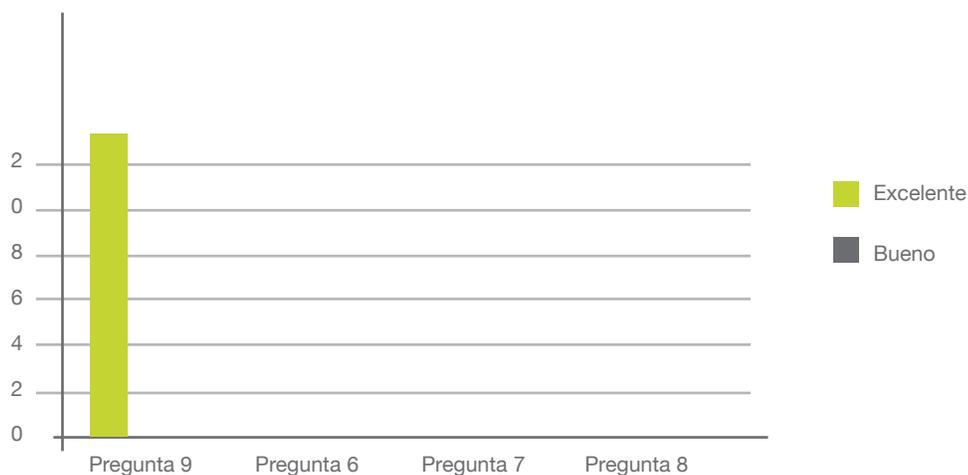
El material fue calificado en un 90% de excelente según el criterio de los profesionales del medio.

Pregunta 6: ¿Es un material didáctico comprensible?

El material recibió una calificación de 90% de excelencia por ser un material altamente intuitivo y fácil de comprender y de utilización.

Pregunta 8: ¿El tamaño del material es el más adecuado?

El tamaño es el más adecuado para su proyección, ya que permite una adecuada distribución de los elementos dentro del plano de diseño y permite una adecuada observación de los elementos en el plano proyectado.



Pregunta 9: ¿Por el tema es, mejor la ilustración o la fotografía?

Para el desarrollo de este material los profesionales sugirieron de suma importancia mantener un adecuado balance entre imágenes y campos de textos para lograr mantener un equilibrio entre campos de textos e imágenes de ésta forma se contribuye al flujo de lectura.

Pregunta 10: Escriba sus observaciones generales del material gráfico.

Dentro de las recomendaciones que los profesionales sugirieron mencionaremos:

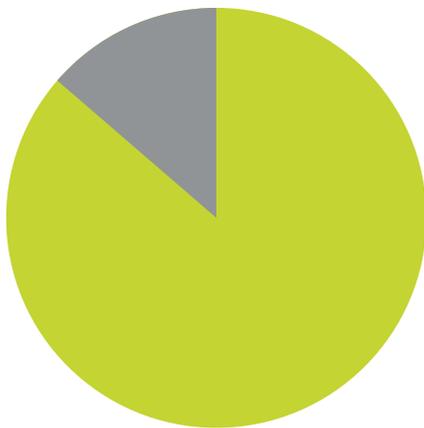
- Mantener un adecuado balance entre campos de textos y fotografías.
- Brindar contrastes entre color de fondo y color de elementos para mantener el dinamismo dentro del material.

# Interpretación de resultados

## fase 3

---

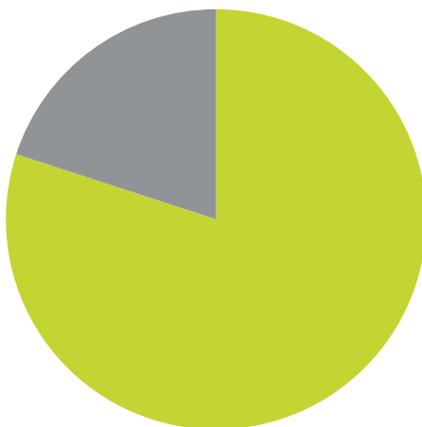
1. ¿Considera que las piezas ayudan a divulgar los conocimientos obtenidos en durante el período de clase?



■ Sí  
■ No

Consideramos que es bueno tener este tipo material ya que uno tiene mejor idea de lo que los maestros esperan.

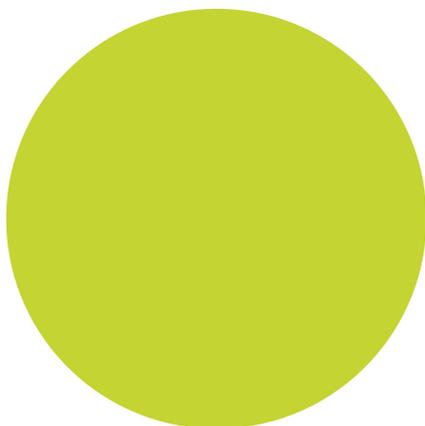
2. ¿Considera el estilo de diagramación posee una adecuada jerarquización de textos?



■ Sí  
■ No

Consideramos que la diagramación es la adecuada ya que al ser un material de docencia deben de ser manejado con elementos que no distraigan, además que la diagramación es bien funcional.

3. ¿Cree que el diseño es coherente con los contenidos del tema?

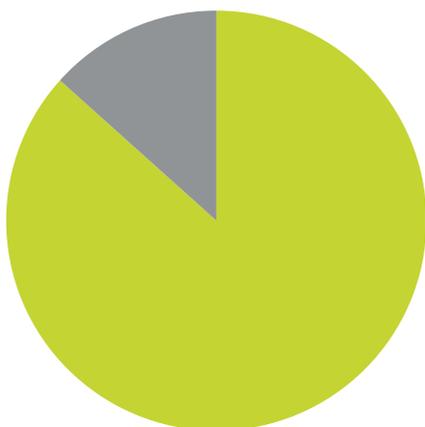


■ Sí

■ No

Si, los elementos cambian según el contenido.

4. ¿Cree que el diseño corresponde al nivel de formación académico en el que se encuentra?



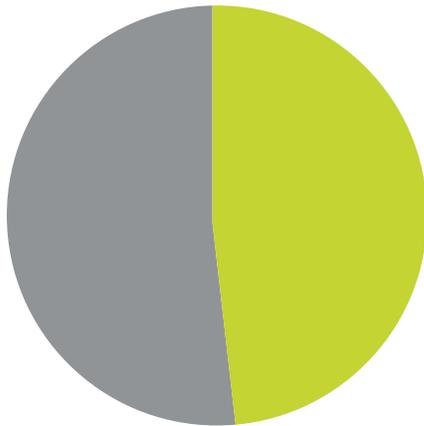
■ Sí

■ No

Si, la diagramación nos parece llamativa al igual que todo el material.



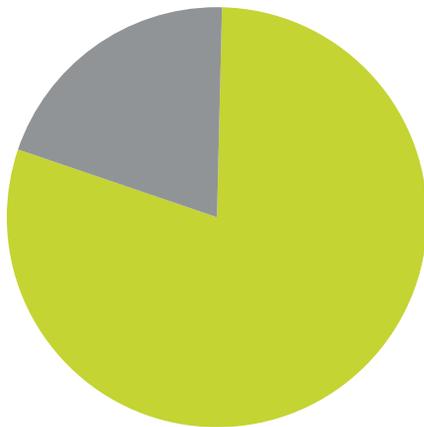
5. ¿Considera que se cuenta con suficientes ejemplos gráficos?



■ Sí  
■ No

Es bueno contar con bastantes referencias para tener una idea de cómo es que se debe trabajar.

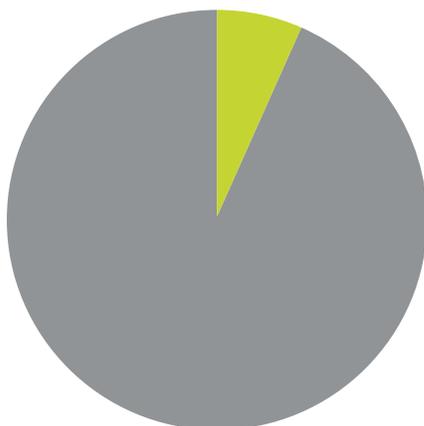
6. ¿Las referencias gráficas considera que apoyan a la comprensión del tema?



■ Sí  
■ No

Sí, los gráficos acompañas bien al contenido.

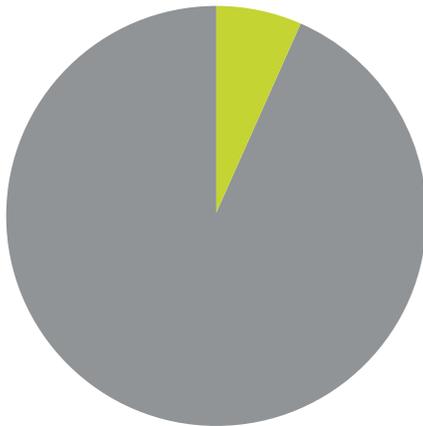
7. ¿Consideraría en eliminar o mejorar algo ? ¿Qué? ¿Por qué?



■ Sí  
■ No

No consideraríamos eliminar nada sólo corregir textos o eliminar en las portadas.

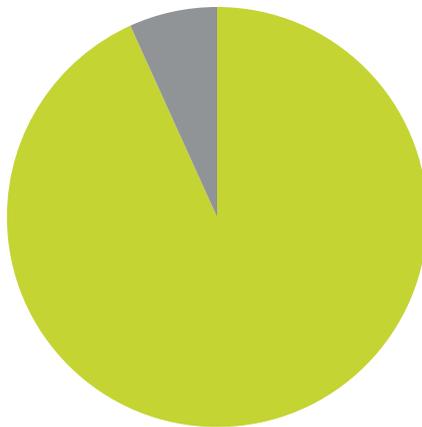
7. ¿Consideraría en eliminar o mejorar algo ? ¿Qué? ¿Por qué?



■ Sí  
■ No

No consideraríamos eliminar nada sólo corregir textos o eliminar en las portadas.

8. Observando todo lo anterior, ¿Considera que el desarrollo del material es el más adecuado ?



■ Sí  
■ No

Si, el desarrollo del material es el más adecuado.







**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, al conferírsele el Título de Diseñador Gráfico, Énfasis Creativo Publicitario; del estudiante **JUAN PABLO RODRÍGUEZ DE LEÓN**, carné **200819500** titulado **“DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA EL DOCENTE, DISEÑO VISUAL 7 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO”**.

Dicho trabajo ha sido 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 cinco días de septiembre de dos mil quince.

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

Atentamente,

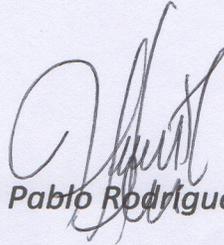
Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández  
Profesor Titular No. de Personal 16861  
Colegiado Activo 4,509

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



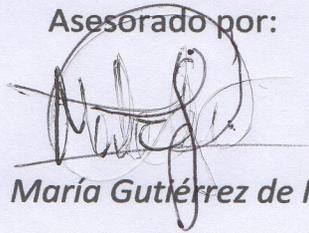
**DISEÑO DE MATERIAL DE APOYO DIDÁCTICO PARA EL DOCENTE,  
DISEÑO VISUAL 7 ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

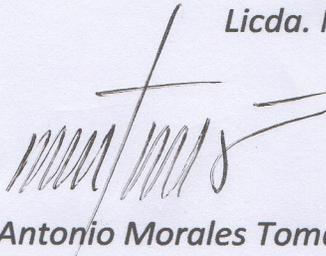


Juan Pablo Rodríguez de León

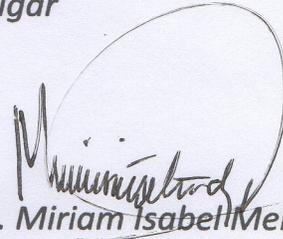
Asesorado por:



Licda. María Gutiérrez de Melgar



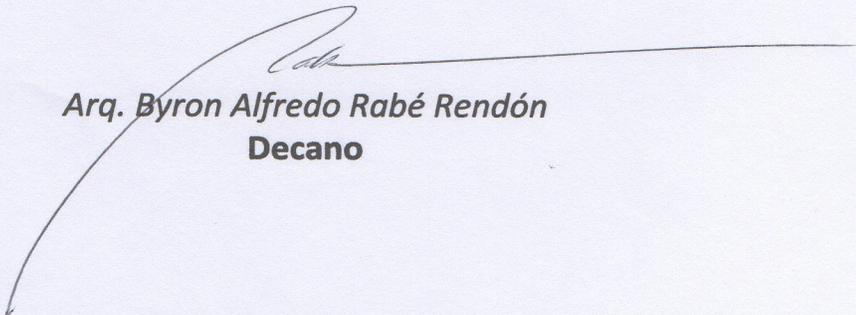
Lic. Marco Antonio Morales Tomas



Licda. Miriam Isabel Meléndez S.

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**



Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón  
Decano

