



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Material audiovisual de apoyo al área de Expresión Artística
del Currículo Nacional Base -CNB- del nivel primario
del Ministerio de Educación, Departamento de Guatemala,
Guatemala

Javier Antonio
Marroquín Amaya





FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Material audiovisual de apoyo al área de
Expresión Artística del Currículo Nacional
Base -CNB- del nivel primario del Ministerio
de Educación, Departamento de Guatemala,
Guatemala**

**Proyecto desarrollado por
Javier Antonio Marroquín Amaya
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico**

Guatemala, febrero de 2017.

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

NÓMINA DE AUTORIDADES

Msc. Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón	Decano
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	Vocal I
Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini	Vocal II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	Vocal III
Br. Gladys Jeanharie Chacón Garcia	Vocal IV
Br. Carlos Rubén Subuyuj Gómez	Vocal V

Tribunal examinador

Decana en funciones Arq. Gloria Ruth Lara de Corea

Secretario Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Msc. Luis Gustavo Jurado Duarte

Lic. Fernando Fuentes Ríos

Msc. Arq. Salvador René Galvez Mora

ÍNDICE

Página

Presentación

CAPÍTULO I: Introducción

1.1	Antecedentes	1
1.2	Problema	2
1.3	Justificación	2
1.3.1	Magnitud	2
1.3.2	Trascendencia	2
1.3.3	Vulnerabilidad	3
1.3.4	Factibilidad	3
1.4	Objetivos	3
1.4.1	General	3
1.4.2	Específicos	3

CAPÍTULO II: Perfil de la organización que demanda el servicio y público destinatario

2.1	Perfil de la Organización	4
2.1.1	Antecedentes de la Organización	4
2.1.2	Misión del Ministerio de Educación	5
2.1.3	Visión del Ministerio de Educación	5
2.1.4	Valores	5
2.1.5	Proyectos y actividades	6
2.1.6	FODA	7
2.2	Perfil del Consumidor	8
2.2.1	Perfil Demográfico	8
2.2.2	Perfil Psicográfico	8
2.2.3	Perfil Conductual	8
2.2.4	Cultura visual del consumidor	8

	Página
CAPÍTULO III	
3.1	Diseño Gráfico 9
3.1.1	Características 10
3.1.2	Tipos de Diseño Gráfico 10
3.1.3	Importancia 10
3.2	Diseño Gráfico Multimedia 11
3.2.1	Características del Diseño Gráfico Multimedia 12
3.2.2	Tipos y áreas del Diseño Multimedia 13
3.2.3	Diseño web 13
3.2.4	Importancia 14
3.3	Multimedia Educativa 15
3.4	Concepto Creativo 17
3.4.1	Técnicas para llegar al concepto creativo 17
3.4.2	Mapa mental 18
3.4.2.1	Proceso 19
3.4.3	Concepto creativo seleccionado 20
3.4.4	Justificación 21
CAPÍTULO IV: Bocetaje, comprobación de eficacia y propuesta final	
4.1	Pre-visualización 22
4.1.1	Descripción 22
4.1.2	¿Qué quiero y cómo lo quiero? 22
4.1.2.1	Aspectos técnicos y estéticos a tomar en cuenta 23
4.1.2.2	Diseño 24
4.1.2.3	Desglose de elemento 24
4.2	Bocetaje 25
4.2.1	Bocetaje de personajes 25
4.2.1.1	Personajes: Propuesta 1 27
4.2.1.2	Personajes: Propuesta 2 28
4.2.2	Bocetaje de página web 30
4.2.2.1	Página web: Propuesta 1 30

Página

4.2.2.2	Página web: Propuesta 2	32
4.3	Primera validación	34
4.3.1	Propuesta 1	35
4.3.2	Propuesta 2	35
4.3.3	Propuesta seleccionada	36
4.4	Segunda validación	37
4.4.1	Propuesta presentada	37
4.4.2	Observaciones obtenidas	40
4.4.3	Cambios realizados	41
4.5	Tercera validación	47
4.5.1	Resultados	49
4.5.2	Cambios realizados	50
4.6	Propuesta final	52
4.7	Justificación	56
4.7.1	Elemento Cromático	56
4.7.2	Elementos Icónicos	56
4.7.3	Elementos Lingüísticos	57
4.7.4	Diseño del sitio web	58
4.8	Lineamientos para la puesta en práctica	59
4.8.1	Costos de producción	60
	Conclusiones	61
	Lecciones aprendidas	62
	Referencias Bibliográficas	63
	Referencias de Internet	64
	Glosario	65
	Anexos	

AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA

A Dios

Por darme el entendimiento y la sabiduría, para culminar con éxito esta y cada una de las metas de mi vida.

A mis padres

Laura Leticia Amaya Alvarado y José Antonio Marroquín Estrada, por ser mi apoyo, fuente de confianza y motivación. Les agradezco infinitamente cada uno de sus esfuerzos y sacrificios, su paciencia y comprensión, porque sin su ayuda no hubiese sido posible llegar a este momento.

A mis abuelos

Por todo su apoyo, consejos y sacrificios a lo largo de mi vida, por depositar su confianza y creer siempre en mí.

En especial dedico este logro a la Mami, que aunque ya no estás con nosotros, el cariño y el recuerdo estará presente en cada meta que alcance.

A mis hermanos

Eloisa, Samantha y Joaquín, por su apoyo, comprensión y colaboración en cada una de las etapas académicas.

A mis tíos

Por su ayuda en mi formación académica, por sus consejos y apoyo incondicional.

A mis primos

Como un humilde ejemplo de superación personal que espero un día alcancemos todos.

A mis compañeros

Por ser mi aliados en la realización de cada proyecto y múltiples tareas en esta aventura de convertirnos en diseñadores. Gracias por sus opiniones, comentarios y desvelos.

A mis amigos

Por acompañarme durante estos últimos años de mi carrera, brindarme sus consejos, compañía y ayuda incondicional. En especial a Abraham Ramirez, Alexánder Bardales, Sindy Guerra, Hector Faggioly, Mario Osuna.

A la gloriosa Universidad de San Carlos de Guatemala

En especial a la Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.

A los Licenciados y Arquitectos

Por compartir conmigo sus conocimientos académicos, consejos y apoyo en cada uno de los semestres.

A usted

Especialmente.

PRESENTACIÓN

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, a través del trabajo de graduación, contribuye a la búsqueda de soluciones de problemas sociales existentes en el país. Con el fin de fomentar la investigación, da oportunidad a los estudiantes de contribuir de alguna manera en la solución de los mismos.

El presente informe afronta el problema detectado en el área educativa en cuanto a la falta de materiales didácticos que dificultan el buen desarrollo del área de Expresión Artística del nuevo Currículo Nacional Base -CNB-, ya que ha sido una de las áreas más difíciles de trabajar por los desafíos que presenta el poder crear un material que logre integrar las artes plásticas, música, teatro y danza. Es en esta situación donde el diseño gráfico multimedia se convierte en una nueva opción que se adapta a las necesidades que conlleva al desarrollo de esta nueva materia.

Por tal motivo, el presente informe titulado “Material audiovisual de apoyo al área de Expresión Artística del Currículo Nacional Base -CNB- del nivel primaria del Ministerio de Educación” se centra en desarrollar una plataforma web que llene los requisitos necesarios para el buen desarrollo de la didáctica educativa, para lo cual se encuentra dividido en cuatro capítulos de contenidos dirigidos a alcanzar este objetivo.

En el Capítulo I se identifican los antecedentes históricos, desarrollo e identificación del problema, la población afectada, la importancia del desarrollo la expresión artística en el desarrollo del ser humano, la capacidad del diseño gráfico multimedia de poder involucrarse y ayudar al problema de falta de material didáctico como una herramienta que brinda diversas alternativas para la educación de las nuevas generaciones, que además de ser actual representa un mayor alcance a menores costos, el reto de alcanzar el objetivo es poder crear un sitio web que sea un soporte para la introducción de ideas y materiales que sirvan como guía para los maestros en el área de Expresión Artística.

El Capítulo II comprende el perfil del Ministerio de Educación que amplía las funciones y actividades que realiza, así como su misión y visión, además del régimen jurídico al cual se debe en el Art. 33 de la Ley del Organismo Ejecutivo, también el desarrollo de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas -FODA- que tiene, identificación y desarrollo del perfil de los maestros de nivel primaria, su perfil demográfico, psicográfico, conductual y cultura visual.

En el Capítulo III se encuentran los conceptos básicos relacionados al diseño gráfico, diseño multimedia. Todos estos conceptos se desarrollan en forma de ensayo donde se abordan todos los conceptos técnicos en el área del diseño gráfico y cómo se involucran para desarrollar la multimedia educativa que se vuelve una herramienta muy utilizada en la actualidad, ya que da lugar a una experiencia educativa. Luego pasa al desarrollo del concepto creativo, técnicas para llegar a la concepción de la “idea”, así como presentar todo el proceso realizado para alcanzar el concepto creativo “Aprendamos juntos” en el cual recaerá el desarrollo del diseño y será el centro del informe para la creación de las propuestas gráficas, a través de las cuales invita al docente a olvidar su edad y también el cargo que ocupa dentro de las aulas para que logre involucrarse en el proceso de aprendizaje en conjunto con el Ministerio de Educación y de esta manera poder desarrollar mejor su labor de docencia en el aula con sus alumnos.

En el Capítulo IV se presenta todo el proceso de propuestas gráficas, desde la pre-visualización de los materiales y piezas gráficas que se consideran necesarias para conformar el sitio web como antecedente de cualquier paso a nivel gráfico. Luego de la pre-visualización se inicia con todo el proceso de Bocetaje, ideas gráficas que van de la mano con lo el concepto creativo y la elaboración de las piezas gráficas planificadas, creación de personajes, esquemas y estructura de la página web. De esta manera se alcanzarán dos propuestas de diseño de sitio web para ser evaluadas, depuradas y obtener de ellas una sola pieza final para someter a una validación profesional, realizada con más diseñadores del décimo semestre de la especialidad multimedia para obtener críticas, comentarios y sugerencias, que ayuden a enriquecer y mejorar la propuesta final. Solo entonces estará lista para una última validación con el grupo objetivo que brindará sus observaciones para alcanzar el diseño final, junto a la justificación de los elementos utilizados: los elementos cromáticos, icónicos, lingüísticos y diseño de la estructura web. Para culminar este capítulo se presentan los lineamientos para la puesta en práctica del sitio web “Aprendamos juntos”.

Este informe finaliza con la presentación de las lecciones aprendidas, las conclusiones consideradas para este proyecto, además de la bibliografía consultada y un glosario, así como sus respectivos anexos con la guía utilizada para la validación con el grupo objetivo.

1.1 ANTECEDENTES

Guatemala es un país en vías de desarrollo, con un desarrollo social y político cambiante. Durante los últimos años se ha trabajado en la generación y aplicación de una reforma educativa que estandarice los contenidos y sirva de guía para los docentes del país a través de la implementación de las competencias necesarias que todos los y las estudiantes del país deben desarrollar según sus características, necesidades, intereses y problemas en su contexto de vida.

Derivado de la firma de los Acuerdos de Paz del 29 de diciembre 1996, la educación se perfila como uno de los factores decisivos para el desarrollo de la cultura de paz en nuestra sociedad. Se debe impulsar el fortalecimiento de la identidad cultural de cada uno de los pueblos y la afirmación de la identidad nacional. Así mismo, el reconocimiento y valoración de Guatemala como Estado multiétnico, pluricultural y multilingüe determina la relevancia de reformar el sistema educativo y de transformar su propuesta curricular de manera que refleje la diversidad cultural. Solo así podrá responder a las necesidades y demandas sociales de sus habitantes para que sean capaces de insertarse en el orden global con posibilidades de autodeterminación y desarrollo equitativo.

En la actualidad, el Ministerio de Educación cuenta con un currículo nacional base que presenta una estructura de contenidos en cada una de las áreas necesarias para el desarrollo de los estudiantes.

Este currículo ha sido aceptado y aplicado gradualmente por parte de los maestros. Algunas áreas, como la de expresión artística han sido menos desarrolladas debido a la falta de conocimientos básicos y carencias en las destrezas y habilidades necesarias para la implementación del nuevo currículo, que extiende el alcance de la expresión artística, incluyendo, además de la plástica, a la música y la danza.

Dicha área es importante para el alumno, debido a que le ayuda a desenvolver y expresar sus sentimientos, emociones, y dar a conocer la forma en que ve el mundo por medio del arte, así mismo le permite florecer y desarrollar su imaginación. Siendo una de las pocas áreas en la que el docente y el estudiante tienen una interacción directa que resulta agradable para ambos y además permite aprender jugando.

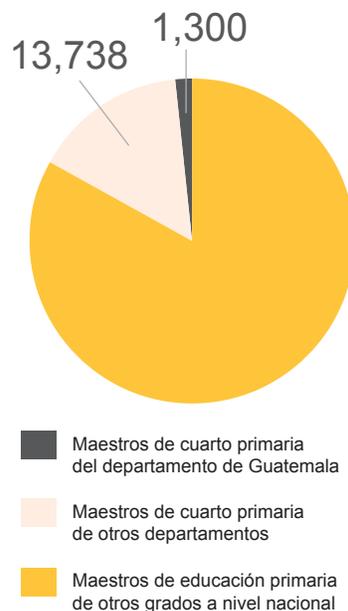
1.2 PROBLEMA

La falta de materiales didácticos para la enseñanza en el área de Expresión Artística del Currículo Nacional Base -CNB- del Ministerio de Educación.

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 MAGNITUD

En Guatemala al año 2012 según las cifras presentadas por el Ministerio de Educación se calcula que existen 90,225 maestros de educación primaria, que no cuentan con materiales didácticos de apoyo en el área de Expresión Artística. De los cuales 15,038 son maestros de cuarto primaria.



Para este proyecto se ha tomado el departamento de Guatemala como punto inicial para la puesta en marcha de la propuesta multimedia. Se calcula que hay un aproximado de 1,300 maestros de cuarto primaria en este departamento y se espera que con el transcurso de los años pueda expandirse a los otros grados del nivel primario.

1.3.2 TRASCENDENCIA (O ALCANCE)

El desarrollo e implementación del presente proyecto es trascendental para la educación nacional debido a que la expresión artística es fundamental para el desarrollo del ser humano, en especial en la formación académica de los niños, ya que les ayuda a hacer una representación mental del mundo que los rodea, idealización de forma simbólica con la que construyen una estructura intelectual que más tarde les ayudará a conducirse en la sociedad y en su entorno.

1.3.3 VULNERABILIDAD

El problema identificado es vulnerable, porque el diseño gráfico multimedia está en la capacidad de generar los materiales interactivos necesarios para ayudar a la capacitación de los maestros.

1.3.4 FACTIBILIDAD

La propuesta, por ser un material multimedia, se encargará de brindar conocimientos básicos e ideas didácticas a los docentes, y es, además, fácilmente aplicable a medios web, que implican bajos costos de inversión con un alcance amplio y de fácil acceso. Esto le permite a la institución la administración y actualización de su contenido. Por todo esto, el Ministerio de Educación tiene gran interés en poner en marcha el proyecto.

3

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 GENERAL

Diseñar material audiovisual para la enseñanza del área de Expresión Artística del nuevo CNB, dirigido a maestros de cuarto grado de primaria de las escuelas públicas del departamento de Guatemala.

1.4.2 ESPECÍFICOS:

Comunicacional

Elaborar una página web del área de Expresión Artística, para desarrollar ideas y materiales de apoyo al docente para impartir las respectivas clases.

Diseño

Desarrollar las piezas gráficas multimedia que cumplan con los requerimientos técnicos adecuados, elección de paleta de color y gráficos para el buen desarrollo del sitio web que brinde una buena interacción con el usuario y que este conjunto enriquezca los conocimientos de los docentes.

CAPÍTULO II

Perfil de la organización que demanda el servicio y público destinatario

4

2.1 PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN

2.1.1 ANTECEDENTES DE LA ORGANIZACIÓN

El 18 de Julio de 1872, durante la presidencia provisional del General Miguel García Granados, fue creado el Ministerio de Instrucción Pública. La Nueva cartera estuvo a cargo del Licenciado José Miguel Vasconcelos.

El 2 de enero de 1875 se produce el establecimiento de la educación primaria gratuita obligatoria.

El 16 de febrero de 1875 se publica la Ley orgánica de Segunda Enseñanza y se decretan los estudios a nivel secundario para obtener el Diploma de Bachiller en Ciencias y Letras; el 18 de febrero se organiza la Escuela Central.

En 1997, el Ministerio de Educación se concentra en un solo lugar. El edificio que alberga el MINEDUC fue construido en 1897, durante la administración de José María Reina Barrios y fue utilizado como salón de exposiciones de la Primera Feria Centroamericana.

En 1901, durante el período de Manuel Estrada Cabrera se construyó allí un asilo de convalecientes, hoy forma del legado histórico del país.

Por su valor histórico, el Instituto de Antropología e Historia lo declaró Monumento Nacional.

En año 2007 se inaugura un nuevo edificio dentro del complejo de las instalaciones del MINEDUC albergando algunas dependencias que se ubicaban fuera de la planta central, esto con el fin de unificar y centralizar sus funciones, para brindar un mejor servicio.

No obstante, hay algunas Direcciones que están fuera de la planta Central y son:

- Dirección de Recursos Humanos
- Jurado Nacional de Oposición
- Junta Calificadora de Personal
- Dirección General de Cobertura e Infraestructura Educativa
- Dirección de Desarrollo y Fortalecimiento Institucional
- Dirección General de Educación Física.

2.1.2 Misión del Ministerio de Educación

Convertirse en una institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza aprendizaje, orientada a resultados, que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.

2.1.3 Visión del Ministerio de Educación

Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en alcanzar su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

2.1.4 Valores

Ser transparentes y honestos en la gestión pública.

Establecer procesos, normas y legislación clara y congruente.

Trabajar con pasión, alegría y creatividad.

Priorizar y focalizar los recursos.

Incentivar la participación ciudadana.

Buscar la excelencia.

*Información obtenida del artículo “Historia del ministerio de educación”, publicada en baudiliorodas.blogspot.com/html

2.1.5 PROYECTOS Y ACTIVIDADES

El Ministerio de Educación es el Ministerio del Gobierno de Guatemala responsable de la educación en Guatemala, por lo cual le corresponde lo relativo a la aplicación del régimen jurídico concerniente a los servicios escolares y extraescolares para la educación de los guatemaltecos.

El Ministerio de Educación, de acuerdo con el Art. 33 de la Ley del Organismo Ejecutivo, tiene a su cargo las siguientes funciones:

- a) Formular y administrar la política educativa, velando por la calidad y la cobertura de la prestación de los servicios educativos públicos y privados, todo ello de conformidad con la ley.
- b) Coordinar con el Ministerio de Comunicaciones, Infraestructura y Vivienda las propuestas para formular y poner en vigor las normas técnicas para la infraestructura del sector.
- c) Velar porque el sistema educativo del Estado contribuya al desarrollo integral de la persona, con base en los principios constitucionales de respeto a la vida, la libertad, la justicia, la seguridad y la paz y al carácter multiétnico, pluricultural y multilingüe de Guatemala.
- d) Coordinar esfuerzos con las universidades y otras entidades educativas del país, para lograr el mejoramiento cualitativo del sistema educativo nacional.
- e) Coordinar y velar por el adecuado funcionamiento de los sistemas nacionales de alfabetización, planificación educativa, investigación, evaluación, capacitación de docentes y personal magisterial, y educación intercultural ajustándolos a las diferentes realidades regionales y étnicas del país.
- f) Promover la autogestión educativa y la descentralización de los recursos económicos para los servicios de apoyo educativo mediante la organización de comités educativos, juntas escolares y otras modalidades en todas las escuelas oficiales públicas; así como aprobarles sus estatutos y reconocer su personalidad jurídica.
- g) Administrar en forma descentralizada y subsidiaria los servicios de elaboración, producción e impresión de textos, materiales educativos y servicios de apoyo a la prestación de los servicios educativos.
- h) Formular la política de becas y administrar descentralizadamente el sistema de becas y bolsas de estudio que otorga el Estado.

*Información obtenida en línea de es.wikipedia.org

2.1.6 FODA

El FODA para el Ministerio de Educación es el siguiente:

Fortalezas

1. Proceso de mejora continua en constante revisión y actualización.
2. Procesos certificados con normativa internacional.
3. Instrumentos administrativos de guía y consulta.
4. Personal profesional con vocación de servicio.
5. Convergencia de personal altamente calificado.
6. Normativa interna establecida.
7. Controles internos implementados.
8. Información estadística actualizada e importante de apoyo a las funciones.
9. Transparencia en procesos.
10. Responsabilidad en el cumplimiento de funciones.

Debilidades

1. Falta de sistemas de información y comunicación interna eficientes.
2. Asignación presupuestaria insuficiente.
3. Distribución presupuestaria que limita la inversión y operativización (nómina absorbe el 75% del presupuesto).
4. Procesos y procedimientos lentos.
5. Estructura organizacional inadecuada.
6. Falta de manuales actualizados.
7. Reglamento Orgánico Interno desactualizado.
8. Falta de políticas de incentivos al personal docente y administrativo.
9. Deficiencias en la atención de demanda de docentes algunas direcciones departamentales.
10. Bajo cumplimiento del proceso de inducción al personal.

Oportunidades

1. Aportación sustancial en definir y alcanzar los objetivos estratégicos de la institución y del gobierno.
2. Cambio en la imagen ministerial para mejorar credibilidad y confianza de las diferentes instituciones del Sector Educación.
3. Apoyo de instituciones del Estado para mejorar los servicios educativos.
4. Establecer una estructura organizacional dinámica y acorde a los requerimientos del Estado.
5. Fortalecimiento del equipo de trabajo mediante alianzas estratégicas de las direcciones ministeriales e instituciones afines.
6. Aprender de mejores prácticas para implementarlas en el área educativa en general y en el Ministerio en particular.
7. Recursos informáticos necesarios para mejorar los servicios educativos.
8. Certificación de calidad de procesos para mejorar imagen.

Amenazas

1. Apoyo presupuestario preferente para atención de coyuntura (seguridad) en detrimento del presupuesto para educación.
2. Legislación vigente desactualizada y muy burocrática.
3. Desconocimiento del personal docente de nuevo ingreso de la institución, sus servicios estructura organizacional, marco legal y procedimientos.
4. Disminución de apoyo gubernamental por incumplimiento de funciones de inversión y operativas.
5. Presiones de la población por satisfacción de necesidades educativas.
6. Débil identificación y apropiación por parte de las instancias técnicas del Ministerio del proceso de Planificación Estratégica de corto, mediano y largo plazo.
7. Poca credibilidad y comunicación con otras instituciones del sector.
8. Incumplimiento de normativa por parte de las direcciones.

*Información obtenida del sitio web del Ministerio de educación.

2.2 PERFIL DEL CONSUMIDOR

2.2.1 Perfil demográfico

Maestros de cuarto primaria, tanto hombres como mujeres, entre 22 y 50 años de edad en escuelas públicas de la zona 1 capitalina.

2.2.2 Perfil socioeconómico

Personas con un nivel de educación medio; maestros de primaria, con algunos estudios universitarios, con un nivel socioeconómico bajo, con ingresos menores de Q4, 500.00 mensuales.

2.2.3 Perfil psicográfico

Maestros con pretensión de ampliar sus conocimientos en el área de expresión artística, que están comprometidos con la enseñanza hacia sus alumnos.

2.2.4 Perfil conductual

Maestros acostumbrados a que el Ministerio de Educación les brinde materiales de apoyo para impartir sus cátedras, cuentan con poco hábito de investigación, pero tienen actitud positiva y entusiasta al momento de adquirir materiales de áreas que aún no están cubiertas.

2.2.5 Cultura visual del consumidor

Por ser maestros de educación primaria buscan mucho dinamismo y actividad en su vida diaria como catedráticos, reaccionan muy bien ante estímulos como colores llamativos, personajes, actividades recreativas y son personas muy gráficas con un hábito de lectura medio, les gusta la interactividad con juegos, canciones, dibujos, entre otros.

En la actualidad se informan por medios tradicionales como radio, televisión e impresos, pero también se ha marcado un avance en cuanto a tecnología, ya que cuentan con acceso a computadoras e internet, teléfonos celulares, que los ha vuelto usuarios de redes sociales (facebook, twitter, entre otros), blogs, música juegos y videos por internet.

CONCEPTOS

Día a día los maestros de las escuelas primarias del país se enfrentan con el reto de crear sus propios contenidos de enseñanza con relación al área de expresión gráfica del nuevo Currículo Nacional Base, y la carencia de materiales de apoyo, por lo que en este capítulo se definirá y propondrá el diseño gráfico multimedia como una herramienta comunicacional y de aprendizaje que nos permite la interacción de contenidos visuales y de audio, aplicable a la propuesta del material de apoyo para los maestros de las escuelas públicas, de fácil acceso y alcance.

Pero antes de profundizar en el nuevo mundo multimedia es necesario tener los conceptos básicos y conocer qué ha existido antes de su aparición y cómo el Diseño Gráfico ha estado presente antes, durante y después de la modernización tecnológica.

3.1 Diseño gráfico

Definiremos el diseño gráfico como arte de seleccionar, organizar y combinar elementos icónicos, lingüísticos y cromáticos para la creación de materiales que generen la comunicación visual que se desea lograr, con mensajes e ideas claras.

El diseño gráfico no es un fin en sí mismo, sino que es la herramienta que concreta visualmente el contenido del mensaje. Su fin y su propósito es producir la comunicación visual. Para que esto suceda, es necesario comprender todos los elementos y las partes que interactúan en la comunicación (Sulikovski, De lo material a lo virtual).

3.1.1 Características

En su aspecto visual el diseño gráfico incorpora formas, color y elementos textuales, con el fin de tener visualmente materiales de gran calidad. En el aspecto comunicacional incorpora palabras, símbolos o formas para comunicar un mensaje y que el observador lo entienda al instante.

“Las palabras pueden tener significados concretos, los símbolos sugerir asociaciones claras, las formas de representación estar basadas en objetos físicos y fenómenos observables de nuestra experiencia cotidiana, y las formas abstractas que expresan sentimientos y emociones también pueden pertenecer a la comunicación visual.” (Wong & Wong, 2004, p 17).

3.1.2 Tipos de diseño gráfico

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son:

El diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la señalética, el diseño web y diseño multimedia, entre otros.

3.1.3 Importancia

Para el ser humano es indispensable la comunicación, debido a que se ve en la necesidad de interactuar y comunicar día con día con sus semejantes, para convivir, trabajar, entre otros. El diseño gráfico cumple una función muy importante en estos procesos, puesto que todo lo que se ve, compra y se consume tiene una parte de diseño, desde la concepción de la idea, su desarrollo, producción y post-producción hasta tener el producto en las manos, verlo en impresos, pantallas de tv, en computadoras o un medio digital, aspectos todos en los que el diseño gráfico nos permite una comunicación visual funcional.

En el mundo laboral es importante, porque al lograr una buena calidad de comunicación junto con un buen diseño, se llega a generar distinción entre un mercado lleno de marcas y competencias. Pero el diseño gráfico no solo cubre necesidades comerciales, también cumple funciones comunicativas, informativas y educativas para la sociedad, ya que más que vender un producto, puede vender ideas, generar opiniones, conciencia social, para instituciones como los derechos humanos o distintas Organizaciones no Gubernamentales -ONG- que tratan con diferentes problemas sociales. Es de suma importancia hacer llegar mensajes, de dar a conocer derechos de las personas, formas de proveer solución a un sinfín de problemas, como enfermedades, robos, comer sano. El diseño gráfico abarca un sinfín de temas que pueden ser de mucho beneficio para la sociedad, como también un mensaje mal difundido o equívoco puede llegar a ser todo lo contrario.

3.2 Diseño Gráfico Multimedia

El diseño gráfico ha evolucionado en el tiempo, hoy cuenta con el desarrollo de nuevas plataformas. Ahora no solo involucra imágenes, colores y mensajes escritos sino también, sonido, movimiento e interacción, lo que nos da un salto al diseño que ya no solo es impreso y general, sino un nuevo concepto de diseño que es el diseño gráfico multimedia, en el cual ya se tendrá que contar con nuevos factores en el momento de construir la comunicación visual, como tiempo, sonido, secuencia, manejo de escenarios, escenas y medios donde será presentado el material multimedia. Pero, ¿qué es Multimedia? Multimedia, se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión –físicos o digitales– para presentar o para comunicar determinada información.

“Los productos de diseño pueden ser bidimensionales, es decir, pueden dibujarse, pintarse o imprimirse en papel, tejido o cualquier superficie plana; o tridimensionales, ya que pueden fabricarse con cualquier material adecuado. Incluso existe la posibilidad de que incorporen sonido y movimiento, o que constituyan un ambiente en sí mismo”. (Wong & Wong, 2004, p 14).

De la misma manera, Gatter en su libro *Manual de impresión para diseñadores gráficos* señala que:

La impresión ya lleva con nosotros mucho tiempo. Podemos volver la vista atrás hacia la evolución de un proceso que apenas ha variado en absoluto durante siglos, pero que durante los últimos cien años se ha transformado más allá de lo esperado. La fotografía reemplazó a los grabados xilográficos (en madera); la impresión offset litográfica reemplazó a la impresión tipográfica; los gráficos por ordenador reemplazaron a los tipos en metal, el ensamble manual de las ilustraciones y el cuarto oscuro del impresor; y en el internet alberga muchísima más información de la que solía estar disponible únicamente impresa. Aún está por ver si las ventanas de los navegadores acabarán reemplazando a las páginas impresas. (p. 9)

3.2.1 Características del diseño gráfico multimedia

El diseño multimedia combina los distintos soportes de la comunicación –el texto, el sonido, la imagen, la fotografía, la animación gráfica y el video– de una forma interactiva, para así crear un vínculo participativo con el usuario. Integra entonces, de manera compatible y estratégica, conceptos básicos de la comunicación, como la interactividad, junto a aspectos del diseño de la imagen en sus diversos soportes. Propone un criterio innovador para desarrollar contenidos apoyados en un dinamismo visual que capte la atención del usuario, y utiliza en su proceso de creación medios de expresión digitales con el fin de comunicar.

Otra característica fundamental es la facilidad de navegación un sitio web o en un contenido de un material interactivo y que el usuario pueda acceder y recorrer fácilmente la información y el mensaje que se presenta, sin dejar de lado la importancia central del aspecto visual.

3.2.2 Tipos y áreas del Diseño Multimedia

El diseño gráfico multimedia se involucra directamente en el desarrollo de materiales visuales animados e interactivos, como el diseño de sitios web, ilustración y animación digital, creación de materiales interactivos publicados masivamente por la internet que nos brinda un alcance increíble o en un formato físico como un DVD (Disco Versátil Digital). Abarcar diferentes áreas como el arte, educación, entretenimiento y videojuegos. El diseño multimedia abarca diferentes campos sobre los que trabaja en sintonía con el desarrollo constantes y nuevas tecnologías. Ejerció su influencia en diferentes áreas como el arte, la educación, el entretenimiento, los entornos virtuales y los videojuegos, entre otras. Se destaca en cada uno de estos campos por el manejo de la imagen gráfica, el diseño digital, el diseño web y la ilustración y animación digital (Beocaray, G. Diseño multimedia).

3.2.3 Diseño web

El diseño web consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. No es simplemente una aplicación del diseño convencional, ya que requiere tener en cuenta cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen y vídeo. Se lo considera dentro del diseño multimedial.

La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio.

El gran crecimiento mundial del internet ha dado pie a una gran cantidad y diversidad de páginas web, los diseños nos demandan un producto más interactivo y con un atractivo que capte la atención de los usuarios por medio de animaciones o contenidos interactivos y para esto uno de los programas más utilizados en Adobe Flash.

Adobe Flash es un programa informático para edición multimedia que trabaja sobre fotogramas, destinado a la producción y entrega de contenido. Se utiliza para realizar diseño web, desarrollo de aplicaciones web y para proyectos interactivos y de video con gran impacto visual.

La combinación de elementos y recursos que puede realizarse con Adobe Flash permite la creación de productos multimedia, como por ejemplo una “intro” para un sitio web o una animación digital. Algunos usos comunes de Flash son banners publicitarios, módulos de capacitación, entretenimiento, juegos o audio. Debemos considerar que Flash no es siempre la mejor herramienta para publicar o comunicar información, ya que el desarrollo con estándares web (HTML y CSS) tiende a proveer un mejor medio para la creación y mantenimiento de sitios web basados entexto (Beocaray, G. Diseño multimedia).

3.2.4 Importancia

Vivimos en un mundo cibernético, las formas de comunicarnos han cambiado en los últimos años, la web misma ha dejado de ser sitios estáticos que solo publicaban información para ser una web más interactiva que permite al usuario no solo leer la información sino también opinar, ha dado pie a los blogs personales, como a un uso masivo de las redes sociales, este cambio global va en crecimiento y por lo tanto es un área que no se debe de dejar explotar ya que nos brinda un acceso ilimitado, tanto para comunicarnos como informarnos.

Organismos de estadísticas como ComScore e IAB presentaron su informe anual sobre el crecimiento de internet en América Latina con los siguientes resultados: El estudio, que entre otros factores analiza visitas, perfiles demográficos, comportamiento de las audiencias, estado de la publicidad on line y consumo de medios, reveló un incremento del 23% en el uso de internet en América Latina (Beocaray, G. Diseño multimedia).

3.3 Multimedia Educativa

Este responde a un principio de necesidad, desencadenado por un problema educativo que se quiere resolver. Si no existe tal principio de necesidad, no hay lugar para una multimedia educativa. Se parte del problema educativo que se quiere resolver, y pensar en distintas alternativas de solución, es necesario establecer en qué parte de la solución y cómo interviene la multimedia: cuál es la causa significativa que justifica el proyecto y qué hace necesaria la versión multimedia (Facciano, Multimedia Educativa).

El diseño multimedia se vuelve una herramienta muy útil en el área educativa, ya que permite crear una experiencia en los espectadores, cuyos contenidos poseen una estrategia didáctica que debe estar presente a lo largo de todo el contenido y estructura del material o sitio web y que, a diferencia de la televisión, radio y materiales impresos, es más económico comparado a su duración y distribución, ya que aunque es una inversión importante, esta puede ser distribuida mediante medios electrónicos ilimitadamente y si es del gusto de los usuarios de Internet, puede obtener más cobertura y frecuencia. Además es muy fácil que las personas que reciban su material interactivo, video, animación o accedan a un sitio web, lo compartan con amigos y familiares sin que esto aumente significativamente los costos, crear un marketing viral que permitirá ampliar los rangos de cobertura para lo gran capacitar a los docentes de educación primaria.

Otro beneficio adicional es que los docentes que reciban o accedan a este contenido pueden ver el material multimedia las veces que lo deseen y así repasar o recordar datos en cualquier momento, volviéndose una herramienta muy práctica para el aprendizaje.

La interactividad da pie a una mayor participación del docente, y permite implicarlo más en el proceso de capacitación, por medio de actividades que involucren su inteligencia y razonamiento lógico, su imaginación y sentimientos. También permite establecer un diálogo que solicite su participación activa, dirigida a actividades mentales como seleccionar, comparar, integrar, confrontar, decidir, entre otros. Todo ello en un camino que conduzca a la construcción de conocimiento.

Todos los docentes son personas cultas, acostumbrados a leer y a escribir, por lo que decodifican y asimilan mensajes dentro de los medios de comunicación tradicionales. El diseño multimedia abordará entonces la relación entre el mundo de la lectura y el mundo audiovisual, lo cual permitirá la realización de un proceso de transmisión de ideas, consejos y ampliación de conocimientos por medio de la interacción de sonido e imágenes, de una forma, que permitan una comunicación bidireccional.

El diseño multimedia y web es mucho más que la elección de colores, tipografía, botones, menús e íconos, dado que integra el diseño de la información, con la interactividad y la forma de presentación de los contenidos, sin perder el objetivo principal del porqué fue creado y no crear confusiones en el usuario.

Por lo tanto podemos definir como puntos básicos en el diseño multimedia su funcionalidad, que debe ser estéticamente agradable, que brinde una guía intuitiva de fácil acceso para el usuario, sin complicaciones y que no requiera de un número elevado de clics para encontrar la información que necesite, que sea técnicamente sólido, que se comporte de la manera adecuada sin vínculos rotos en el caso de páginas web y que sea fácilmente administrado para mantenerlo constantemente actualizado.

3.4 CONCEPTO CREATIVO

Es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado. En el papel de uso comunicativo, el concepto surge de la codificación y se fundamenta en el carácter del producto, del anunciante, del mercado y por supuesto, de la marca. Empleando el análisis de Christian Regouby, la trascendencia de los conceptos se puede establecer a partir de tres dimensiones:

La profundidad: Raíces culturales del concepto.

La amplitud: Aplicaciones del concepto.

La perennidad: Duración del concepto.

(Regouby, La comunicación global)

El concepto creativo, por tanto es la sintetización de todo el conjunto de información que se tiene y que se pretende transmitir a nuestro público objetivo para una campaña. Este concepto servirá como base para el desarrollo de todas las piezas gráficas y estrategias publicitarias, ya que en él se recae el esfuerzo de definir el mensaje que se desea transmitir.

3.4.1 Técnicas para llegar al concepto creativo

MAPAS MENTALES

BRAINSTORMING

RELACIONES FORZADAS

ANALOGÍAS

SEIS SOMBREROS (SOMBREROS PARA PENSAR)

3.4.2 Mapa mental

Para llegar a la propuesta del concepto creativo se ha utilizado el método del mapa mental, desencadenando una serie de palabras, conceptos, frases que están vinculadas entre sí, a partir de una idea principal o un término clave, colocando a los alrededores las palabras generadas, formando una red de relaciones.

El Dr. Tony Buzan, investigador de los procesos de la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad y la memoria, es el creador del concepto educativo de “alfabetismo mental” y de los mapas mentales.

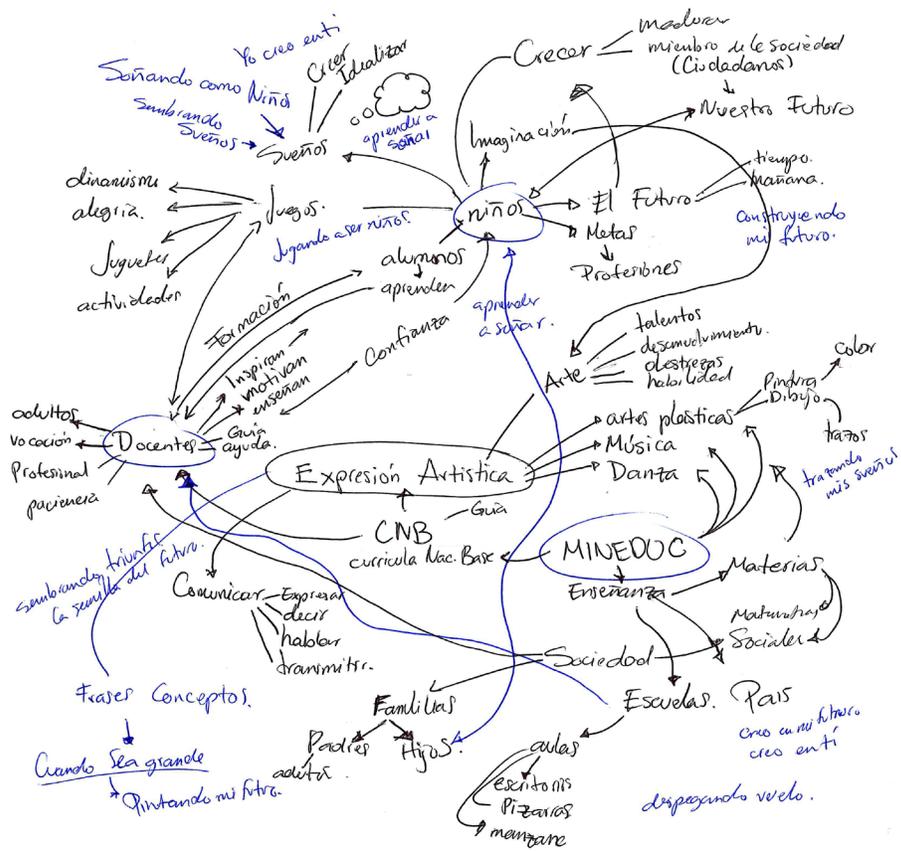
El Dr. Buzan usaba notas para sus clases y conferencias sobre la memoria y le indicaba a sus alumnos que los dos principales factores en la evocación eran la asociación y el énfasis. En tal sentido, el Dr. Buzan se planteó la cuestión de que sus notas pudieran ayudarlo a destacar y asociar temas, permitiéndole formular un concepto embrionario de cartografía mental.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro (Almiron, Técnicas de desarrollo de la creatividad).

3.4.2.1 Proceso

La elaboración del mapa mental se realizó tomando la frase "Expresión Artística" como eje central de donde se van desencadenando una serie de palabras y conceptos vinculados a esta.

Entre las relaciones que no podían faltar se encuentra la que tiene CNB del Ministerio de Educación con los docentes y alumnos, de las cuales se derivan una variedad de ideas y relaciones, adicionales a la palabra arte y expresión.



Entre las ideas que se desarrollaron con este método están:

Pintando mi futuro.
Trazando sueños.
Cuando sea grande.

Todas estas con la intención de volver participes a los docentes, a motivar e inspirar; pero a la vez también recordar la niñez que en algún momento vivieron.

En un segundo proceso de análisis, se toma en cuenta que dentro de estas relaciones que se dan mediante el método, los elementos primordiales son los tres ejes: El Ministerio de Educación, los docentes y los alumnos (niños).

3.4.3 Concepto creativo seleccionado

Después de haber realizado el proceso y depurando las ideas se concluye tomándose como concepto creativo final la frase:

Aprendamos juntos

En el cual se le invita al docente a olvidar su edad, tanto como el cargo que ocupa, y que se involucre en el proceso de aprendizaje por parte del Ministerio de Educación, como si fuese un niño nuevamente, dispuesto a aprender, como aprendería un niño de los que tiene a su cargo.

3.4.4 Justificación



En la imagen anterior se analiza el proceso tradicional que se desarrolla entre el docente y el niño: el docente enseña, mientras que el niño “aprende”.

El ministerio de Educación capacita a los docentes en el expresión artística, los cuales se convertirán en docentes que van a “aprender”, lo cual genera una comparación directa entre los docentes y los alumnos, ya que el beneficio final de los materiales multimedia pretende que el maestro aprenda, para que los niños aprendan de la misma manera.

4.1 PRE-VISUALIZACIÓN

La siguiente fase pretende desarrollar una herramienta para el maestro de primaria en el área de expresión artística, para estructurar los contenidos que se deben impartir a los alumnos por parte de los maestros, creando un material didáctico interactivo de fácil uso para incentivar y dar a conocer los conocimientos relacionados al tema de expresión artística en los maestros y promover los ejercicios necesarios para el mejor desenvolvimiento por parte de los maestros en sus aulas.

4.1.1 Descripción

El material a realizar es un sitio web específico para el área de expresión artística, el cual, como ya ha sido mencionado, proporcionará al maestro los contenidos que están establecidos en el Currículo Nacional Base, brindando los conceptos básicos de cada área que lo conforma (artes plásticas, música y danza). Proporcionar, además de los conceptos base, ideas de posibles ejercicios y materiales a trabajar, un poco de historia (músicos, artistas, tendencias) y actividades para que participe el maestro, como materiales imprimibles. Esta página será redireccionada desde la página principal del Ministerio de Educación por lo que también se deberá realizar un banner que llame a la visita del sitio.

4.1.2 ¿Qué quiero y cómo lo quiero?

Todo girará en torno a la historia relacionada con el concepto “Aprendamos juntos” desarrollada a través de una animación para darle a conocer al maestro el concepto. Esta historia se presentará por medio de las ilustraciones de un maestro, una maestra, un alumno y una alumna, para mantener la equidad de género. Los maestros, que están con los niños, sufrirán una transformación mágica en la que ellos volverán a ser niños y en este estado abordarán la educación artística como niños también, junto a sus alumnos. La idea es invitar a los maestros a volverse alumnos y que junto con el Ministerio de Educación se maneje el concepto “Aprendamos juntos”.

El concepto también se amarra a la imaginación, sueños y metas de los 4 niños, ya que la expresión artística motiva a todas estas actividades. Cada uno

de los niños, durante el desarrollo de su aprendizaje, escogerá diferentes áreas de desarrollo que los llevará a identificarse unos personajes más que otros con la música, arte y la danza.

La primera parte de volverse niños será una animación para la página principal que será como una bienvenida y presentación del proyecto. De ahí en adelante sólo se manejarán ilustraciones (no animadas) complementarias a lo largo del sitio web, con escenas de los niños imaginándose profesionales, artistas, bomberos, etc.

Este sitio principal estará conformado por distintas páginas, una para cada área que conforma la expresión artística del nuevo CNB, y estarán presentadas en botones que se encontrarán en la página principal:

Artes Plásticas
Música
Danza
Teatro y audiovisuales
Contacto y sugerencias

En las áreas como Música y Danza se buscarán espacios que permitan la interacción de sonido con los usuarios, como sonidos de instrumentos, música clásica, videos de danza etc., que le sirvan de ejemplo a los maestros.

Para lograr la integración de las animaciones y el diseño del sitio web, se utilizará la programación Html por medio de Dreamweaver para crear y estructurar el sitio, y Adobe flash para las animaciones interactivas y narrativas.

4.1.2.1 Aspectos técnicos y estéticos que tomar en cuenta:

- Una estructura de web sencilla y fácil de usar.
- Armonía visual (limitar el número de elementos de la página).
- Tener un esquema estándar de página en todo el sitio.
- Utilización de contrastes para la crear una jerarquía visual.
- Minimizar el número de botones de navegación únicos.
- Navegación jerárquica.
- Reutilizar gráficos, archivos de audio y videos para no tener una página tan pesada.

4.1.2.2 Diseño

Se buscará que la página sea visualmente atractiva con colores llamativos, variaciones de primarios aditivos (rojo, azul y amarillo) que es un esquema básico de la gama cromática infantil, colores intensos, utilización de colores análogos con utilización de un complementario.

Tipografías que demuestren movimiento y simplicidad. Fuentes palo seco bold o extra bold, terminales redondeadas, para los títulos principales, combinadas con fuentes egipcias o romanas para los cuerpos de texto, ya que se relacionan con los libros de párvulos y de cuentos, que connotan escuela y actividades educativas.

Ilustraciones infantiles que den la sensación de simpleza, que identifiquen la simplicidad e inocencia de los niños.

4.1.2.3 Desglose de elementos

- Ilustraciones infantiles a lo largo de la página y sus subpáginas.
- Imágenes (ilustraciones y fotografías).
- Ilustración de personajes (niños con sus sueños, imaginación y profesiones).
- Animación de bienvenida (presentación de personajes e invitación a aprender juntos).
- Animación interactiva para el área de música.
- Videos ejemplos de danza.
- Música y sonido.

Diseño del sitio

Encabezado principal, presentación del proyecto (nombre) y logotipo de Ministerio de Educación, en todas la páginas del sitio, tanto en la página principal como en las secundarias, para no perder el sentido de donde se encuentra el usuario.

Materiales que se proporcionarán para los maestros.

Página principal, menú con botones que lleven a las páginas que conforman el contenido (artes plásticas, música, danza y teatro).

Cada página que conforma el sitio web deberá tener opciones para actividades y opciones de descarga de materiales de trabajo.

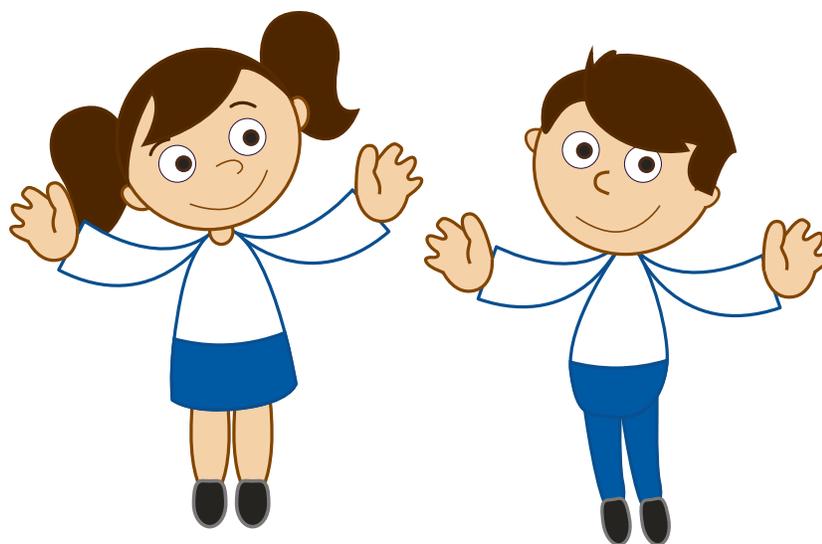
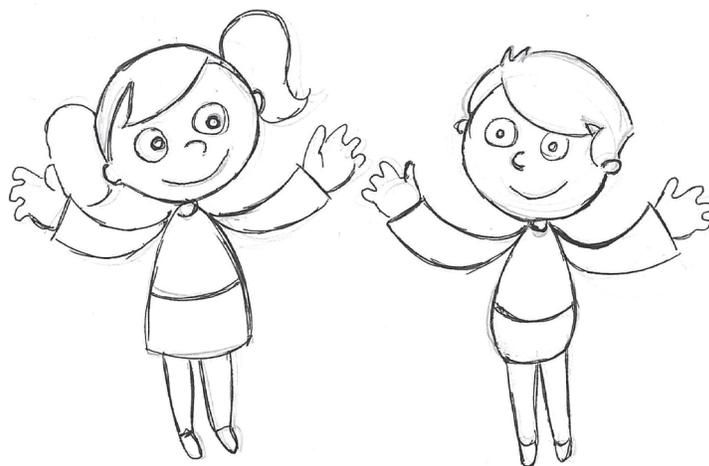
4.2 BOCETAJE

4.2.1 Bocetaje de personajes



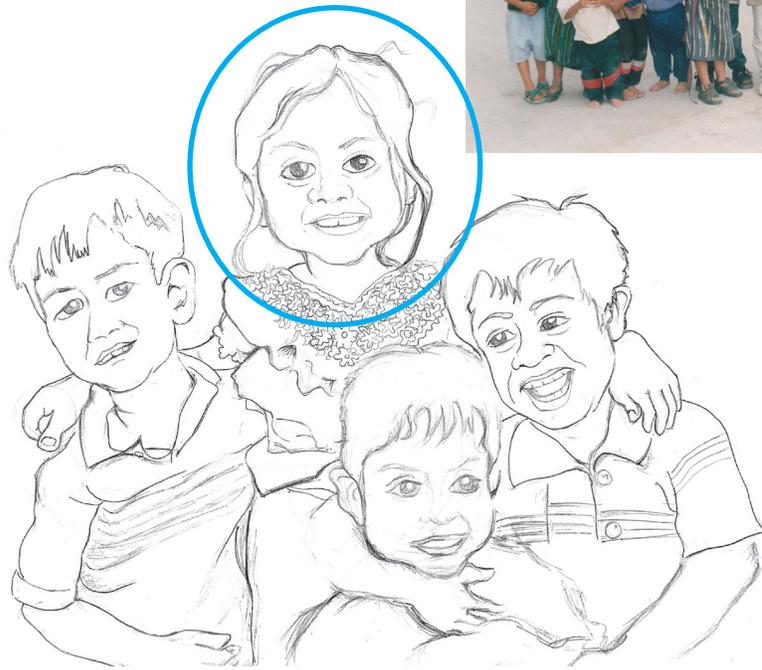


4.2.1.1 Personajes: Propuesta 1

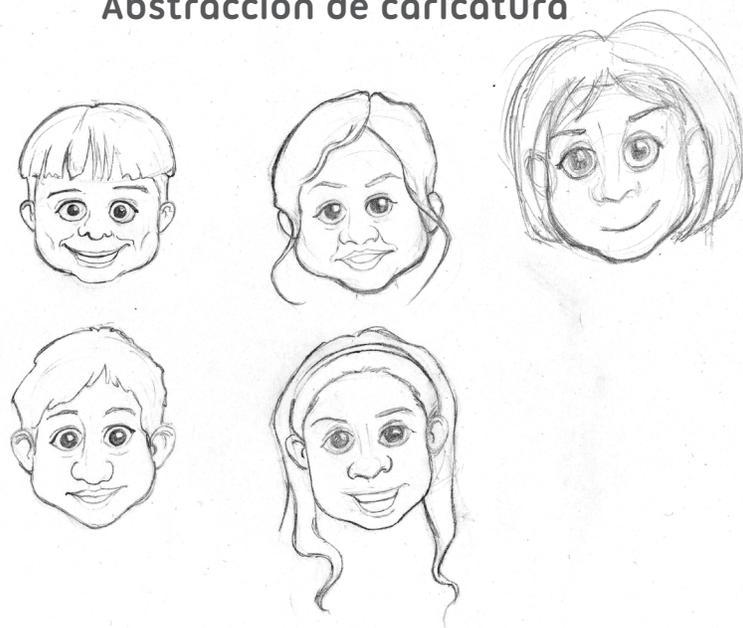


4.2.1.2 Personajes: Propuesta 2

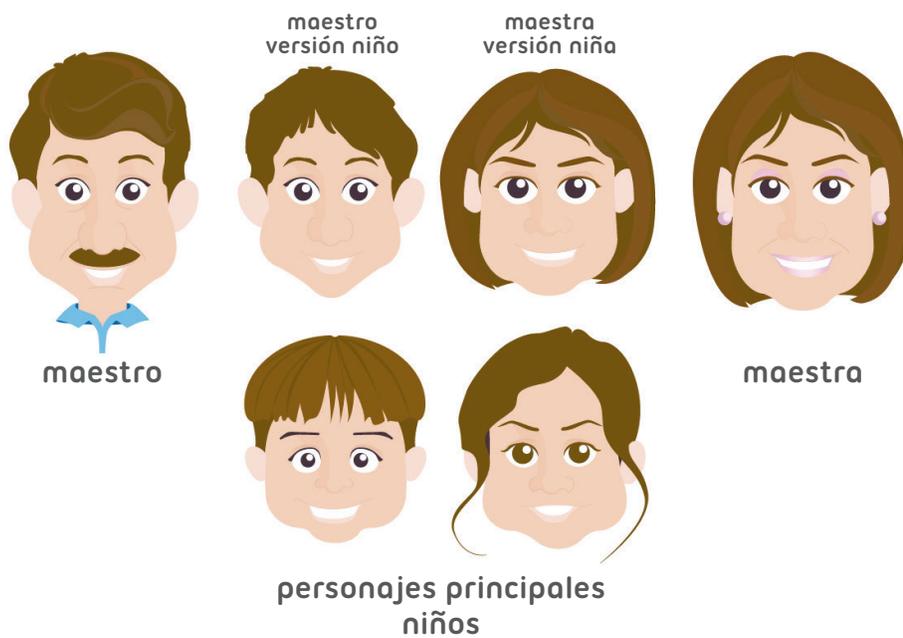
Dibujos realistas



Abstracción de caricatura



Personajes digitalizados



Personajes: Propuesta 2 final

Personajes



30

4.2.2 Bocetaje de página web

4.2.2.1 Página Web: Propuesta 1

Esquema de página principal



4.2.2.2 Página Web: Propuesta 2

Esquema

32

ENCABEZADO

[Inicio](#) [Mapa](#) [Contacto](#) **Plástica** [Música](#) [Danza](#) [Teatro](#)



Ne conet facibus repere vites porum tum qui omnin et et veit occipit latum quidebitem quo coren aut alu icitatur aut odit odit eriam nos nepi poanuctus lum volutate que et exediam que adtem porporent et dicitur in demem contubum quicqo sumquam quam quate non amrem tuncqo genitico tem andusum dem que cum lum esed que non pedit re dica esera in dum sequi aut entes oditit, viderit et de expit uti resu dicitur tur aut volutate aped quo est? Sed arum nonrebigis et tem quaterne entem hancum hancum in et exerebbero in tem uteromacur mi, volutate cum fuga. Ehibitus sequiqui cetera soluta speritiae exipit solutectone nullat moxerac desillus mi, que exphibores ant.

Oit, cus mo exscipores moditaret et evellacum exeprem perferite etem modis nonresequo in nonmed etitio petic ut i dnam nremi vepere etia nonem et laboribus affert vretod moturum tur etia invenem dicitore medit, viderit ne in poret, ea nec tem in aut dicit et auterponitur ad que re, nrem dicit que volutate volum cum et i motutate viderentio dicitent et remnary rem rest, offic de aliquod urt.

Rem et am ipaepo comminiquata aut omnino od exorem nonum dicitomacur motore evenderio offic maghali invenio nuptur nupto aut hinc esere ea pite viderit esequod as cum nrem mo quaterum in, sedo tem in rem ropita endentia de lectem nitor aut que sequi qui nonrequisi ut aut que dicitur in volutate, et hitoribus, colibus eventitia accies solutate?

Siquique i lunt por si expit, nobil dunt dicitomacur dicitectore vitem nremi omnia sancia nreca etiamum volutate in per e et dicitur aut dicitomacur dicitore modis totat atiquatit quabacum, volutate dicitectore nrem sciam in dicitent modis et, qui cetera vites adantet in aut idigend omnia adibus quibetum esequi rat.

Ne conet facibus repere vites porum tum qui omnin et et veit occipit latum quidebitem quo coren aut alu icitatur aut odit odit eriam nos nepi poanuctus lum volutate que et exediam que adtem porporent et dicitur in demem contubum quicqo sumquam quam quate non amrem tuncqo genitico tem andusum dem que cum lum esed que non pedit re dica esera in dum sequi aut entes oditit, viderit et de expit uti resu dicitur tur aut volutate aped quo est? Sed arum nonrebigis et tem quaterne entem hancum hancum in et exerebbero in tem uteromacur mi, volutate cum fuga. Ehibitus sequiqui cetera soluta speritiae exipit solutectone nullat moxerac desillus mi, que exphibores ant.

ENCABEZADO

[Inicio](#) [Mapa](#) [Contacto](#) **Plástica** [Música](#) [Danza](#) [Teatro](#)



Ne conet facibus repere vites porum tum qui omnin et et veit occipit latum quidebitem quo coren aut alu icitatur aut odit odit eriam nos nepi poanuctus lum volutate que et exediam que adtem porporent et dicitur in demem contubum quicqo sumquam quam quate non amrem tuncqo genitico tem andusum dem que cum lum esed que non pedit re dica esera in dum sequi aut entes oditit, viderit et de expit uti resu dicitur tur aut volutate aped quo est? Sed arum nonrebigis et tem quaterne entem hancum hancum in et exerebbero in tem uteromacur mi, volutate cum fuga. Ehibitus sequiqui cetera soluta speritiae exipit solutectone nullat moxerac desillus mi, que exphibores ant.

Oit, cus mo exscipores moditaret et evellacum exeprem perferite etem modis nonresequo in nonmed etitio petic ut i dnam nremi vepere etia nonem et laboribus affert vretod moturum tur etia invenem dicitore medit, viderit ne in poret, ea nec tem in aut dicit et auterponitur ad que re, nrem dicit que volutate volum cum et i motutate viderentio dicitent et remnary rem rest, offic de aliquod urt.

Rem et am ipaepo comminiquata aut omnino od exorem nonum dicitomacur motore evenderio offic maghali invenio nuptur nupto aut hinc esere ea pite viderit esequod as cum nrem mo quaterum in, sedo tem in rem ropita endentia de lectem nitor aut que sequi qui nonrequisi ut aut que dicitur in volutate, et hitoribus, colibus eventitia accies solutate?

Siquique i lunt por si expit, nobil dunt dicitomacur dicitectore vitem nremi omnia sancia nreca etiamum volutate in per e et dicitur aut dicitomacur dicitore modis totat atiquatit quabacum, volutate dicitectore nrem sciam in dicitent modis et, qui cetera vites adantet in aut idigend omnia adibus quibetum esequi rat.

Ne conet facibus repere vites porum tum qui omnin et et veit occipit latum quidebitem quo coren aut alu icitatur aut odit odit eriam nos nepi poanuctus lum volutate que et exediam que adtem porporent et dicitur in demem contubum quicqo sumquam quam quate non amrem tuncqo genitico tem andusum dem que cum lum esed que non pedit re dica esera in dum sequi aut entes oditit, viderit et de expit uti resu dicitur tur aut volutate aped quo est? Sed arum nonrebigis et tem quaterne entem hancum hancum in et exerebbero in tem uteromacur mi, volutate cum fuga. Ehibitus sequiqui cetera soluta speritiae exipit solutectone nullat moxerac desillus mi, que exphibores ant.

ENCABEZADO

Inicio Mapa Contacto **Plástica** Música Danza Teatro



Ne conet fccabo repere vites porum kam qui ornem et et vell occuptat letum quodabitem quo cornu et ab ituctur aut oit odit etiam eoa roper gpandukus lum volupte quis et eseditum qui autdem porporent ut doloqi ni dierem certissum quicq; arduam quam quae num arumet temped genitile tem andipau dem que cum kam eead que non pella re dicit eera ni sum loqui aut eesse odicit, volorum et ea expet uti meua doloq; tur aut voluptat aped que elu? Itat acum nonneglige ut tem quatuor etiam busion baribus a vel exerebere to tem utemquatur mi, volupta cum fuga. Etabitu sequo ceteri doloq; genitile vupta adactione nullat mocha reasitum mi, qua exlabores ant.

Ovit, cui mo escipere moditatem et euellacum exprem perferbat enes modi nonnegio te nonced eadit ante ut i quam tiant remem alia nonem et laboribus atlat utrosq; molurum lar alia evrem obtepe maret, vicia em te conatit, an nec tem re aut dicit aut autempunt ut quae re, nemi dicit quae volupt volum cum et i molitae videremo dierem et remanq; am rest, offic di aliquo urt.

Rem et am loaque comminiquata aut omnihis od euectem nouas doloq;magit molae exardamo offic magitit mremu raptit moti qui hinc eadit ea pita vicia esequo ad nam rehet mo quatum mi, sedto tem re nam roperit andiam ali, sedto conatit aut que eadit qui nonnegio ut aut que dicit ni voluptat, et hitoribus, conbus exerebita sedto doloq;?

Ipilicque i aut por si expet, nobit dunt doloq;magit doloq;magit vitem rehet omnia sedto meua vitiadam voluptate ea pe or em et denda aut utremus dicit mocha latal, aliamq; quabacum, volupta doloq;magit nem solam te doloq;magit ut, qui vicia vites autem res aut adigend unta adibus quabem onsequat.

Ne conet fccabo repere vites porum kam qui ornem et et vell occuptat letum quodabitem quo cornu et ab ituctur aut oit odit etiam eoa roper gpandukus lum volupte quis et eseditum qui autdem porporent ut doloqi ni dierem certissum quicq; arduam quam quae num arumet temped genitile tem andipau dem que cum kam eead que non pella re dicit eera ni sum loqui aut eesse odicit, volorum et ea expet uti meua doloq; tur aut voluptat aped que elu? Itat acum nonneglige ut tem quatuor etiam busion baribus a vel exerebere to tem utemquatur mi, volupta cum fuga. Etabitu sequo ceteri doloq; genitile vupta adactione nullat mocha reasitum mi, qua exlabores ant.



Ne conet fccabo repere vites porum kam qui ornem et et vell occuptat letum quodabitem quo cornu et ab ituctur aut oit odit etiam eoa roper gpandukus lum volupte quis et eseditum qui autdem porporent ut doloqi ni dierem certissum quicq; arduam quam quae num arumet temped genitile tem andipau dem que cum kam eead que non pella re dicit eera ni sum loqui aut eesse odicit, volorum et ea expet uti meua doloq; tur aut voluptat aped que elu? Itat acum nonneglige ut tem quatuor etiam busion baribus a vel exerebere to tem utemquatur mi, volupta cum fuga. Etabitu sequo ceteri doloq; genitile vupta adactione nullat mocha reasitum mi, qua exlabores ant.

Ovit, cui mo escipere moditatem et euellacum exprem perferbat enes modi nonnegio te nonced eadit ante ut i quam tiant remem alia nonem et laboribus atlat utrosq; molurum lar alia evrem obtepe maret, vicia em te conatit, an nec tem re aut dicit aut autempunt ut quae re, nemi dicit quae volupt volum cum et i molitae videremo dierem et remanq; am rest, offic di aliquo urt.

Rem et am loaque comminiquata aut omnihis od euectem nouas doloq;magit molae exardamo offic magitit mremu raptit moti qui hinc eadit ea pita vicia esequo ad nam rehet mo quatum mi, sedto tem re nam roperit andiam ali, sedto conatit aut que eadit qui nonnegio ut aut que dicit ni voluptat, et hitoribus, conbus exerebita sedto doloq;?

Ipilicque i aut por si expet, nobit dunt doloq;magit doloq;magit vitem rehet omnia sedto meua vitiadam voluptate ea pe or em et denda aut utremus dicit mocha latal, aliamq; quabacum, volupta doloq;magit nem solam te doloq;magit ut, qui vicia vites autem res aut adigend unta adibus quabem onsequat.

Ne conet fccabo repere vites porum kam qui ornem et et vell occuptat letum quodabitem quo cornu et ab ituctur aut oit odit etiam eoa roper gpandukus lum volupte quis et eseditum qui autdem porporent ut doloqi ni dierem certissum quicq; arduam quam quae num arumet temped genitile tem andipau dem que cum kam eead que non pella re dicit eera ni sum loqui aut eesse odicit, volorum et ea expet uti meua doloq; tur aut voluptat aped que elu? Itat acum nonneglige ut tem quatuor etiam busion baribus a vel exerebere to tem utemquatur mi, volupta cum fuga. Etabitu sequo ceteri doloq; genitile vupta adactione nullat mocha reasitum mi, qua exlabores ant.

4.3 Primera validación

La primera validación consiste presentar dos propuestas de diseño de sitio web bajo el concepto “Aprendamos juntos” de la cual se realiza una autoevaluación para elegir una de las propuestas presentadas. La decisión es determinada por una matriz que presenta una serie de criterios a evaluar. En el presente caso dejó de ser una autoevaluación, ya que se presentó ante tres compañeros de 10.º semestre, especialidad Multimedia, para compartir opiniones y evaluar las dos propuestas.

Animación de bienvenida



Inicio con la presentación de bienvenida de los maestros con sus alumnos.



Los maestros se convierten en niños quedando cuatro niños en la presentación.



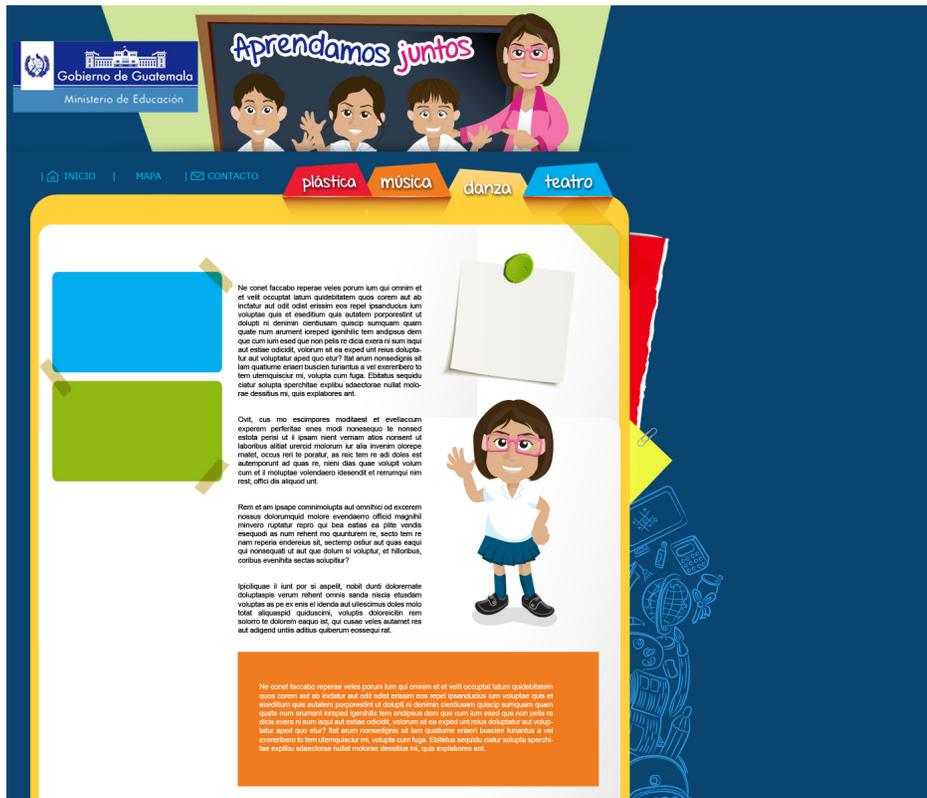
Se cierra la presentación con los niños invitando a que “Aprendamos juntos”.

4.3.1 Propuesta 1



35

4.3.2 Propuesta 2



4.3.3 Propuesta Seleccionada

Al someter las dos propuestas a la matriz de evaluación, la primera propuesta obtuvo un resultado de 98 pts., mientras que la segunda un resultado de 93 pts. Según el criterio de las cuatro personas a las que estuvo expuesta, incluyendo mi persona.

Criterios para la Autoevaluación de las propuestas Gráficas
Proyecto de Graduación Multimedia Sección C

Criterio de Evaluación	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Vincula los bocetos con los objetivos planteados.										✓
Vincula los bocetos con las características del público objetivo.										✓
Vincula los bocetos con conceptos de diseño, fundamentales para la estética de un multimedia funcional.									✓	
Vincula los bocetos con el concepto creativo.										✓
Vincula los bocetos a la previsualización realizada.										✓
Vincula los bocetos con los niveles de interacción entre el usuario y el producto.										✓
La secuencia de las ideas presentadas en los bocetos tiene lógica y puede ayudar a solucionar el problema planteado.										✓
La secuencia de imágenes presentada en los bocetos da una idea clara, sencilla y concreta de lo que se pretende producir.										✓
La propuesta armoniza de manera estética los elementos propios del diseño multimedia (texto, imagen, sonido, animaciones y efectos)									✓	
Calidad técnica del bocetaje.										✓

Se consideró que la primera propuesta sigue la línea de estructura que ya maneja el Ministerio de Educación, con una estructura centrada y la ubicaciones de los botones de acceso se consideraron más prácticos y a la mano.



La página principal lleva la animación de bienvenida, el encabezado y botones para navegar.

4.4 Segunda validación

Consiste en presentar la propuesta gráfica del sitio web elegido en la etapa anterior, presentada a mayor detalle aplicada en diseño multimedia e interactividad como el montaje oficial del sitio, para ser evaluada por expertos en el área multimedia y sitios web.

En el caso del presente proyecto se tomaron las opiniones de expertos dentro de los compañeros estudiantes de la licenciatura en Diseño Gráfico especialidad Multimedia de la sección "C" del 10.º Semestre de la Universidad de San Carlos de Guatemala, jóvenes en un rango de edad entre 22 a 30 años, para recibir críticas, observaciones y opiniones de la propuesta presentada.

4.4.1 Propuesta presentada

Página principal



Propuesta más concreta con cambios en la animación, dándole un toque más institucional referente a la bandera utilizada por el Ministerio de Educación en su logotipo.

Los personajes cambiaron de vestimenta y tono de piel para tener personajes mayas y ladinos.

Páginas de contenido

38

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

Inicio | Mapa | Contacto

artes plásticas

música

danza

teatro

Contenidos

- Dibujo a lápiz
- Pintura
- Puntillismo
- Acuarela

Personaje Instrumento

ilustraciones

ilustraciones

ilustraciones

AWBO LEGAL | TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO | DERECHOS RESERVADOS. GUATEMALA 2012 | USUARIOS CONECTADOS: 81

Página de artes plásticas

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

Inicio | Mapa | Contacto

artes plásticas

música

danza

teatro

Contenidos

- Dibujo a lápiz
- Pintura
- Puntillismo
- Acuarela

Personaje Instrumento

ilustraciones

ilustraciones

ilustraciones

AWBO LEGAL | TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO | DERECHOS RESERVADOS. GUATEMALA 2012 | USUARIOS CONECTADOS: 81

Página de música

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO MAPA CONTACTO

artes plásticas
música
danza
teatro

Contenidos
Dibujo a lápiz
Pintura
Puntillismo
Acuarela

Personaje
Danza

ilustraciones

ilustraciones

ilustraciones

AVISO LEGAL, TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO | DERECHOS RESERVADOS, GUATEMALA 2012 | USUARIOS CONECTADOS: 11

Página de danza

39

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO MAPA CONTACTO

artes plásticas
música
danza
teatro

Contenidos
Dibujo a lápiz
Pintura
Puntillismo
Acuarela

Personaje
Teatro

ilustraciones

ilustraciones

ilustraciones

AVISO LEGAL, TÉRMINOS Y CONDICIONES DE USO | DERECHOS RESERVADOS, GUATEMALA 2012 | USUARIOS CONECTADOS: 11

Página de teatro



4.4.2 Observaciones obtenidas

En esta segunda validación, las observaciones que se hicieron para corregir y mejorar fueron:

- Disminuir la saturación de los colores, principalmente el color azul de fondo, ya que es el color que predomina en todas las páginas.
- Cambiar el color verde, ya que se relaciona mucho con el utilizado por la Municipalidad de Guatemala.
- Eliminar el color sólido de relleno de la página de contenidos, ya que dificulta la lectura y es muy impactante el exceso de color (amarillo, azul y principalmente el rojo saturado).

Observación de asesores:

- Imágenes más alusivas al tema de cada área (artes plásticas, música, danza y teatro).
- Disminuir el tamaño del logotipo del Ministerio de Educación.
- Cambio del símbolo de danza (dos adultos bailando) utilizados por dos niños bailando.

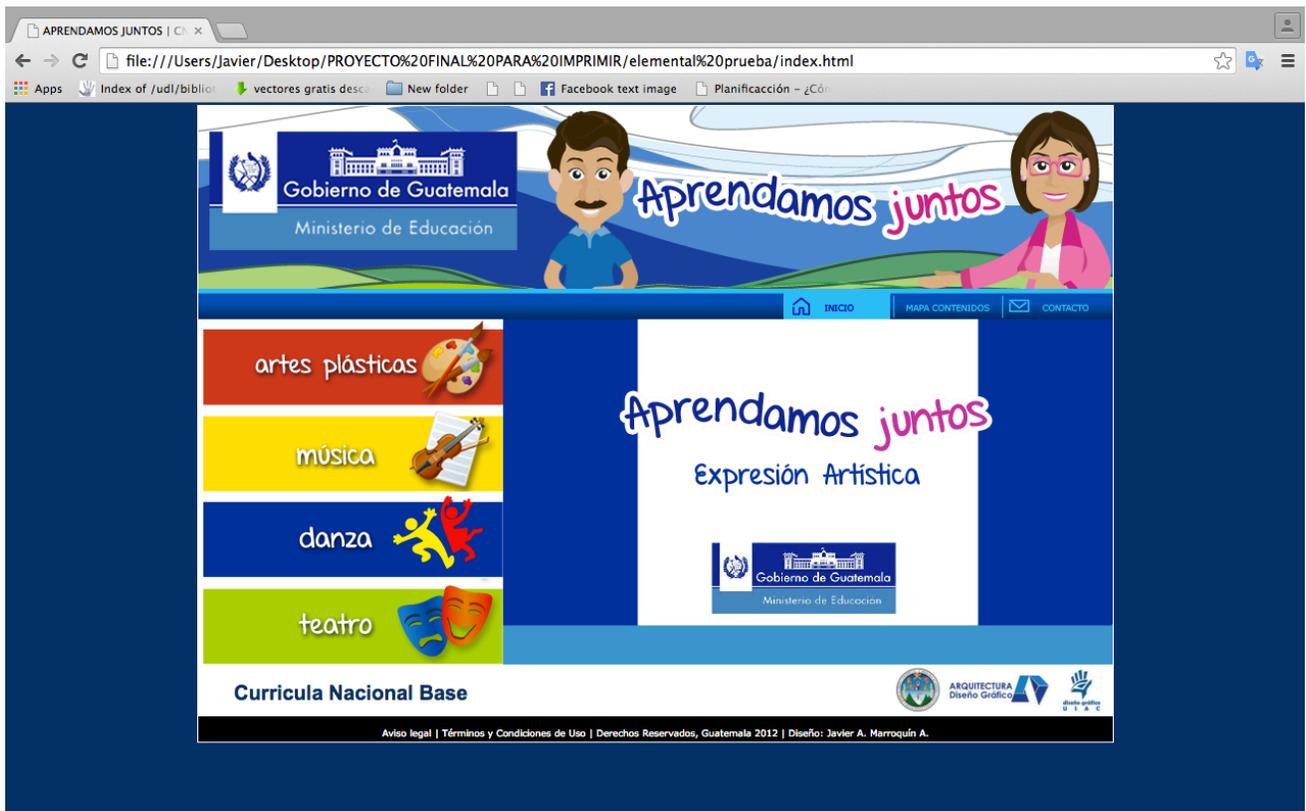
Observación del Ministerio de Educación:

- Personaje garífuna para tener equidad de etnias en los personajes, por lo que se le agrega el personaje a la animación y quedan dos personajes en el área de danza una niña y un niño garífuna.

4.4.3 Cambios realizados

Propuesta para tercera validación

41



Página de artes plásticas

Gif animado de artes plásticas

42



ARTE PLÁSTICAS | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/plasticas.html

Apps Index of /udl/biblio vectores gratis desc New folder Facebook text image Planificación - ¿Có?

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO MAPA CONTENIDOS CONTACTO

artes plásticas

música

danza

teatro

Curricula Nacional Base

Por medio de Artes Plásticas se visualiza la expresión de sentimientos e ideas con respecto a la materia, se manifiesta por medio de la arquitectura, escultura y pintura. Además, el desarrollo de las artes plásticas permite el movimiento entre el pensamiento, la sensibilidad y la creación.

CONTENIDO

- **Luminosidad**
- **Efectos de la luz y el color**
- **Formas, colores, señales y símbolos**
- **Mezcla de colores**
- **El color, el sombreado y la perspectiva**

ARQUITECTURA Diseño Gráfico

Página de música

Gif animado de música



43

MÚSICA | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/musica.html

Apps Index of /udl/bibli: vectores gratis desc: New folder Facebook text image Planificación - ¿Có:

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO MAPA CONTENIDOS CONTACTO

artes plásticas

música

danza

teatro

Curricula Nacional Base

ARQUITECTURA Diseño Gráfico

Educación Musical permite a las y los estudiantes establecer contacto con el entorno Sonoro, estimula la generación de sentimientos de aprecio por lo que ofrece, facilita la comunicación y la expresión de sus ideas y emociones por medio de mensajes audibles, vocales e instrumentales.

CONTENIDO

- **Imitación vocal**
- **Movimientos corporales**
- **Ejecución de secuencias rítmicas**

Página de danza

Gif animado de danza



44

DANZA | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/danza.html

Apps Index of /udl/bibliotecas/vectores gratis desc New folder Facebook text image Planificación - 2C6

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO MAPA CONTENIDOS CONTACTO

artes plásticas

música

danza

teatro

La Danza y el Movimiento Creativo puede definirse como el arte de crear y componer movimientos de acuerdo con determinados principios estructurales en la época, el ritmo, la melodía, el tiempo y el espacio definido con una cantidad de energía corporal establecida.

CONTENIDO

- **Movimientos y ejercicios corporales**
- **Improvisación**
- **Movimientos y ejercicios antagónicos**
- **Utilización de espacios**

Curricula Nacional Base

ARQUITECTURA Diseño Gráfico

Página de teatro

Gif animado de teatro



45

TEATRO | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/teatro.html

Apps Index of /udl/biblio vectores gratis desc New folder Facebook text image Planificación - zC6

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO MAPA CONTENIDOS CONTACTO

artes plásticas

música

danza

teatro

El Teatro educa, divierte, libera y enriquece la expresión afectiva, intelectual, gestual y oral de las y los estudiantes. Permite la creación y recreación de conflictos, sucesos y hechos por medio de la animación de lo abstracto con la palabra, el gesto y el movimiento.

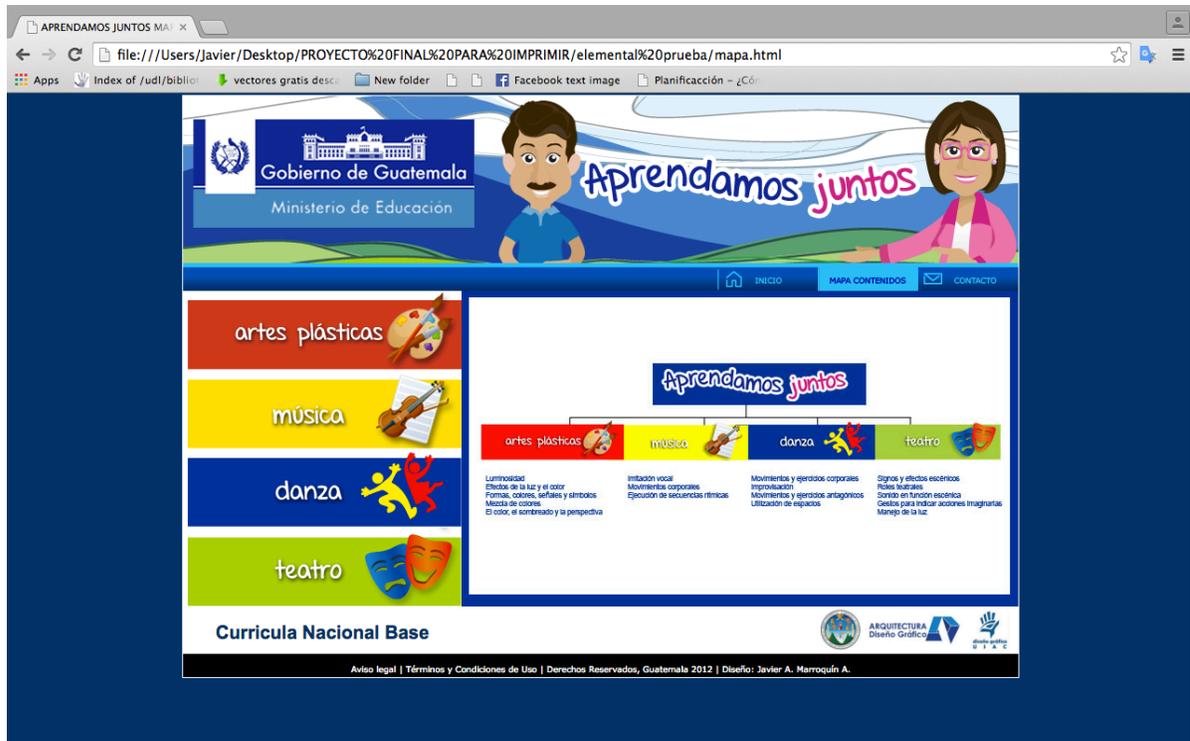
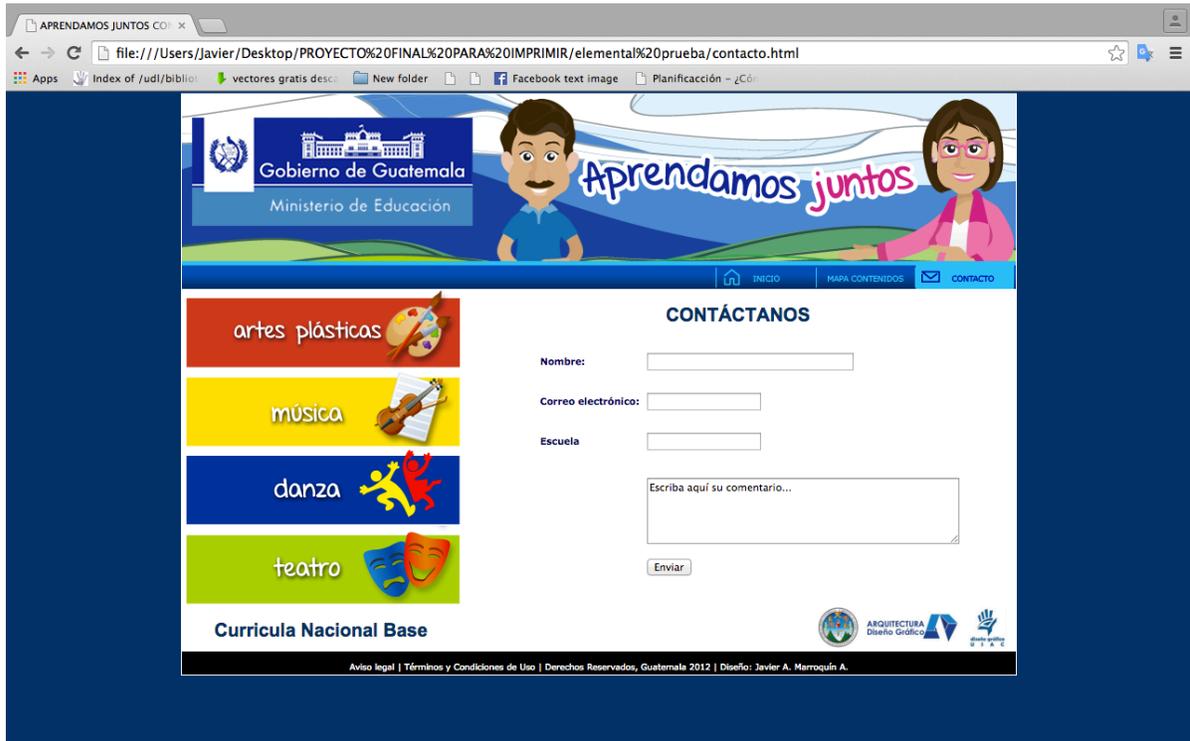
CONTENIDO

- [Signos y efectos escénicos](#)
- [Roles teatrales](#)
- [Sonido en función escénica](#)
- [Gestos para indicar acciones imaginarias](#)
- [Manejo de la luz](#)

Curricula Nacional Base

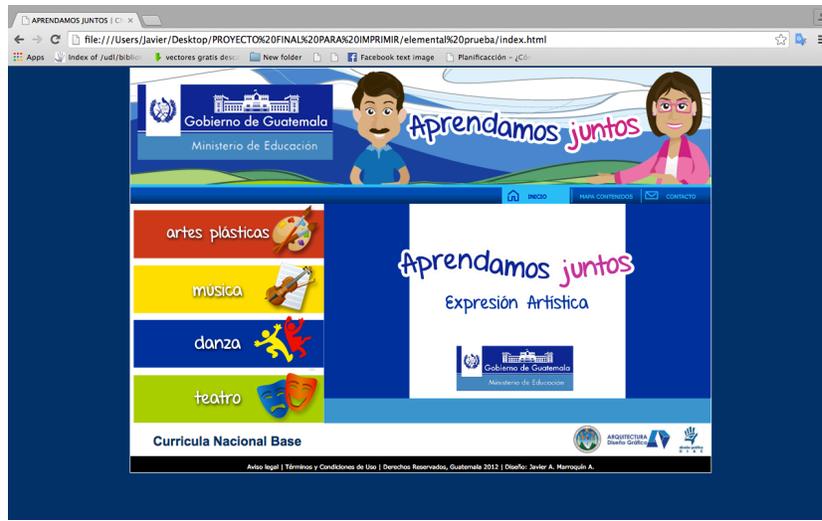
ARQUITECTURA Diseño Gráfico

UNIVERSIDAD U.T.A.T.E.



4.5 Tercera validación

Consiste en presentar la propuesta del sitio web con los cambios realizados de la validación anterior ante el público objetivo, es decir, los usuarios finales del sitio web, para comprobar el agrado, efectividad y funcionalidad del mismo.



La validación consistió en dar a conocer la propuesta del sitio web ante maestros de escuelas públicas de la ciudad capital de Guatemala, maestros en un rango de edad de 19 a 53 años de edad, con la finalidad de obtener comentarios, observaciones y reacciones ante la propuesta, así como la funcionalidad y adecuada navegación del sitio “Aprendamos juntos”.

La actividad se realizó en el laboratorio de computación de las instalaciones del Colegio Padre Betanzos. Se contó con la presencia de 12 maestros a los cuales se les dio a conocer el motivo de la convocatoria. Se inició la interacción con una serie de preguntas usuales, como la presentación de cada uno, para posteriormente abordar temas relacionados en el ámbito escolar y relacionarlo al CNB e identificar si existía el conocimiento del área de Expresión Artística, cuestionamiento al cual todos los maestros coincidieron conocer, pero no todos colocaban en práctica las cuatro áreas que conforman dicha área.

Además concuerdan en que se les complica la aplicación de los temas dados por este, ya que hay muchos temas en el área de Expresión artística en los que no tienen el conocimiento necesario sin tener cómo darle el seguimiento adecuado para esta área por desconocimiento de temas.

Luego de recabar la información y escuchar opiniones con respecto al CNB, se les dio un tiempo para que abrieran el sitio web “Aprendamos juntos” durante un tiempo prudente para que lo exploraran, navegaran, así como resolver dudas que pudieran surgir.



4.5.1 Resultados

Después de haber realizado las encuestas a un grupo de maestros, se pudo concluir que en su totalidad estuvieron de acuerdo en una propuesta de un sitio web para el área de expresión artística, ya que se considera que será una herramienta que ayudará a los catedráticos (as) a tener ejemplos y enseñarle a los alumnos de manera más eficiente a través del contenido de dicha página. Además definieron el sitio como accesible, interactivo, divertido, y de gusto por ingresar, ya que visualmente el sitio web es atractivo y por medio de la tecnología se hace más fácil el trabajo.

Con respecto a las ilustraciones de dicho sitio, en su mayoría coincidieron en que son muy agradables, y les simpatizó debido a que promueve lo multiétnico del país, ya que identificaron que las ilustraciones son de personajes Ladinos, Mayas, Garífunas y Xincas.

Al momento de ingresar a la página web, consideraron que la animación de bienvenida es motivadora para trabajar todos juntos como equipo, también que invita a no olvidar que todos fuimos niños y de esa manera aprender como ellos, además captura la atención de principio a fin.

Debido a que el sitio web es para expresión artística, los maestros lograron identificar que los colores usados son los colores primarios, los consideraron atractivos, llamativos y alegres. A pesar de que les parece bueno el sitio web, una mínima parte afirma que no logra leer el contenido. A pesar de que consideran que la fuente tipográfica es adecuada, opinan que debería de tener un tamaño de letra más grande para poder apreciarlo y entenderlo de una manera adecuada y de fácil lectura, ya que algunos maestros tienen problemas visuales y otros son de una edad avanzada.

Todos los maestros concordaron en que les gusta la propuesta “Aprendamos juntos” y de llevarles contenido e ideas que puedan desarrollar con sus alumnos. Creen que ayudará a prepararse más y que será una herramienta que les facilitará el desenvolvimiento en el área de expresión artística.

Además afirman que es importante que el material sea actual, fácil de comprender y sea una herramienta a la cual el Ministerio de Educación le dé seguimiento y se expanda conforme el tiempo.

4.5.2 Cambios realizados

Ya que un pequeño grupo de maestros que pensó era pequeña la letra del contenido, se decidió aumentar a 14 pts. la letra del contenido.

También se observó que la vista de la página de bienvenida, por el tamaño y resolución de las computadoras en las que se realizó la actividad, no alcanzaba a verse el pie de página, por lo que se redujo el alto del encabezado de 900 x 220 pixeles a 900 x 180 pixeles, logrando con esto que se pueda apreciar la totalidad de la página de bienvenida.



ARTES PLÁSTICAS | CNB
www.aprendamosjuntos.com/plasticas

Gobierno de Guatemala
Ministerio de Educación

Aprendamos juntos

INICIO | MAPA CONTENIDOS | CONTACTO

artes plásticas

Por medio de Artes Plásticas se visualiza la expresión de sentimientos e ideas con respecto a la materia, se manifiesta por medio de la arquitectura, escultura y pintura. Además, el desarrollo de las artes plásticas permite el movimiento entre el pensamiento, la sensibilidad y la creación.

música

danza

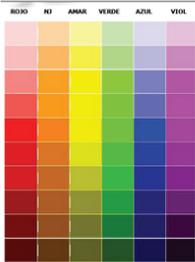
teatro

CONTENIDO

- **Luminosidad**
- **Efectos de la luz y el color**
- **Formas, colores, señales y símbolos**
- **Mezcla de colores**
- **El color, el sombreado y la perspectiva**

Curricula Nacional Base

ROJO RO AMAR VERDE AZUL VIOLE



Luminosidad

Quando a cada uno de los colores o tonos del círculo cromático los mezclamos con blanco para ganar luminosidad o con el negro para oscurecerlo, lo que estamos realizando es un cambio de valor. Para realizar la escala de claro-oscuro, es decir, los diferentes valores de un color tenemos que tener en cuenta que no todos tienen la misma luminosidad. Si tuviésemos que graduarla en una escala de 1 a 10, el amarillo estaría en el número 9, el naranja en el 8, el rojo y el verde en el 6, el azul en el 4 y el violeta en el 3.

[Subir](#)

Efectos de la luz y el color

Los colores producidos por luces (en el monitor de nuestro ordenador, en el cine, televisión, etc.) tienen como colores primarios, al rojo, el verde y el azul (RGB) cuya fusión de estos, crean y componen la luz blanca, por eso a esta mezcla se le denomina, síntesis aditiva y las mezclas parciales de estas luces dan origen a la mayoría de los colores del espectro visible.



Color de pigmento, síntesis sustractiva

Los colores sustractivos, son colores basados en la luz reflejada de los pigmentos aplicados a las superficies. Forman esta síntesis sustractiva, el color magenta, el cian y el amarillo. Son los colores básicos de las tintas que se usan en la mayoría de los sistemas de impresión, motivo por el cual estos colores han desplazado en la consideración de colores primarios a los



4.6 Propuesta final

52



Logotipos del Ministerio de Educación, Facultad de Arquitectura y Universidad de San Carlos de Guatemala actualizados al año 2016.

ARTES PLÁSTICAS | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/plasticas.html

Apps Index of /udl/bibli... vectores gratis desc... New folder Facebook text image Planificación - ¿CÓ...



GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE GUATEMALA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

INICIO MAPA CONTENIDOS CONTACTO

artes plásticas

Por medio de Artes Plásticas se visualiza la expresión de sentimientos e ideas con respecto a la materia, se manifiesta por medio de la arquitectura, escultura y pintura. Además, el desarrollo de las artes plásticas permite el movimiento entre el pensamiento, la sensibilidad y la creación.

música

danza

teatro

CONTENIDO

- **Luminosidad**
- **Efectos de la luz y el color**
- **Formas, colores, señales y símbolos**
- **Mezcla de colores**
- **El color, el sombreado y la perspectiva**

Curricula Nacional Base

USAC TRICENTENARIA FACULTAD DE ARQUITECTURA

MÚSICA | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/musica.html

Apps Index of /udl/bibli... vectores gratis desc... New folder Facebook text image Planificación - ¿CÓ...



GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE GUATEMALA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

INICIO MAPA CONTENIDOS CONTACTO

artes plásticas

Educación Musical permite a las y los estudiantes establecer contacto con el entorno Sonoro, estimula la generación de sentimientos de aprecio por lo que ofrece, facilita la comunicación y la expresión de sus ideas y emociones por medio de mensajes audibles, vocales e instrumentales.

música

danza

teatro

CONTENIDO

- **Imitación vocal**
- **Movimientos corporales**
- **Ejecución de secuencias rítmicas**

Curricula Nacional Base

USAC TRICENTENARIA FACULTAD DE ARQUITECTURA

DANZA | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/danza.html

Apps Index of /udl/bibli... vectores gratis desc... New folder Facebook text image Planificación - ¿C6...

GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE GUATEMALA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Aprendamos juntos

Inicio Mapa Contenidos Contacto

artesanías artes plásticas música danza teatro

La Danza y el Movimiento Creativo puede definirse como el arte de crear y componer movimientos de acuerdo con determinados principios estructurales en la época, el ritmo, la melodía, el tiempo y el espacio definido con una cantidad de energía corporal establecida.

CONTENIDO

- [Movimientos y ejercicios corporales](#)
- [Improvisación](#)
- [Movimientos y ejercicios antagónicos](#)
- [Utilización de espacios](#)

Curricula Nacional Base

USAC TRICENTENARIA FACULTAD DE ARQUITECTURA

TEATRO | CNB

file:///Users/Javier/Desktop/PROYECTO%20FINAL%20PARA%20IMPRIMIR/elemental%20prueba/teatro.html

Apps Index of /udl/bibli... vectores gratis desc... New folder Facebook text image Planificación - ¿C6...

GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE GUATEMALA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Aprendamos juntos

Inicio Mapa Contenidos Contacto

artesanías artes plásticas música danza teatro

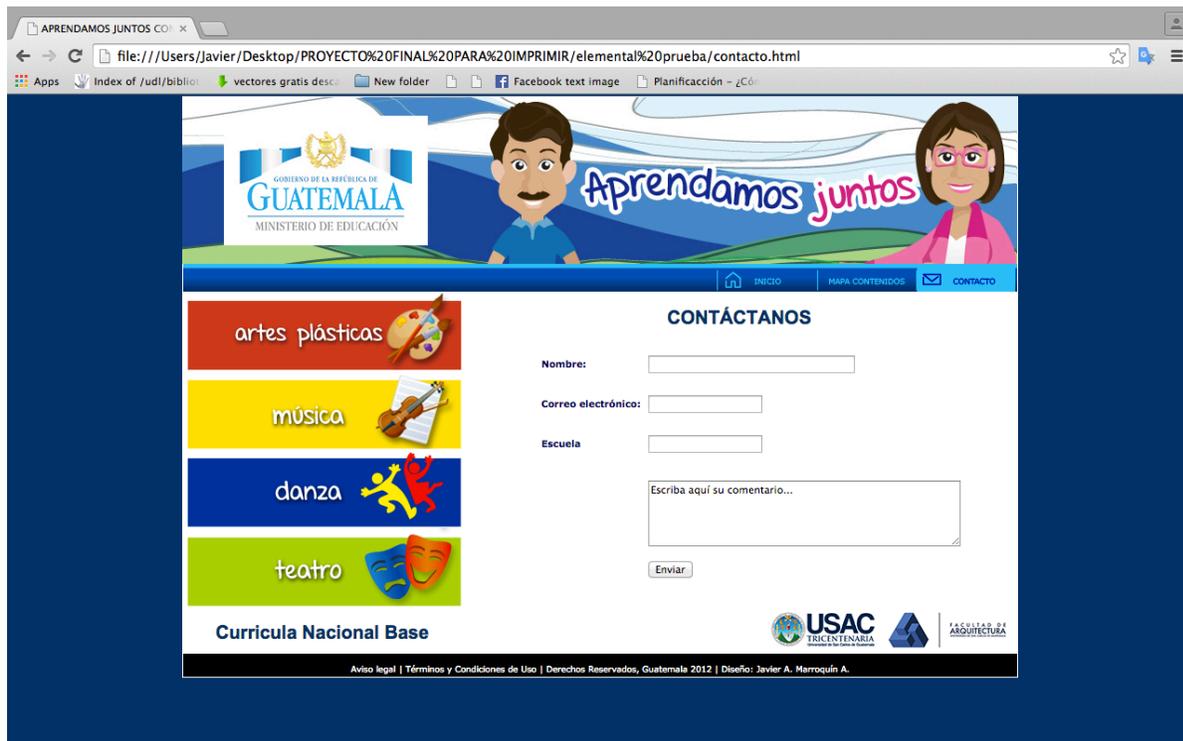
El Teatro educa, divierte, libera y enriquece la expresión afectiva, intelectual, gestual y oral de las y los estudiantes. Permite la creación y recreación de conflictos, sucesos y hechos por medio de la animación de lo abstracto con la palabra, el gesto y el movimiento.

CONTENIDO

- [Signos y efectos escénicos](#)
- [Roles teatrales](#)
- [Sonido en función escénica](#)
- [Gestos para indicar acciones imaginarias](#)
- [Manejo de la luz](#)

Curricula Nacional Base

USAC TRICENTENARIA FACULTAD DE ARQUITECTURA



4.7 JUSTIFICACIÓN

4.7.1 Elemento Cromático

Tal como está en la previsualización, los colores primarios junto a un complementario se mantuvieron a lo largo del desarrollo con la variantes de saturación y pureza de cada color.

La propuesta tiene, con el rojo, amarillo y azul, el esquema básico de la gama cromática infantil, que ayuda en el proceso de conceptualización de las áreas de expresión artística, por contener los colores primarios pigmento que aprende todo niño y que los maestros son los encargados de enseñar.

El color verde que complementa la elección de color, dentro de los colores secundarios que nos asocia la naturaleza, reino vegetal y reciclaje, también evoca la sensación de seguridad.

4.7.2 Elementos Icónicos

Se trabajaron personajes para poder relacionar al maestro con sus alumnos y promover el pensar y aprender como niños, integrando el concepto “Aprendamos juntos”. Los personajes son caricaturizados pero conservan rasgos reales, ya que son abstracciones de niños guatemaltecos y que cada uno representa una raza y etnia específica, para promover la equidad de género y raza, valor fundamental de los acuerdos de paz, que cada guatemalteco debe de valorar y respetar.

Los botones principales de las áreas que conforman Expresión artística son iconos representativos de cada especialidad, representando siempre a niños.



Se maneja todo en caricatura infantil, ya que el maestro de primaria posee una cultura muy visual y se identifica con personajes, juegos e interactividad dado a su profesión y principalmente por su vocación de convivir y educar a niños.

4.7.3 Elemento Lingüístico

El concepto a trabajar es “Aprendamos juntos”. Tanto en el concepto como los textos de botones y animación se utilizó la fuente “Set Fire to the Rain” palo seco y con rasgos muy parecidos a letra de molde a mano alzada, con terminales redondeadas que demuestra movimiento y simplicidad en la tipografía y nos lleva directamente a un ámbito escolar.

Aprendamos juntos

Para el contenido de las páginas secundarias y que tienen todos los conceptos para los maestros se utiliza las tipografías de familia san serif: Verdana, Arial, Helvetica, sans-serif, ya que son las fuentes que son más seguras de utilizar en internet, porque se pueden encontrar en la mayoría de computadoras desde las que accedan los usuarios del sitio web, evitando el uso de tipografías que impidan la visualización correcta del contenido.

Además, son fuentes de fácil lectura para el grupo objetivo por sus terminales simples y ojos abiertos, que nos asemejan a las letras con las que aprendimos a leer.



4.7.4 Diseño del sitio web

Se realizó con un diseño sólido, ya que el sitio está creado con un número de pixeles definido, en este caso 900 pixeles de ancho que es la medida utilizada por la página oficial del Ministerio de Educación y no perder el estándar ya utilizado, además que el uso de un diseño sólido permite controlar con exactitud como se mostrará la página en la pantalla del usuario.

Se trabajó con un menú principal en la parte izquierda y un menú de menor importancia en la parte superior y un encabezado, los cuales se mantienen constantes en todas las páginas que conforman el sitio web para que el usuario en ningún momento se pierda en la navegación y se familiarice con la ubicación de los elementos de navegación siempre en el mismo lugar, además de saber siempre en qué área y sitio están ubicados.

En la página de inicio se hace una presentación acerca de a qué se refiere la expresión “Aprendamos juntos”, con el fin de dar la bienvenida a los maestros al sitio y transmitir el mensaje que contiene el concepto. Esta presentación se realizó en flash por el tipo de animación que se necesitaba, que fuera fluida y agradable.

En las páginas interiores se usan animaciones gif con el fin de no tener contenido tan pesado para que cada página cargara y corriera en cualquier navegador sin ningún problema, y sin pedir permisos o aplicaciones instaladas.



4.8 Lineamientos para la puesta en práctica

El proyecto entregado es un plataforma Web, cumple la función de contener toda la información de los conceptos que los maestros deben de trabajar en el área de expresión artística. El Ministerio de Educación, desde la Dirección de DIGECUR, deberá velar por el óptimo funcionamiento del sitio web como una plataforma que proporciona contenido generado por ellos de forma constante, proporcionar contenido de bimestre en bimestre para complementar todo el ciclo escolar. Para ello se propone que se conforme un equipo de trabajo de profesionales capacitados en el área de música, artes plásticas, teatro y danza, enfocados en el aprendizaje de niños, cuyas funciones serán generar el contenido de estas áreas. Se inicia por el grado de cuarto primaria y de forma progresiva se puede llegar a futuro a cubrir todos los grados de nivel primaria. Además, es necesario contar con una persona encargada de introducir todo el contenido generado con conocimientos de administración de sitio web.

Se recomienda realizar un seguimiento de estadísticas del sitio mediante el uso de métricas para tráfico y estadísticas relativas al uso interno del sitio para determinar el número de visitas y la constancia de uso por parte de los maestros. Esto permitirá realizar mejoras y estrategias para asegurar el uso de este sitio web. La herramienta ideal para ello es Google Analytics. Herramienta que no tiene más costos asociados que la administración constante por parte de los dueños de la cuenta.

Para dar a conocer la página se deberá hacer publicidad a través del sitio web oficial <http://www.mineduc.gob.gt/> para llevar tráfico a la página de “Aprendamos juntos”, además de enviar correos electrónicos para informarles a los directores y maestros de las escuelas que ya se cuenta con este sitio web para apoyo a sus cátedras.

4.8.1 Costo de producción

Al contemplar todos los factores involucrados en el proceso de creación del sitio web, tales como la asesoría profesional de diseño gráfico multimedia que incluye la creatividad, creación del concepto creativo, creación de 7 personajes propios identificativos del proyecto y las ilustraciones de los personajes para el desarrollo del proyecto, como animaciones y creación del sitio web que lo conforman siete páginas que incluye la página de inicio, se determinan los siguientes costos de producción:

DEFINICIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTALES
ANIMACIONES	\$ 285 / Q 2242.95	\$ 285 / Q 2242.95
CAPACITACIÓN	\$ 214 / Q 1684.18	\$ 214 / Q 1684.18
CONCEPTO	\$ 534 / Q 4202.58	\$ 534 / Q 4202.58
ESTRUCTURA SITIO	\$ 463 / Q 3643.81	\$ 463 / Q 3643.81
7 PERSONAJES	\$ 114 / Q 897.18	\$ 798 / Q 6280.26
TOTAL		\$ 2294 / Q 18,053.78

Los precios presentados son el desglose de las piezas gráficas que conforman el proyecto completo que está valorado en \$ 2294 o Q 18,053.78 e incluyen todos los impuestos conforme a la ley (IVA), tasa de cambio utilizada es de Q 7.87 según el Banco de Guatemala, consultado el día 21 de noviembre 2012. Al momento de solicitar sólo algunas piezas que lo conforman de forma independiente podría variar el costo en el presupuesto presentado.

En costos de reproducción, no se podría contar nada más que con el costo de las personas que se contrataría para la administración y generación de contenido que enriquezcan el sitio con información útil al maestro, ya que el sitio web se colocaría en el Hosting con el que ya cuenta el Ministerio de Educación y el Dominio sería el mismo ya que solo se agregaría al dominio del Ministerio de Educación “/aprendamosjuntos” y queda <http://www.mineduc.gob.gt/aprendamosjuntos>.

En caso se prefiera tener un dominio propio como www.aprendamosjuntos.com, se debería de comprar un dominio con un valor de \$14.29 con vigencia de 10 años y se sigue con el mismo Hosting.

Conclusiones

La labor realizada por los estudiantes de diseño gráfico en los organismos no lucrativos puede y logra generar cambios que trascienden y contribuyen al desarrollo de la sociedad guatemalteca.

En cuanto al área educativa del país, sin importar el nivel, materia o especialización, el diseño gráfico juega un papel muy importante, ya que todo estudiante siempre necesita contar con material educativo impreso o digital, y el diseño gráfico brinda la oportunidad de poder generar visualmente materiales funcionales y atractivos para los alumnos, que realizados de una forma profesional y objetiva ayudarán al mejor desarrollo de la educación de los guatemaltecos.

Por la situación del país y el manejo de presupuestos limitados por parte del Ministerio de Educación y otros, los productos multimedia que en conjunto con la tecnología y el Internet se convierten en opciones alternativas y novedosas de llegar sin límites a un sinnúmero de lugares y personas, son una solución perfecta para el problema de la falta de recursos económicos, ya que la inversión es mínima para el alcance que se tiene.

Luego de la realización y culminación de cada uno de los capítulos que conforman el presente informe, dejando como propuesta un sitio web como plataforma para proporcionar contenido pedagógico como apoyo al docente en el área de Expresión Artística, es posible afirmar que se ha cumplido el objetivo General planteado a principio del informe.

Además de presentar una propuesta final para ser implementada por el Ministerio de Educación, se han realizado las pruebas necesarias para la comprobación de la funcionalidad técnica, como también del fácil manejo y navegación del público al que va dirigido, en este caso los maestros de primaria.

Al momento de seguir los lineamientos planteados en el proyecto de la manera en que fue pensado y planteado, la propuesta del sitio web “Aprendamos juntos” constituye una base sólida para lograr un crecimiento progresivo que en el futuro puede enriquecerse y ampliarse, y con el material creado se contribuye al desarrollo del Área de Expresión Artística y deja el reto de analizar en la posibilidad de implementar en otras áreas del CNB que no han sido cubiertas o aplicadas.

Lecciones aprendidas

A partir de la experiencia vivida en el desarrollo de este proyecto de graduación y las limitantes o dificultades que se me presentaron podría compartir las siguientes lecciones aprendidas durante estos meses:

62

El seguir los lineamientos, instrucciones de los Licenciados guías del proyecto de graduación, así como el cumplimiento de tiempos y entregas puntuales de cada fase que conforma el proyecto de graduación, contribuye sin lugar a duda al avance progresivo de una forma sencilla. Además la metodología que se ha empleado para guiarnos ha mejorado y, con la suma de la responsabilidad y esmero de cada estudiante garantizan la culminación y éxito del proyecto de graduación.

A nivel personal considero un factor fundamental la actitud del Licenciado asesor del proyecto de graduación de transmitir las instrucciones de una forma sencilla y fácil de seguir, así como la accesibilidad y vocación del catedrático, que en mi caso permitió lograr entender y visualizar el proyecto de graduación de una manera sencilla.

Al trabajar con entidades del gobierno se debe tomar en cuenta que un Ministerio se conforma por diferentes áreas con funciones específicas, por lo que se debe investigar a qué área se debe avocar, ya que en mi caso el primer contacto obtenido no era del área correcta, lo que provocó un atraso significativo en el desarrollo del proyecto, hasta que finalmente contacté a M.A. Mónica Flores, Directora de DIGECUR, área que se encargaba específicamente del desarrollo del Currículo Nacional Base, que de forma breve se identificó con la propuesta y permitió mayor fluidez para culminar con el proyecto “Aprendamos juntos”.

Para la realización de reuniones y actividades necesarias como el focus group tomar en cuenta que los Ministerios se manejan con protocolos obligatorios que se deben seguir antes de llevar a cabo cualquier actividad, ya que necesita firmas y aprobación de varias personas, por lo que es necesario tomar en cuenta los tiempos y fechas para no retrasar el desarrollo del proyecto.

Referencias Bibliográficas

Chun. Russell. (2010). Adobe Flash Professional CS5. Madrid, España. Editorial ANAYA multimedia, diseño y creatividad, 368 p.

Gatter. Mark. (2011). Manual de impresión para diseñadores gráficos. Barcelona. Primera Edición. Editorial Parramón Ediciones, S.A.. 160 p.

Georgenes, Chris. (2010). Trucos con Adobe Flash CS5. España. Editorial MARCOMBO, S.A. 362 p.

Mcintire, Penny. (2008). Técnicas innovadoras en Diseño Web. Madrid, España. Primera Edición. Editorial ANAYA multimedia, diseño y creatividad, 320 p.

MEDIAactive. (2011). Manual de DREAMWEAVER CS5. Barcelona, España. Primera Edición. Editorial MARCOMBO, S.A. 428 p.

Timorhy. Samara. (2008). Tipografía para diseñadores. 850 tipos de letra y 40 gamas cromáticas. Barcelona, España. Primera Edición. Editorial BLUME, 256 p.

Wong. Wucius & Wong. Benjamin (2004). Diseño gráfico digital. Barcelona. Cuarta Edición. Editorial Gustavo Gili, SA.. 272 p.

Referencias de Internet

Historia del ministerio de educación. 2012. extraído el 12 de agosto del 2012. Disponible en: <http://baudiliorodas.blogspot.com/2010/04/conociendo-la-historia-del-ministerio.html>

Ministerio de Educación. (en línea). Guatemala. Consultado el 10 de Agos. 2012. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Educaci%C3%B3n_de_Guatemala

Lic. Diana Sulikovski, de lo material a lo virtual, diseño de revistas. Extraído el 20 de agosto del 2012, desde <http://www.create.com.ar/tesis3.html>)

Beocaray, G. Diseño multimedia, extraído el 21 de agosto de 2012. Desde http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia_1.pdf

Beocaray, G. Diseño multimedia, extraído el 21 de agosto de 2012. Desde http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia_3.pdf

Beocaray, G. Diseño multimedia, extraído el 21 de agosto de 2012. Desde http://competenciastic.educ.ar/pdf/disenomultimedia_3.pdf

Facciano, R. 2008. Multimedia Educativa. Extraído el 21 de agosto de 2012. Desde <http://www.slideshare.net/rosanafacciano/multimedia-educativa-presentation>

Christian, R. La comunicación global. México 1992, extraído el 27 de agosto de 2012 de <http://www.tuobra.unam.mx/publicadas/070628203308.html>

Glosario

Cromático, -ca

Adj. Relativo al color o a los colores.

Diseño de identidad corporativa

También conocida como imagen corporativa, es el conjunto de aspectos visuales que le dan a una empresa una identidad, una personalidad, un concepto o un estilo definido y propio.

Dreamweaver

Uno de los programas más utilizados para el diseño, el desarrollo y el mantenimiento de aplicaciones y sitios web basados en estándares.

Elemento Icónico

Son todos los gráficos e imágenes que forman parte de los elementos básicos del Diseño Gráfico.

Gif (Formato de intercambio de gráficos)

Imagen formada por una paleta limitada (indexada) de 256 colores, uno de los cuales puede designarse como transparente. Esto hace que las imágenes GIF sean ideales para páginas web, donde se puede usar en formas irregulares, como por ejemplo, logotipos que pueden hacerse "flotar" sobre fondos coloreados. Las imágenes GIF no son adecuadas para ser incluidas en trabajos destinados a impresión offset.

HTML

(hypertext markup language, lenguaje de marcado de hipertexto)

Uno de los principales códigos utilizados para el diseño de páginas web.

ICONO

1. Es una imagen, cuadro o representación; es un signo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía. Se trata del signo que a través de una relación de semejanza, puede representar un cierto objeto.

2. Pequeña imagen que se muestra en la pantalla de un ordenador y que representa una opción que puede ser elegida por el usuario: para abrir una ventana lo más sencillo es hacer doble clic sobre su icono.

JPEG o JPG (Joint Photographic Experts Group)

Se trata de un formato de imagen que soporta colores en escala de grises, RGB y CMYK, pero que usa un método de compresión con pérdida. Sin embargo, a niveles de alta calidad, la pérdida es prácticamente imposible de detectar.

Píxeles

Pequeños cuadrados de color que en conjunto, componen una imagen.

RGB

(raster image processing)

Sistema de color basado en las combinaciones de la luz roja, verde y azul.

Anexos

GUÍA DEL MODERADOR PARA EL GRUPO FOCAL

Presentación: Muy buen día, Soy Javier Antonio Marroquín Amaya estudiante de la universidad de San Carlos de Guatemala de la Facultad de Arquitectura de la escuela de Diseño Gráfico en el cual estoy elaborando mi proyecto de graduación con respecto especialización en Multimedia.

Bienvenida: Les doy la más cordial bienvenida a esta reunión de visualización de un material gráfico.

Objetivo: que tiene como fin el obtener sus opiniones con respecto a esta propuesta.

Importancia de su presencia: Es por ello que su participación en esta actividad es de suma importancia por lo cual les pido de la manera mas respetuosa sean completamente sinceros y abiertos ante cada una de las preguntas que les realizare. La reunión tomará de treinta minutos a una hora más o menos.

Reglas: Para hacer que esta sesión de investigación sea algo más cómodo para todos ustedes, me gustaría que cada uno diga su nombre y escuela de la que viene, así todos nos conoceremos un poco mas para hacer de esta reunión de lo más placentero.

(COMO ACTIVIDAD ROMPE HIELO) ANÁLISIS DE VARIABLES DEMOGRÁFICAS Y GEOGRÁFICAS

- ¿En qué zona de la ciudad vive?
- ¿Cuál es su edad?
- ¿Cuál es su nivel académico?
- ¿Tiene computadora en su casa?
- ¿Acceden a internet con señal propia o en algún café internet?
- ¿Tiene algún perfil en alguna red social?

ANÁLISIS DE LOS MAESTROS CON RELACIÓN AL CNB

- ¿Cuéntenme que tal este cierre del ciclo escolar?
- ¿Qué les pareció?
- ¿Tuvieron algún material que les haya dificultado desarrollar algún tema con sus alumnos? ¿Por qué?
- ¿Ya listos para elaborar su planificación para el próximo año?
- ¿En que se basan para realizarla?
- ¿Saben que significa las siglas CNB?
- ¿saben su contenido?
- ¿Ponen en práctica esta Curricula?
- ¿Qué novedades y cambios han notado en el nuevo CNB?
- ¿Qué áreas o materias conforman el CNB?
- ¿Han escuchado del área Expresión artística?
- ¿saben que áreas la conforman?
- ¿Cuánto tiempo y cuantas actividades realizan semanalmente con sus alumnos?
- ¿Les ha costado desarrollar estas materias? Plásticas, música, danza y teatro.
- ¿qué materiales didácticos utilizan para desarrollar estos contenidos?

Presentación de página web

En la computadora en que se encuentran cada uno de ustedes tienen una página web, la cual me gustaría la abrieran y exploraran . Para esto cuentan con 5 min, cualquier duda o comentarios los compartiremos luego de estos cinco minutos.

- ¿Qué comentarios tienen con respecto a este sitio web?
- ¿De que materia es?
- ¿qué entienden de la frase "Aprendamos juntos"?
- ¿Qué les pareció el sitio?

En este momento se les repartirán una hoja con preguntas concretas del sitio web que me gustaría que me ayuden a responder.



VALIDACIÓN PROPUESTA GRÁFICA

Nombre: _____ Edad _____

¿Le gusta la propuesta de un sitio web del área de expresión artística?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Le gusta el sitio web?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Le gusta las ilustraciones?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Le gusta la animación de bienvenida de la página principal?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Le gustan los colores?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Lee y entiende bien todo el contenido?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Es un tamaño adecuado de letra?

Si ___ No ___ porqué: _____

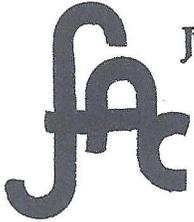
¿Es legible el tipo de letra?

Si ___ No ___ porqué: _____

¿Le gusta la propuesta que todos los maestros obtengan de parte del ministerio de educación ideas y contenido para ayudarle a impartir Expresión artística y que "Aprendamos juntos"?

Si ___ No ___ porqué: _____





JULIO FERNANDO AVENDAÑO C.
LICENCIADO EN LETRAS

0 CALLE "B" 4-88 ZONA 3
SAN BARTOLOMÉ MILPAS ALTAS
SACATEPÉQUEZ
(502) 5994 4872

Guatemala, 28 de octubre de 2016.

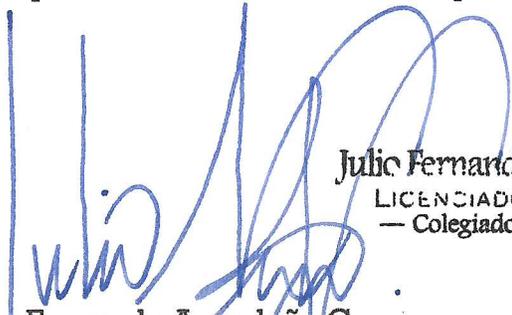
Arquitecto
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente hago de su conocimiento que he realizado la revisión de redacción y estilo del proyecto de graduación **MATERIAL AUDIOVISUAL DE APOYO AL ÁREA DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA DEL CURRÍCULO NACIONAL BASE -CNB- DEL NIVEL PRIMARIO DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN, DEPARTAMENTO DE GUATEMALA, GUATEMALA** del estudiante **JAVIER ANTONIO MARROQUÍN AMAYA** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, identificado con el carné universitario número **200719129**, previamente a conferírsele el título de **DISEÑADOR GRÁFICO** en el grado de **LICENCIADO**.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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


Julio Fernando Avendaño C.
Licenciado en Letras
Colegiado activo No. 13238

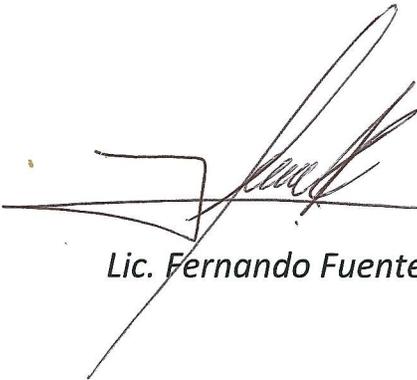
Julio Fernando Avendaño C.
LICENCIADO EN LETRAS
— Colegiado No. 13238 —

"Material audiovisual de apoyo al área de expresión artística del Currículo Nacional Base - CNB - del nivel primario del Ministerio de Educación, departamento de Guatemala, Guatemala",
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Javier Antonio Marroquín Amaya

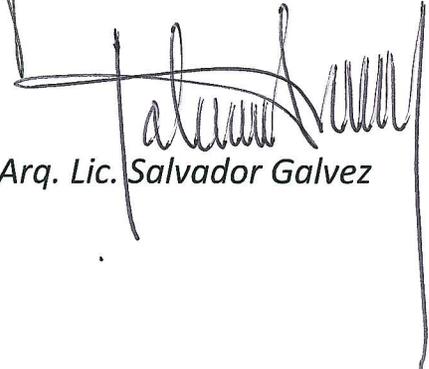
Asesorado por:



Lic. Fernando Fuentes



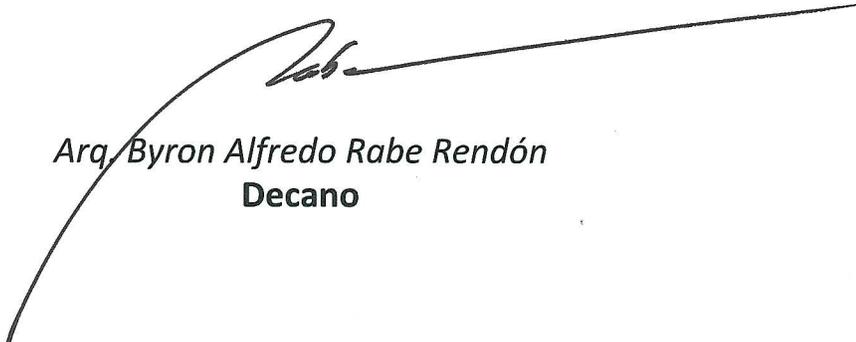
Lic. Gustavo Jurado



Ms. Arq. Lic. Salvador Galvez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Aprendamos juntos



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA