



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**Diseño de material didáctico para los niños de la
Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–**



Proyecto de Graduación
Presentado por:
Oliver Guillermo González Martínez

Para optar al título de
Licenciado en Diseño Gráfico
Guatemala, Abril 2019



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de material didáctico para los niños de la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–

Proyecto de Graduación
Presentado por:
Oliver Guillermo González Martínez

Para optar al título de
Licenciado en Diseño Gráfico

“Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”



Nómina de Autoridades

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Kevin Christian Carrillo Segura
Vocal IV

Br. Ixchel Maldonado Enríquez
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal examinador

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Asesora metodológica
Licda. Nadia Michelle Barahona Garrido

Asesora gráfica
Licda. María Bertilda Gutiérrez

Tercer Asesor
Licda. Gilma Arceli Folgar Aguilar

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico



Agracedimientos

A Dios

Le doy gracias al señor por lo que ha hecho, y seguirá haciendo en mi vida, y por usarme como instrumento, porque es el quien da la gracia, y yo solo quiero hacer la voluntad de mi padre. “Mira que te mando que te esfuerces, y seas valiente no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo dondequiera que vayas”.

A mis padres

Gracias a mis padres por su ánimo constante, la ayuda, y el apoyo en todo momento, siempre me enseñaron a salir adelante, que no hay limitantes, que fueron el mejor ejemplo, siempre cuidaron de mí para que pudiera alcanzar mis sueños, sin tomar en cuenta sacrificios y esfuerzos, para que yo fuera una persona capaz de desarrollarme en la sociedad y ser hijo de bien sin tomar en cuenta mi discapacidad auditiva.

A mis amigos y familia

Gustavo Galicia, por sus palabras que siempre me animaban, por su ejemplo, y apoyo incondicional, Esteban Quiñones por su paciencia, y el interés de aprender lengua de señas para apoyarme en todo momento en las aulas de la Universidad, y a cada uno de mis compañeros de diseño gráfico, al pastor Carlos Velasquez, y ancianos de la Iglesia C.E.F.E.A por creer en mí y darme esa mano para culminar mis sueños, a mis hermanas y abuelita, que en todo momento se preocuparon, y me tuvieron paciencia. Gracias por los recuerdos vividos.

A mis docentes

Gracias a cada uno de los licenciados por nombre, su paciencia, por el tiempo que me brindaron, por sus consejos que siempre necesité, por compartir sus conocimientos para mejorar, y por las muchas experiencias profesionales enseñadas, no me alcanzarían las hojas para agradecer a cada uno de ustedes mis queridos catedráticos. Gracias por el apoyo del director Gustavo Jurado y Andy Rodriguez.

A mis Asesoras

Gracias a la Licenciada Michelle Barahona, María Gutiérrez, y Arcelí Folgar por cada momento, quienes con sus enseñanzas, y sabiduría, plasmaron en mi corazón el sentimiento de perseverar, y alcanzar mi sueño.

A la escuela de Diseño Gráfico

Gracias por que en cada clase me exigían calidad, en cada una de las tareas para incrementar conocimientos, y así desarrollarme como un profesional.

A la Universidad

Gracias por abrir la puerta de la oportunidad y demostrar que no hay límites en la enseñanza para poder alcanzar el éxito de todo aquel que lo desee, y llegar a la culminación de una carrera profesional sin lugar a dudas la mejor Universidad, San Carlos de Guatemala.

A ASEDES

El centro educativo, lugar donde tuvimos la oportunidad de realizar nuestro proyecto, compartiendo muchas experiencias, gracias por la oportunidad, y el apoyo, para poder aportar a la comunidad sorda. Gracias Niurka y Alain.

Índice

Capítulo 01: Introducción

1.1	Antecedentes	19
1.2	Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual	21
1.3	Justificación del Proyecto	22
1.3.1	Trascendencia	22
1.3.2	Incidencia	23
1.3.3	Factibilidad	23
1.4	Objetivos	24
1.4.1	Objetivo General	24
1.4.2	Objetivos Específicos	24
1.4.2.1	De comunicación Visual	24
1.4.2.2	De Diseño	24

Capítulo 02: Perfiles

2.1	Perfil y Servicio que brinda la Institución	27
2.1.1	Características del Sector Social en el que se encuentra inmersa la institución	27
2.1.2	Historia de la Institución	28
2.1.3	Filosofía	29
2.1.3.1	Información General	29
2.1.3.2	Misión	29
2.1.3.3	Visión	29
2.1.3.4	Valores	30
2.1.3.5	Filosofía de Institución	30
2.1.3.6	Objetivo	31
2.1.3.7	Organización de Junta Directiva	31
2.1.4	Servicios que presta a diversos usuarios	32
2.1.5	Identidad y Comunicación Visual	33
2.1.5.1	Logotipo	33
2.1.5.2	Página web	33
2.1.5.3	Redes sociales	34
2.1.5.4	Uniformes	34
2.1.5.5	Trifoliales	34
2.1.5.6	Manuel de identidad gráfica	35
2.1.5.7	Anuncio	35
2.2	Caracterización del Grupo Objetivo	36
2.2.1	Caracterización geográfica	36
2.2.2	Caracterización sociodemográfica	36
2.2.3	Caracterización socioeconómica	37
2.2.4	Caracterización psicográfica	37
2.2.5	Caracterización psicopedagógica	37
2.3	Relación entre el grupo objetivo y la institución	38

Capítulo 03: Planeación operativa

3.1	Flujograma del Proceso	41
3.2	Cronograma de Trabajo	44
3.3	Previsión de Recursos y Costos	45

Capítulo 04: Marco Teórico

4.1	Ensayo 01: Dimensión Social y Ética	51
4.1.1	La comunidad sorda en la sociedad	51
4.2	Ensayo 02 Dimensión Estética y Funcional	54
4.2.1	Diseño de material editorial educativo para Sordos	54

Capítulo 05: Definición Creativa

5.1	Elaboracion del Briefing de Diseño	61
5.1.1	Aspectos Generales	61
5.1.2	Acerca de la Institución	61
5.1.3	Acerca de la Competencia	62
5.1.4	Acerca del Grupo Objetivo	63
5.1.5	Acerca del Proyecto	64
5.2	Recopilación de Referentes Visuales	66
5.2.1	Referentes Nacionales	66
5.2.2	Referentes Internacionales	67
5.3	Descripción de la Estrategia de las Piezas de Diseño	68
5.3.1	Cuadro Comparativo de Ventajas y Desventajas de la Pieza a Diseñar	69
5.4	Definición del Concepto Creativo	71
5.4.1	Técnicas Creativas	71
5.4.2	Proceso de Concepto 01	71
5.4.2.1	Mapa mental	71
5.4.2.2	Concepto Creativo	73
5.4.2.3	Fundamentación	73
5.4.3	Proceso de Concepto 02	74
5.4.3.1	Brainstorming	74
5.4.3.2	Concepto Creativo	76
5.4.3.3	Fundamentación	76
5.4.4	Proceso de Concepto 03	76
5.4.4.1	Relación forzada	76
5.4.4.2	Concepto Creativo	77
5.4.4.3	Fundamentación	77
5.4.5	Concepto Creativo	78
5.4.5.1	Toma de decisiones	78
5.4.5.2	Concepto Creativo	78
5.4.5.3	Fundamentación	78

5.5	Previsualización: Premisas de Diseño	79
5.5.1	Código Tipográfico	79
5.5.1.1	Titulares	79
5.5.1.2	Subtitulares	79
5.5.1.3	Cuerpo de texto	80
5.5.2	Código Cromático	80
5.5.3	Código icónico-visual	81
5.5.4	Código Formato	82

Capítulo 06: Perfiles 06: Producción gráfica y Validación de alternativas

6.1	Nivel 01 de Visualización	85
6.1.1	Proceso de Bocetaje	85
6.1.1.1	Propuesta 1	85
6.1.1.1.1	Portada y contraportada	85
6.1.1.2	Propuesta 2	86
6.1.1.2.1	Portada y contraportada	86
6.1.1.3	Propuesta 1	86
6.1.1.3.1	Índice	86
6.1.1.4	Propuesta 1	86
6.1.1.4.1	Portadilla	86
6.1.1.5	Propuesta 1	87
6.1.1.5.1	Página internas	87
6.1.1.6	Propuesta 2	87
6.1.1.6.1	Página internas	87
6.1.1.7	Propuesta 1	88
6.1.1.7.1	Ilustraciones de personajes	88
6.1.1.8	Propuesta 2	88
6.1.1.8.1	Ilustraciones de personajes	88
6.1.1.9	Propuesta 1	89
6.1.1.9.1	Flashcard	89
6.1.1.10	Propuesta 2	89
6.1.1.10.1	Flashcard	89
6.1.1.11	Propuesta 1	90
6.1.1.11.1	Línea gráfica	90
6.1.1.12	Propuesta 2	90
6.1.1.12.1	Línea gráfica	90
6.1.1.13	Propuesta 1	90
6.1.1.13.1	Afiche	90
6.1.1.14	Propuesta 2	91
6.1.1.14.1	Afiche	91
6.1.2	Autoevaluación	92

6.2	Nivel 02 de Visualización	93
6.2.1	Propuesta Digitalizada	93
6.2.1.1	Portada y contraportada	93
6.2.1.2	Índice	94
6.2.1.3	Portadilla	94
6.2.1.4	Página internas	94
6.2.1.5	Ilustraciones de personajes	95
6.2.1.6	Flashcard	95
6.2.1.7	Afiche	96
6.2.2	Validación con Profesionales de Diseño Gráfico	96
6.2.3	Validación con Expertos del Tema	101
6.3	Nivel 03 de Visualización	105
6.3.1	Propuesta Digitalizada	105
6.3.1.1	Portada y contraportada	105
6.3.1.2	Índice	106
6.3.1.3	Portadilla	106
6.3.1.4	Página internas	106
6.3.1.5	Flashcard	107
6.3.1.6	Afiche	107
6.3.2	Validación con Grupo Objetivo	108
6.4	Fundamentación de la propuesta de Diseño y Presentación Final	112
6.4.1	Formato	113
6.4.2	Color	113
6.4.3	Tipografía	114
6.4.4	Icónico-visual	114
6.5	Lineamientos para Puesta en Práctica	142
6.6	Previsión de Recursos y Costos	143
6.7	Cotización	146
6.8	Presupuesto	148
Capítulo 07: Lecciones Aprendidas		
7.1	Lecciones al Iniciar el Proceso	151
7.2	Lecciones durante las Etapas de Visualización, Validación y Evaluación	152
7.3	Lecciones al Final del Proceso	153
Capítulo 08: Conclusiones		
Capítulo 09: Recomendaciones		
9.1	A la Institución Cliente	161
9.2	A Futuros Estudiantes del Curso de Proyecto de Graduación	162
9.3	A la Escuela de Diseño Gráfico	163
FUENTES CONSULTADAS		165
GLOSARIO		169
ANEXOS		173



Presentación

En Guatemala para las personas con discapacidad auditiva es muy difícil la vida, es un problema donde no se pone especial cuidado a la comunidad sorda para tener una inclusión en la sociedad ya que falta mucha información para el proceso educativo.

ASEDES es la institución que resulta beneficiada con material educativo visual, necesario para el proceso de un mejor proceso de enseñanza–aprendizaje, enfocada en los niños que necesitan de una educación especial para desarrollar las capacidades, y el potencial, creando fortalezas para un mejor nivel de vida.

El proyecto de diseñar el material va enfocando para que la enseñanza–aprendizaje sea más dinámica y que facilite la gran labor de ASEDES como institución que participa activamente en la sociedad, como un ente que innova y aplica las herramientas constantemente para los niños con discapacidad auditiva haciéndoles más rápido y fácil el proceso de aprendizaje.





Capítulo 1

Introducción

Problema
Justificación
Objetivos del proyecto



1.1 Antecedentes

En Guatemala las personas con discapacidad auditiva, cuentan con instituciones educativas especiales que les pueden brindar una formación académica accesible y profesional. Estas instituciones disponen de recursos didácticos creados pensando en las necesidades visuales de quienes acuden, además los docentes están capacitados en el lenguaje de señas de Guatemala (LSG) para transmitir información, y tener una comunicación interpersonal efectiva.

El asistir a la escuela ha sido fundamental en la formación académica, personal, conductual y familiar, en una persona sorda, logrando avanzar y lograr un mejor nivel de desarrollo en su vida. Sobre los servicios de atención a estudiantes con discapacidad auditiva en la ciudad se tiene una mayor cobertura, no así en las cabeceras municipales en donde todavía existe carencia de servicios para la población que necesita atención en Educación Especial.

Las oportunidades educativas para todos los niños y niñas con necesidades educativas especiales tienen que ampliarse y fortalecerse cada vez más: buscando un 20% de asistencia en la ciudad capital a través de instituciones como: ASEDES, ASORGUA y Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala, y hacer posible la atención en el área rural.



En Guatemala, un estudio realizado por El Consejo Nacional para la Atención de las Personas con Discapacidad –CONADI–, el Instituto Nacional de Estadística –INE–CBM y UNICEF presentaron en el año 2016 los resultados de la II Encuesta Nacional de Discapacidad –ENDIS–, en la cual se demuestra que el 10.2% de la población guatemalteca tiene algún tipo de discapacidad, es decir, cerca de 1.6 millones de personas. La prevalencia de discapacidad fue mayor en la región central 15.7%, noroccidente 14.9, nororiente 6.1%, suroriente 5.4%, suroccidente 10.4%. Las discapacidades más comunes son la visual y auditiva no existe actualmente un dato exacto de la cantidad, ya que en el área rural muchos casos son detectados únicamente por la familia.

Las estadísticas son un elemento importante para la planificación de acciones en el ámbito educativo. Los servicios especializados han logrado un avance para la atención de esta población, en la que se refleja la unión de esfuerzos de padres de familia, sector público, e instituciones privadas, en la búsqueda de estrategias que permitan lograr la equidad e igualdad de oportunidades, para atención de la diversidad.

Tal es el caso de la institución ASEDES quienes tienen como objetivo brindar apoyo educativo a la población con sordera que acude a solicitar sus servicios, pero el nivel de asistencia es bajo debido a que dicha Asociación tiene poco tiempo de haber aperturado sus servicios (inició en el año 2008).

1.2 Definición y delimitación del problema de comunicación visual

En Guatemala, el Ministerio de Educación –MINEDUC– no tiene un plan de trabajo para la formación académica de las personas con discapacidad auditiva, esto permite que muchos establecimientos educativos realicen únicamente Adecuación Curricular a los estudiantes, para cumplir con los requerimientos del Currículo Nacional Base –CNB–, pero utilizan técnicas didácticas y material de enseñanza que ha sido diseñado para individuos normo–oyentes. Otras instituciones que trabajan directamente con Educación Especial y tienen muchos años de trayectoria, han creado su propia metodología y diseñado material didáctico, adaptado a las necesidades de la población con sordera que ellos atienden, pero al ser invención suya, pasa a ser propiedad de dicho centro. En comparación, aunque ambos grupos trabajen los mismos contenidos, el aprendizaje de los primeros se verá limitado y el proceso será más lento porque los instrumentos utilizados no son los más óptimos.

En ASEDES realizan grandes esfuerzos, pero necesitan trabajar con material que sea diseñado con adaptaciones para su población focal.

La clave del aprendizaje es la atención, motivación e interés de cada individuo, al utilizar frases de apoyo y de halago en el niño hacen que su conducta y su pensamiento sean positivos, y acudirá a su centro de estudios feliz y con disposición de trabajar, si a lo anterior le agregamos el hecho que el docente utiliza material que lo impacte visualmente irá registrando en su memoria conocimiento convertido en imágenes agradables y con significado, ya que al impartir la enseñanza en forma dinámica no habrá lugar para el aburrimiento y la frustración. Si al niño se le hace sentir importante y se le enseñan herramientas para la solución de problemas, se expresará y comportará cada vez más independiente expresando sus ideas con energía y determinación.

En el material didáctico –flashcard, folletos de vocabulario y juegos dinámicos–, se debe destacar el impacto visual (colores fuertes, dibujos atractivos, etc.) para generar el interés en los niños y con ello asegurarnos la atención que le prestarán a los mismos, ya que lo más importante es que aprenda a través de dichos instrumentos, pero no debemos olvidar que la forma en que las utilice el docente son de vital importancia, ya que el proceso no se resume en transmitir ideas y conceptos plasmándolos para ser comprendidos en un aprendizaje visual, sino que estructurar cada elemento o recurso y aplicarlo de una forma profesional y creativa.

1.3 Justificación del proyecto

1.3.1 Trascendencia

El presente proyecto busca beneficiar a largo plazo a la Asociación Educativa para el Sordo ASEDES y las personas que acuden a formarse académicamente en sus aulas. El material educativo a diseñar tendrá un impacto visual en los niños y cambiará la forma de percibir la educación como algo monótono y en su lugar se dará paso a la creatividad y al juego como principal recurso debido a que su elaboración estará a cargo de una persona que entiende perfectamente sus necesidades, ya que comparte la similitud de la deficiencia auditiva.

Al tener como base una enseñanza gráfica, esto hará crecer la motivación de los niños en su interés de aprender e irá cambiando los resultados personales de los educandos haciendo crecer el nivel de la institución. Al haber algo innovador es innegable que los usuarios se lo comuniquen a terceras personas y esto atraiga a más población a ASEDES, al mismo tiempo la institución puede promocionar o publicitar las mejoras realizadas, y con ello en un futuro cercano brindar los servicios a más personas, logrando una mayor cobertura a nivel guatemalteco en la Educación Especial.

Si el proyecto de diseño del material didáctico no se llegara a concretar, ASEDES podría continuar con sus operaciones cubriendo a una minoría de la población con sordera, pero ésta iría disminuyendo cada año, debido a que las otras instituciones que atienden a este grupo focal, siguen publicitando sus servicios y preparando a su personal en técnicas de vanguardia, lo que culminaría con el cierre de sus instalaciones debido a la baja demanda del servicio.

1.3.2 Incidencia

Al crear y desarrollar el proyecto de diseño gráfico el principal propósito es que el material debe ser original y debe enfocarse en llamar la atención de los niños con discapacidad auditiva, siendo estos dinámicos y concretos, por lo que se debe dar a conocer de una manera original y positiva. Para que la calidad de vida mejore día con día, es necesario que el nivel educativo de la institución a la que acuden mejore el proceso de enseñanza y lo logrará al utilizar herramientas innovadoras.

Al utilizar los materiales óptimos los docentes tendrán más facilidad de transmitir una idea, ya que en las personas con sordera predomina el pensamiento concreto, pero al observar ideas graficadas se les puede explicar y transmitir de mejor manera cuestiones abstractas. Además es necesario que registren en su memoria imágenes que les ayude a recordar un concepto, porque la palabra escrita lleva otro nivel de dificultad para poder quedar registrado en la mente. Al ser altamente visuales, recordarán con toda certeza aquello que les haya impactado a través de la vista.

1.3.3 Factibilidad

El desarrollo del presente proyecto aplicado en la institución ASEDES fue informado a los directores Alain de León y Niurka Bendfeldt, el mismo fue recibido de forma favorable, ya que el material didáctico aportará mayor facilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje en las actividades estructuradas y le brindará un propósito claro a las mismas.

La institución realizará gestiones y utilizará estrategias para organizar el calendario de carreras para atraer patrocinadores y donadores potenciales que se sensibilicen con la labor de ASEDES en la atención de personas con discapacidad auditiva. Dentro de las instalaciones y el personal hay apertura para uso del mobiliario y tiempo para la intervención.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Contribuir con material didáctico que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños y niñas de la Asociación Educativa para el niño Sordo ASEDES.

1.4.2 Objetivos Específicos

1.4.2.1 De comunicación Visual

Facilitar material educativo didáctico que los docentes de ASEDES utilicen para lograr una atención inmediata de los estudiantes en cada actividad dentro de la institución.

1.4.2.2 De Diseño

A. Diseñar material educativo para mejorar la comprensión de los temas de enseñanza-aprendizaje en los alumnos que estudian en ASEDES, a través de material claro, creativo, y estimulante.

B. Crear una serie de ilustraciones para campos semánticos, vocabularios básicos y números, utilizando dibujos animados que resulten claros pero atractivos para niños en edades comprendidas de seis a doce años.

Capítulo 2

Perfiles

Perfil de la Institución

Servicios que presta

Grupo Objetivo



2.1 Perfil de la Institución

2.1.1 Características del sector social en el que se encuentra inmersa la Institución

El proceso de enseñanza-aprendizaje debe cubrir las necesidades Educativas Especiales de la sociedad que padece de algún tipo de discapacidad sensorial, mental o física, por ello los facilitadores o docentes deben tener una preparación académica orientada en la practica de una metodología que abarque desde la etapas del desarrollo humano, técnicas para trabajar con una persona sorda, hasta el manejo de lenguaje de señas.

La participación de personas en el proyecto es vital para que la institución se desarrolle plenamente y con ello lograr que la comunidad sorda forme nexos fuertes y acuda de manera entusiasta a sus aulas a los múltiples servicios que presta. Sin embargo la limitante de la Educación Especial en cuanto a material y recursos hacen que la asociación este rezagada en comparación con otras instituciones.

Actualmente es una asociación consolidada pero debido a la poca publicidad y recursos, es una institución poco conocida por la sociedad guatemalteca, actualmente asisten niños y niñas en su mayoría mestizos.

2.1.2 Historial de la Institución

Niurka Bendfeldt Rosada, es una persona sorda profunda de nacimiento. Todo empezó a cambiar cuando entró al colegio, su vida dio un giro rotundo, ya que en esa época no había colegios para sordos. Ella refiere que fueron los peores años de su vida, tiempos difíciles, la única sorda de todo el colegio, cuando se enteraron de su problema, se burlaron de ella.

Durante el tiempo del colegio, le costaba hablar, no entendía lo que le decían, le costaba comprender. No hablaba, solo dependía de la lectura labio facial. Se graduó a los 18 años de bachiller en Ciencias y Letras.

En 1993, ingresó a estudiar en la Universidad del Valle, encontró la carrera de sus sueños, “Profesorado especializado en Problemas Auditivos”. Fueron años difíciles para ella también pues fue la única sorda de toda la universidad, y no tenía intérprete. Dependía de la lectura labio facial, de las copias de textos y una que otra vez pedía que le explicaran de nuevo ya en forma individual. Se graduó en el año 2000, como Especialista en Problemas Auditivos.

Empezó a trabajar con los niños sordos en terapias y a orientar a los padres de familia. También empezó a impartir cursos de lenguaje de Señas a visitar y a asesorar de vez en cuando a la Asociación de Sordos de Guatemala. Después de sus experiencias en el Colegio, la Universidad, en la Asociación de Sordos de Guatemala y como terapeuta, vio la necesidad de crear una Asociación Educativa para el Niño y Joven Sordo, su objetivo era, fundar un centro educativo para ellos. En el año 2000 un grupo de jóvenes oyentes la incentivaron y alentaron para abrir un proyecto, y fue como nació Asociación Educativa para el Sordo (ASEDES).

2.1.3 Filosofía

2.1.3.1 Información general

ASEDES se encuentra ubicado en:

- 6a. Calle 30-60 Zona 7 Colonia Tikal 1
- Código postal: 01007 Guatemala, Centro América
- Las vías telefónicas con las que cuenta para comunicarse son: (+502) 2474-1464 y (+502)4189-0285

• Su horario de servicio a la población es:
Lunes a sábado de 8 a.m. a 6 p.m.

• Su correo electrónico es:
info@asedesguatemala.org

Su redes sociales es: Facebook/ Asedes Guatemala

Página Web: www.asedesguatemala.org

2.1.3.2 Misión

Proveer a la comunidad guatemalteca de herramientas educativas indispensables para su pleno desarrollo de forma que ni un solo niño que padezca de sordera se quede sin aprender a comunicarse y valerse por sí mismos, queremos que sean en el futuro seres útiles para sí mismos y la sociedad en que viven.

2.1.3.3 Visión

Crear una Guatemala con su comunidad sorda plena y activamente integrada a la sociedad, gozando de los mismos derechos e igualdad de oportunidades que las personas sin discapacidad alguna.

2.1.3.4 Valores

En ASEDES creen en seis valores para fomentar la cultura de la persona sorda y que de ella salgan grandes líderes, personas de bien para la comunidad Sorda y para la sociedad en general. Con la inculcación de estos valores a sus miembros buscan que el día a día de su equipo logre enfrentar todos los retos que encuentran en su labor. Esos valores son:

- **Respeto**
- **Integridad**
- **Honestidad**
- **Liderazgo**
- **Optimismo**
- **Responsabilidad**

2.1.3.5 Filosofía de la Institución

ASEDES es una asociación con un enfoque netamente educativo, donde buscan que todas sus actividades dejen algo positivo para la educación y formación del Sordo, su sello distintivo es el uso de un sistema educativo bilingüe-bicultural, el cual se fundamenta y expresa en el siguiente razonamiento:

1. El desarrollo de una persona y su integración a la sociedad dependen del uso del lenguaje predominante.
2. El lenguaje predominante es uno oral y escrito.
3. El lenguaje oral se aprende espontáneamente por medio del oído.
4. Las personas sordas pueden aprender el lenguaje oral de manera no espontánea.
5. El aprendizaje no espontáneo de un lenguaje oral requiere del uso de otro lenguaje (Lenguaje de señas guatemalteco).

2.1.3.6 Objetivo

1. Atender a la comunidad menos privilegiada para darles la oportunidad de integrarse a la sociedad productiva de Guatemala.
2. Buscar apoyo de la iniciativa privada y del Ministerio de Educación de Guatemala para avalar sus programas.
3. Buscar patrocinadores para apoyar a la Asociación mediante el programa de becas de estudio para los niños, jóvenes y adultos de escasos recursos.
4. Crear material didáctico y de calidad especializado en la educación de personas sordas y un libro de texto formal del Lenguaje de Señas Guatemalteco (LSG), así como material informativo para padres de familia y población en general.

2.1.3.7 Organización de Junta Directiva

El personal encargado de dirigir la institución y responsable de cada puesto es el siguiente:

- **Presidente:** Alain Enrique de León Carranza
- **Vicepresidente:** Niurka Waleska Bendfeldt Rosada
- **Secretario:** Vilma Lorena García Mejía de Barrientos
- **Tesorero:** Sandra V. Sanabria R.
- **Vocal:** Karen Sthephanie Osorio Ramírez

2.1.4 Servicios que presta

- En ASEDES buscan crear proyectos educativos que sean auto sostenibles y que brinden apoyo a niños y jóvenes sordos de Guatemala.
- Actividades en grupo para mejorar la integración y el autoestima del sordo.
- Imparten cursos de lenguaje de señas con la visión de formar intérpretes.
- Trabajan en actividades diversas para dar a conocer la cultura Sorda en Guatemala.
- Cuentan con un centro terapéutico para niños y jóvenes con discapacidad auditiva.
- Brindan apoyo escolar y orientación a padres de familia.

Actualmente la Asociación brinda los siguientes programas de servicios para comunidad oyente y sorda en general:

- Programa de terapias del lenguaje y del habla a niños y jóvenes con problemas auditivos.
- Programa de refuerzo escolar y tutorías.
- Programa completo de nivelación escolar.
- Atención a personas con Problemas de Aprendizaje.
- Programa de enseñanza de Lenguaje de Señas Guatemalteco (LSG).
- Orientación a padres de familia de niños y jóvenes con cualquier grado de pérdida auditiva.
- Programa de cursos libres y de vacaciones para sensibilizar a jóvenes oyentes sobre la Discapacidad Auditiva.
- Conferencias y talleres para dar a conocer la cultura de la persona sorda.
- Talleres y actividades de índole educativa para niños y jóvenes con perdida auditiva.
- Actividades recreativas para mejorar el autoestima del niño y joven sordo.
- Club de jóvenes sordos.

2.1.5 Identidad y Comunicación Visual

La organización cuenta con su propia identidad visual, estructura, elemento y recurso, y lo aplica de forma profesional.

2.1.5.1 Logotipo



2.1.5.2 Página Web



2.1.5.3 Redes Sociales



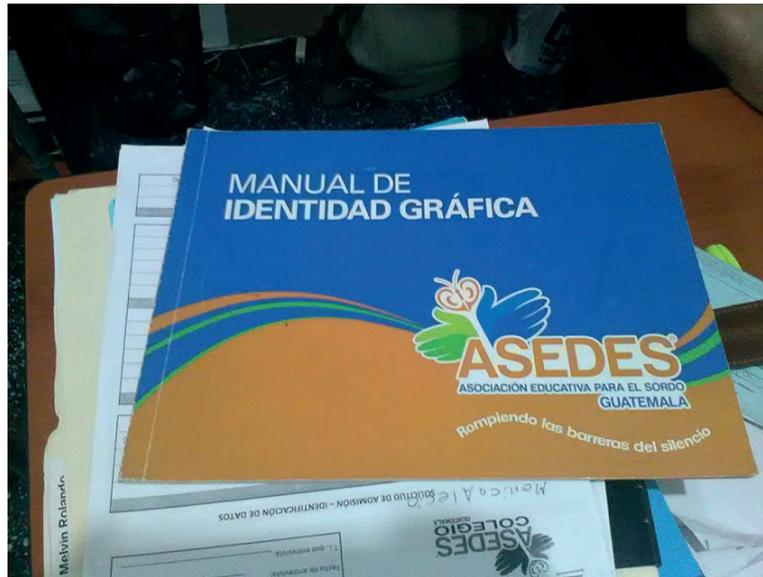
2.1.5.4 Uniformes



2.1.5.5 Trifoliales



2.1.5.6 Manual de Identidad Gráfica



2.1.5.7 Anuncio

Curso
Lengua de señas
Guatemalteca

INICIA
31
ENERO

Aprende lengua de señas guatemalteca!
Inscripción Abierta.

Horarios Disponibles:

Miércoles, Viernes y Sábados	08:30 a 10:30 Horas
	11:00 a 13:00 Horas
	14:30 a 16:30 Horas
	17:30 a 19:30 Horas **

Aporte por Inscripción: **Q. 100.-**
Aporte Mensual: **Q. 125.-**

Duración 5 meses. Cupo Limitado.

** Sábados de 16:30 a 18:30Hrs.

2.2 Caracterización del Grupo Objetivo

2.2.1 Características Geográficas



La población del grupo objetivo habita en el área urbana de la ciudad capital de Guatemala, tienen sus viviendas en diferentes zonas del perímetro. En nuestro país el clima varía dependiendo la región, en la meseta central es bastante templado, con una media de 15 ° C la mayor parte del año.

La extensión territorial del departamento es de 2126 km² con una densidad poblacional de 1128.09 habitantes / km².

2.2.2 Características Sociodemográficas



Son familias guatemaltecas que viven en colonias y barrios céntricos, y los menores oscilan en edades comprendidas desde los seis hasta los doce años, de ambos sexos con discapacidad auditiva. Aunque la familia sea el primer núcleo de apoyo, formación y afecto, no todos gozan de un grupo integrado, algunos cuentan únicamente con un progenitor. El nivel educativo en la mayoría de los padres es bajo, en los niños se ve afectado por la barrera de la audición que condiciona y limita la comunicación y el aprendizaje. Aunque con dificultad, sus familiares, se esfuerzan por costear la educación, alimentación, vestuario y vivienda (algunos gozan de tener casa propia, y otros pagan un alquiler mensualmente).

Al ser menores practican la religión de sus padres siendo las predominantes la evangélica y la católica.

2.2.3 Características Socioeconómicas



El nivel de núcleo familiar es aproximadamente de Q1500. A Q2000 mensuales, ubicándolos en el nivel socioeconómico bajo. Generalmente es el padre el que labora como albañil, vendedor, panadero y las madres se quedan en casa para los trabajos domésticos y cuidar a los hijos.

Sus hábitos se ven condicionados por los ingresos monetarios y muchos buscan recreación cercana a su vivienda o de acceso libre, su horizonte de consumo se enfoca en mercados y depósitos locales en los cuales los productos pueden ser adquiridos a un precio menor (en comparación con un supermercado), en los cuales pueden comprar productos de la canasta básica, así como verduras y frutas.

En sus casas cuentan con algunos electrónicos como televisión, radio, plancha y muebles básicos como cama, mesa, etc..

2.2.4 Características Psicográficas



Son niños extrovertidos que comunican sus pensamientos y sentimientos de forma concreta, son muy puntuales y no miden las consecuencias de lo que dicen (si ofenden a una persona). Son bastante desapegados emocionalmente.

Son muy imaginativos y creativos participan en actividades lúdicas y colaboran cuando se les pide su ayuda. Dentro de su grupo (de sordos) se apoyan y solidarizan y se defienden de otras personas. Su nivel de lectura visual es limitada, porque aunque toda la información que reciben es a nivel visual, precisan de que se les explique el contenido y significado de gran parte de lo observado. Ven televisión (especialmente programas animados) y se forman su propia idea de la historia.

2.2.5 Características Psicopedagógicas



Los niños con discapacidad auditiva son altamente visuales, observan figuras con colores llamativos y su aprendizaje debe agrupar: dibujos, lenguaje de señas y vocabulario, para que el cerebro integre toda la información y pueda registrar cada símbolo en la memoria. La principal dificultad consiste en que cada palabra debe aprenderse de memoria y para ellos es más fácil recordar una imagen y la seña que la representa.

Cada docente debe utilizar material impreso, (dibujos, carteles, vocabularios, libros ilustrados, videos, ejercicios prácticos y vivenciales donde el estudiante ponga en practica lo explicada por el/la docente) y explicación en Lensegua de cada tema, así como ejercitar inmediatamente para afianzar en la memoria cada área trabajada.

2.3 Relación entre el Grupo Objetivo y la Institución

El grupo objetivo asiste a estudiar de lunes a viernes a la institución ASEDES, allí les brindan formación académica especial para personas con discapacidad auditiva, aceptando sus diferencias y reforzando su autoestima ya que su fundadora padece la misma limitación sensorial. Conocí la asociación ASEDES porque yo también soy una persona con discapacidad auditiva, y al relacionarnos en la comunidad sorda nos enteramos de lugares que atienden a mas grupos como nosotros. Me gustaría que hubiera más publicidad de ASEDES para que más personas lleguen a solicitar y utilizar los servicios que ellos brindan.

Capítulo 3

Planeación Operativa

Flujograma.

Cronograma de trabajo.

Previsión de recursos y costos.

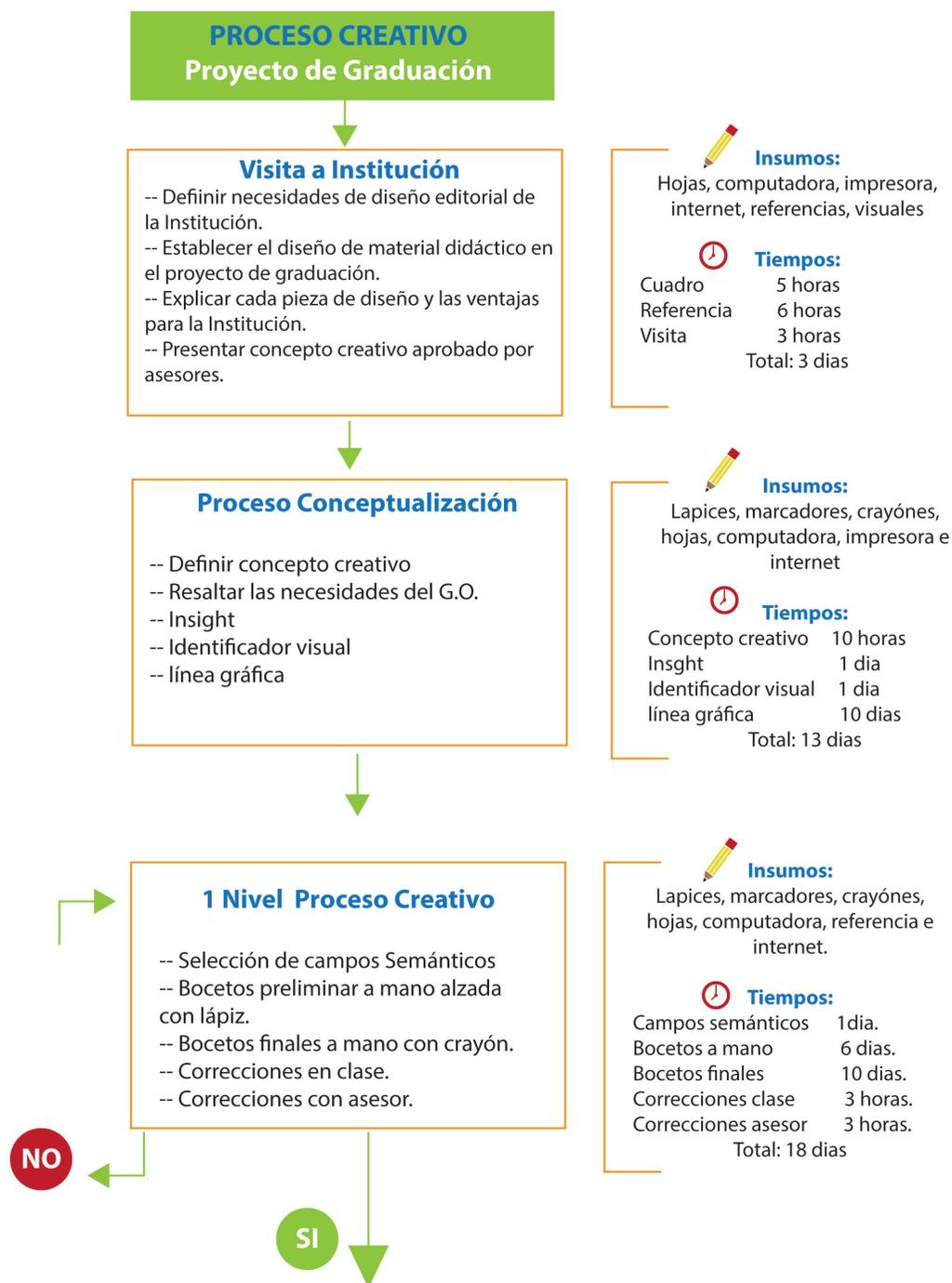


3.1 Flujograma del Proceso

FLUJOGRAMA

Oliver González
201214755

Diseño de material didáctico para los niños, de la
Asociación Educativa para el Sordo ASEDES.



2 Nivel Proceso Creativo

- Selección de bocetos finales.
- Bocetos de identificador visual.
- Digitalización vectorización
- Estilo de gráfico: diferencia forma, ilustraciones, etc..
- Elección de estilo tipográfico

Insumos:

Lapices, marcadores, impresora, computadora, referencia de imágenes, ilustración e internet.



Tiempos:

Selección de bocetos	3 horas
Bocetos identificador	2 días
Estilo de tipográfico	2 días
Correcciones clase	3 horas
Correcciones asesor	4 horas
Digitalización	11 días
Estilo	6 días
Total:	23 días

NO

SI

Diseño de herramientas de validación para cliente, profesionales de diseño y G.O.

- Desarrollas una encuesta para evaluar funcionalidad del concepto, pieza ilustraciones, etc. del proyecto de graduación hacia el cliente y hacia profesionales de diseño.
- Correcciones del asesor

Insumos:

Hojas y computadora



Tiempos:

Diseño encuesta	3 días
Correcciones asesor	3 días
Total:	6 días

Visita a Institución Aprobación y validación propuesta

- Desarrollar la conceptualización del proyecto de graduación explicando todo el proceso.
- Aprobación de conceptualización. presentación de 2 propuestas de diseño.
- Selección de propuesta final.
- Evaluación de la funcionalidad de la propuesta final por medio de herramienta de validación.
- Correcciones

Insumos:

Computadora, Usb con pdf de conceptualización, impresiones



Tiempos:

Visita a Institución	3 horas.
Tabulación de datos y gráficos	1 día
corrección	3 días
Total:	5 días

NO

SI

Validación con profesionales de Diseño

- Evaluación de funcionalidad de propuesta final por media de encuesta.
- Posibles correcciones a las propuestas

 **Insumos:**
Computadora, Usb con presentación de conceptualización en PDF.
impresiones (hojas, impresora)

 **Tiempos:**
Encuesta a profesional del diseño 2 días.
Tabulación de datos y gráficos 1 día
Correcciones 1 día
Total: 4 días

3 Nivel de proceso creativo creación de arte final

- Corrección en digitalización, ilustración.
- montaje de estilo
- montaje de ilustración
- montaje de forma
- montaje de composición

 **Insumos:**
Hojas, computadora e impresora

 **Tiempos:**
Correcciones en digitalización 3 días.
Montaje estilo y formas 3 días
Montaje ilustración 3 días
Montaje composición 2 días
Total: 11 días

Validación con el G.O.

- Evaluación de funcionalidad de la propuesta final digitalización de la encuesta
- Posibles correcciones

 **Insumos:**
Computadora para presentación, proyecto, impresiones (impresora hojas) de encuesta

 **Tiempos:**
Encuesta a G.O. 2 días.
Posibles correcciones 1 días.
Total: 3 días

Visita a Institución, presentación propuesta final y resultados de tabulación

- Presentación de propuesta final de la pieza
- Se muestran los datos tabulados de la encuestas dirigidas a profesionales de diseño y G.O.
- Fase de evaluación y redacción de informe, lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones

 **Insumos:**
Computadora, Usb, impresora, hojas, recursos para presentación final y presentación PDF

 **Tiempos:**
Presentación final de la pieza 2 días
Conclusiones 1 día
Recomendaciones 1 día
Redacción de informe 5 días
Diagramación de informe 4 días
Total: 13 días

FIN

 **Tiempo final:**
94 días (3 meses) 

3.2 Cronograma de trabajo

Cronograma de trabajo

Actividad	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				
	Semana				Semana				Semana				
Investigación	1 (1 - 3)	2 (6 - 10)	3 (13 - 17)	4 (20 - 24)	1 (3 - 7)	2 (10 - 7)	3 (17 - 21)	4 (24 - 28)	1 (1 - 5)	2 (8 - 12)	3 (15 - 19)	4 (22 - 26)	
Fase de Desarrollo	Reunión con Institución												
	Selección piezas gráficas												
	Previsión de costos												
	Cronograma de trabajo												
	Redacción ensayos marco teórico												
	Definición creativo												
	Concepto creativo												
	Línea gráfica												
	1 Nivel de proceso creativo												
	Bocetaje a mano												
	Bocetaje a color												
	Asesorías												
	Correcciones en clase												
	2 Nivel de proceso creativo												
	Selección bocetaje												
	Bocetaje digital												
	Validación y aprobación propuesta												
	Asesorías												
	3 Nivel de proceso creativo												
	Diseño												
	Ilustraciones												
	Diagramación												
	Tipografía												
	Asesorías												
	Fase de Síntesis	Lecciones aprendidas											
		Redacción de informe											
		Cambios											
Conclusiones													
Entrega final del proyecto													
Presentación institución													

3.3 Previsión de Recursos y Costos

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTO		
Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
Fase 1: Investigación		
1. Antecedentes	40	Q2,600.00
2. Definición y delimitación de comunicación visual	24	Q1,560.00
3. Justificación del Proyecto	15	Q975.00
4. Objetivos	5	Q325.00
5. Perfil de la institución	10	Q650.00
6. Perfil del Grupo Objetivo	20	Q1,300.00
7. Marco Teórico	40	Q2,600.00
Total Horas y Costo Fase 1	154	Q10,010.00
Fase 2: Planeación Operativa		
1. Ruta crítica o flujograma	15	Q975.00
2. Cronograma de trabajo	10	Q650.00
Total Horas y Costo Fase 2	25	Q1,625.00
Fase 3: Briefing de Diseño		
Total Horas y Costo Fase 3	15	Q975.00
Fase 4: Recopilación de Referentes visuales		
Total Horas y Costo Fase 4	15	Q975.00
Fase 5: Diseño de estrategia creativo de las piezas de diseño		
Total Horas y Costo Fase 5	13	Q845.00

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTO

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
-----------	-----------------	-------------

Fase 6: Definición de Concepto Creativo		
1. Técnicas creativas	10	Q650.00
2. Concepto teórico	16	Q1,040.00
Total Horas y Costo Fase 6	26	Q1,690.00

Fase 7: Producción gráfica y validación		
Nivel 1 de Visualización		
1. Bocetaje Rough (mano alzada)	40	Q2,600.00
2. Fundamentación teórica	24	Q1,560.00
Total Horas y Costo Fase 7	64	Q4,160.00
Nivel 2 de visualización		
1. Bocetaje digital y acabados de pieza	70	Q4,550.00
2. Fundamentación teórica	10	Q650.00
3. Validación con expertos	10	Q650.00
4. Modificaciones	20	Q1,300.00
Total Horas y Costo Fase 7 (nivel 2)	110	Q7,150.00
Total Horas y Costo Fase 7	174	Q11,310.00

Fase 8: Producción gráfica final		
1. Diseño (códigos visuales: tipografía, color e imagen)	25	Q1,625.00
2. Diagramación (retícula, jerarquía, formato, página interiores, portada y contraportada)	20	Q1,300.00
3. Ilustraciones	10	Q650.00
4. Iconografía	14	Q910.00
5. Fotografía	17	Q1,105.00
Total Horas y Costo Fase 8	86	Q5,590.00

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTO

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
-----------	-----------------	-------------

Fase 1	154	Q10,010.00
Fase 2	25	Q1,625.00
Fase 3	15	Q975.00
Fase 4	15	Q975.00
Fase 5	13	Q845.00
Fase 6	26	Q1,690.00
Fase 7	174	Q11,310.00
Fase 8	86	Q5,590.00
Subtotal Estimado	508	Q33,020.00
(+)Insumos Estimados		
Luz		Q975.00
Teléfono		Q325.00
Transporte		Q650.00
Depreciación de equipo		Q1,170.00
Internet		Q975.00
Comida		Q325.00
Total Insumos Estimados		Q4,420.00
Costo Total de Actividades		Q33,020.00
Costo Total Insumos		Q4,420.00
Total Estimado del Proyecto		Q37,440.00

Capítulo 4

Marco teórico

4.1 Ensayo 1: Dimensión Social y Ética

4.1.1 La comunidad sorda en la sociedad

“La discapacidad es aquella condición bajo la cual ciertas personas presentan alguna deficiencia física, mental, intelectual o sensorial que a largo plazo afectan la forma de interactuar y participar plenamente en la sociedad.” (Artículo 1. Propósito. 2007. P. 4)

Guatemala, al igual que otros países, tiene dentro de su población personas con algún tipo de discapacidad entendiéndose ésta como una limitación que imposibilita el desarrollo de un individuo en sus actividades.

La sordera es una discapacidad sensorial (de los sentidos) y es la dificultad o la imposibilidad de usar el sentido del oído debido a una pérdida auditiva parcial llamada hipoacusia, o total, conocida como cofosis y su consecuencia inmediata implica un déficit en el acceso al lenguaje oral, afectando su desarrollo comunicativo y su posterior integración escolar, social y laboral. Influye también el grado de la pérdida auditiva según el momento en que esta fue adquirida, si la sordera es prelocutiva –no se desarrolló lenguaje–, si es postlocutiva –significa que ya existía lenguaje–, lo que condicionará el desarrollo de las capacidades y habilidades cognitivas, comunicativas y lingüísticas. (CES y A. es)

Los sordos hipoacúsicos, tienen restos auditivos, pueden escuchar la voz humana y son capaces de mantener una conversación verbal, aunque su voz tenga rasgos infantiles o a veces no sea muy clara; los sordos totales generalmente utilizan únicamente la lengua de señas.

Es preciso destacar que aún hoy en día en la sociedad guatemalteca para referirse a una persona sorda se utiliza el término “sordomudo” debido al hecho que la mayoría no articula palabras, pero este se percibe con una connotación peyorativa, como si no tuvieran capacidad de comunicación, cuando en realidad pueden emitir sonidos, acceder a la Lengua de Señas, a la lengua oral si se les estimula desde temprana edad, así como a una forma escrita mediante una educación adecuada. Pero, a pesar de sus esfuerzos, las personas que padecen sordera no escapan a ese trato diferente y perjudicial conocido como discriminación que afecta, aísla y separa a los sordos de la comunidad oyente, porque simplemente no entienden su forma de comunicarse o por ignorancia, al pensar y creer que dicha condición puede ser contagiosa incluso algunos sintiéndose avergonzados por tener en el núcleo familiar un individuo con ésta limitación auditiva creyendo (en caso de los padres) que son ellos los culpables o que es algún castigo divino por alguna falta (pecado) cometido.

La Sordera también ha sido conocida como una capacidad diferente, pero dicho término no es totalmente aceptado, ya que cada ser humano tiene capacidades o habilidades que desarrolla de acuerdo al entorno en el que se desenvuelve; un niño que crece en el campo va a desarrollar habilidades que su entorno le exige de acuerdo a su núcleo familiar, social y escolar y se verá fuertemente influenciado por su cultura, lo mismo le sucederá a un niño que crece en la capital; ambos pueden tener la misma capacidad intelectual, pero el entorno y la sociedad influirán en su desarrollo como seres humanos, ya que deben relacionarse entre sí de acuerdo a determinadas reglas de organización porque comparten espacio, costumbres y reglas en un tiempo y lugar determinados.

A pesar de que cada ser humano es único e irrepetible, los sordos también han formado la Comunidad Sorda que está integrada por individuos de cualquier condición personal y social, algunas características de éste grupo son: utilizan la Lengua de Signos como elemento de cohesión y adaptación; potencian la comunicación al desarrollar señas para vocabularios nuevos de acuerdo al avance de la tecnología; la mayoría pertenece a asociaciones de sordos en las que forma un sentimiento de pertenencia; los que tienen un nivel académico más avanzado tratan de pelear por sus derechos como persona y por la comunidad; además de fomentar valores, reglas de conducta y costumbres, cada integrante debe sentirse identificado y compartir los valores del grupo.

Aun así deben enfrentar en muchos ámbitos la discriminación que es toda acción u omisión realizada por personas grupos e instituciones que produce desigualdades en el acceso recursos y oportunidades en contra de un grupo y sus miembros, violando la igualdad de derechos humanos por razones sociales raciales, religiosas. (Diccionario de la lengua española 2014). Pero el hecho de pertenecer a un grupo con la misma discapacidad los va empoderando poco a poco.

Cada ser humano es capaz de realizar lo que se propone con constancia, esfuerzo y disciplina, las limitaciones al ser dificultades de algo o alguien que impide avanzar, son barreras que necesitan doble esfuerzo para ser derribadas. Dentro de la comunidad oyente es común escuchar de limitaciones, pero en la comunidad sorda son frecuentes, en el ámbito escolar –porque los docentes de escuelas regulares no manejan Lengua de Señas y muchos estudiantes son relegados a un segundo plano–, en las empresas, al buscar una oportunidad laboral –muchos son rechazados porque no pueden comunicarse en forma oral–; pero, a pesar de las limitantes, cada día las organizaciones que trabajan con la discapacidad hacen su mayor esfuerzo por concienciar a la población, que los sordos también son parte de la sociedad, que son seres humanos capaces, con muchas virtudes y deseos de trabajar y salir adelante mejorando día con día y aprendiendo en cada lugar donde se les brinda una oportunidad, demostrando que la única barrera que los hace diferentes es la discapacidad auditiva, y recordar que no son sorditos, mudos, sordomudos, muditos, sordomuditos, no oyentes, ni tampoco limitados auditivos. Simplemente son sordos. –Palabra técnica–.



Dentro de la formación escolar existen diferentes metodologías para el proceso de enseñanza–aprendizaje. Está el sistema oralista que intenta la adquisición y desarrollo del lenguaje utilizando restos auditivos o técnicas especiales para el reconocimiento de la lectura labial, y el lenguaje de signos en el que se usan gestos y señas estructuradas para el lenguaje; ambos métodos deben ir acompañados de la lectoescritura. (González, José).

Uno de los problemas más grandes se da en el proceso de enseñanza–aprendizaje debido a que las personas sordas son eminentemente visuales. En el proyecto de EPS se trabajará material didáctico apropiado a las necesidades de los niños que asisten a estudiar a la Asociación para la Personas Sorda –ASEDES– ya que su diseño es colorido, innovador y será impactante, lo que tendrá como resultado un aprendizaje divertido e interesante.

El material diseñado podrá ser utilizado por docentes para una enseñanza clara y sencilla, y los niños se enfocarán en dichas herramientas de manera inmediata provocando un interés genuino. La creatividad del maestro podrá incluirse al usar sus propias ideas y aumentar las técnicas didácticas. Ya que el material es explícito pero el maestro puede darle usos variados.



4.2 Ensayo 2: Dimensión Estética y Funcional

4.2.1 Diseño de material editorial educativo para sordos

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico especializada en publicaciones, como por ejemplo, libros, revistas, afiches, periódicos, catálogos, volantes, dípticos, trípticos, brochures, portadas, entre otros. Se dedica a la estética tanto interior como exterior de estos textos o contenidos. Es como decir que el diseño editorial se encarga de la arquitectura de las publicaciones.

Es un verdadero arte, porque contiene tanto de creatividad como de conocimiento técnico de producción para lograr el interés de un público determinado y muy atento. Es quien arma un concepto visual y estético a partir de la palabra y el contenido. El diseñador editorial es quien se encarga de la comunicación de una voz individual a una recepción masiva. Su intención es transmitir elementos técnicos para optimizar aspectos de legibilidad de los diferentes tipos de textos.

Cada tipo de publicación es totalmente diferente a otra. Lo que sí mantienen todas las publicaciones es el equilibrio simétrico entre el texto y la parte gráfica. La tarea del diseño gráfico está en lograr publicaciones factibles y eficaces, desde un punto de vista económico, material y editorial, considerando todo esto desde la creación del proyecto y el desarrollo, reproducción, distribución y consumo.

Es a través del diseño editorial que se va a atraer potenciales lectores a que se vuelvan compradores. (Luiggi, Santa Maria, 2014)

La diagramación es maquetación, también llamada a veces diagramación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Estrictamente, el acto de maquetar tan solo se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página, mientras que el diseño editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico, hasta los procesos de producción denominados pre-prensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados). Sin embargo, usualmente todo el aspecto gráfico de la actividad editorial y periodística se conoce por el término maquetación.

En el caso de un diario, la maquetación sigue los objetivos y líneas gráficas y editoriales de ese impreso. Las principales líneas editoriales para la maquetación de un diario incluyen la jerarquización de los artículos por orden de importancia. Las consideraciones gráficas incluyen legibilidad e incorporación balanceada y no-obstructiva de los anuncios publicitarios.

La edición incorpora principios del diseño gráfico que, a su vez, es una profesión independiente o presente en licenciaturas relacionadas con el diseño, más allá de ser una disciplina que hace parte del currículo de profesiones como el periodismo, la publicidad y algunos cursos de arquitectura en universidades y facultades. Otros términos que sirven para referirse al proceso de maquetación son: layout, makeup o pasteup. (Juan Pablo Ortega 2012)

También es importante la retícula, la cual es una estructura a base de líneas, generalmente verticales y horizontales, las cuales nos ayuda a ordenar coherentemente todos los elementos de la composición como son: título, subtítulo, cuerpo del texto, fotografías, pie y crédito de foto, slogan, ideas resaltadas y numeración. Cada línea sirve de guía para colocar márgenes y medianiles (espacio entre columnas).

No es algo rígido y depende del medio para el que se utilice. Una retícula bien organizada tiene que tener armonía con el formato y la orientación del papel. Es de gran importancia la división geométrica del área y hasta con precisión matemática fraccionar, para colocar las columnas, espacios, márgenes, etc.

En diseño se considera de ayuda utilizar una retícula, dado que auxilian a organizar la información y actuar como marco en la composición para crear orden y estética. Se puede decir que es una herramienta para la maquetación.

Esta estructura es digital, solo es visible a la hora de diseñar. Se usan las Líneas Guías que los programas manejan, como el caso de InDesign y a la hora de imprimir, estas líneas no aparecen. La retícula es algo que lleva toda publicación por detrás, una vez impresa lo único que se aprecia de la retícula, es la disposición armónica de todos los elementos, lo que nos lleva a una buena composición y un impacto positivo sobre el espectador. (Imprenta, 2011)

La tipografía es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje, pidiéndole ver también cómo el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión. La tipografía también se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas (que las hay muchas, desde Helvética, Calibri, Franklin Gothic, Arial, Georgia, Gill Sans, Impact, etc.) que son finalmente las protagonistas principales del mundo gráfico, al ser los intermediarios entre los mensajes pensados por el emisor o la marca, y las ideas del diseñador. Una fuente tipográfica reviste de una alta preponderancia para nuestro tema, al ser la que define el estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes (lo que se conoce como familia tipográfica o conjunto de tipos basado en una misma fuente aunque con algunas variaciones como por ejemplo: Arial y sus presentaciones Arial Narrow, Rounded, Unicode, Black, etc.).

Por tanto, la tipografía es una herramienta de comunicación que vista desde la perspectiva del diseño gráfico, es un poderoso transmisor de información e ideas. Más aún, está probado que la forma visual y el estilo de cada letra en las diferentes familias tipográficas provoca diferentes impresiones que pueden ser usadas para capturar el tono de voz del autor o del cliente. Y esta es una de sus más grandes cualidades, es decir, que la tipografía por sí misma puede persuadir y reforzar ideas presentadas con palabras. Por ejemplo, la sensación lúdica e infantil que provocan las fuentes Comic Sans, la legibilidad y calma de la serie Verdana y Tahoma, la elegancia de Book Antiqua, la universalidad de Times y Arial, o la sofisticada Futura y Univers.

La tipografía también es la deconstrucción, reconstrucción y posterior expresión del mundo gráfico, de sus sensaciones y experiencias a través de caracteres y símbolos que son plasmados y expuestos en forma de una comunicación escrita caracterizada por su alta carga sensorial. Dicha comunicación escrita (y visual) busca llegar a los ojos de una o varias personas con personalidad y contundencia para hacerse un lugar entre sus preferencias, o para tener algo que decir. Si se revisa el estilo tipográfico de las revistas y diarios más importantes del país, observará que todos sin excepción tienen un estilo definido que llevan trabajando durante años. Todos encontraron su estilo tipográfico, y se dedican a aprovecharlo y explotarlo. (Flori, Santa Maria, 2014)

Una composición se trata de una acepción básica del término nos permite definirlo como la distribución o ubicación de los elementos de diseño (línea, forma, color, tipografía y textura) que componen la propuesta en el formato de trabajo, de una manera equilibrada.

Al momento de elaborar una propuesta gráfica se deben elegir los elementos que integrarán la propuesta para, posteriormente, distribuirlos en el espacio disponible de la manera como mejor respondan al objetivo de diseño. Es vital que sepamos, con anterioridad, qué esquema compositivo y qué tipo de equilibrio utilizaremos para controlar los pesos y establecer la disposición del concepto gráfico.

Al momento de componer los elementos que se sitúan a la derecha, poseen mayor peso visual, y nos transmiten una sensación de avance. Los que se encuentran en la parte izquierda, nos proporcionan una sensación de ligereza. Si empleamos la figura en la parte superior del formato esta será más liviana que los elementos que coloquemos en la parte inferior, los cuales representarán mayor peso visual.

Actualmente no existe una composición perfecta. Cada composición dependerá de su resultado final, para todo ello, es necesario conocer todos los aspectos y formas para obtener un resultado con un cierto equilibrio. (Anónima, 2012)

La línea gráfica es una línea, es una sucesión continua de puntos. En dibujo, la línea se denomina también raya, y es la huella que deja un útil sobre una superficie (papel, plástico, madera...) cuando se desplaza sobre ella. Físicamente la línea no existe, en realidad, se trata de un concepto inventado por el hombre.

Es considerada como el elemento fundamental del dibujo y de la escritura, puesto que las letras están formadas también por líneas. El niño desde los primeros años comienza a dibujar líneas, que primeramente son garabatos y que, más tarde, irá dando forma hasta obtener dibujos.

Los esbozos creados a partir de la repetición de líneas, se utilizan para crear texturas, patrones o sombras. Esto es muy visto en las representaciones de artistas, maestros y grandes ilustradores. Con líneas próximas entre sí, o líneas que se intersectan en ángulos diagonales; pueden lograr sombreados tanto delicados como intensos. Estas líneas no suelen mezclarse.

Entre más líneas se agrupan o cruzan una con otra, más densa se volverá la sombra. La sombra por su parte, puede adicionalmente ser alterada por la presión puesta en el instrumento utilizado. Sin embargo, si se utiliza tinta, la presión no modificará la intensidad del color. En vez de aplicar presión, se debe hacer menos trazos o aumentar la distancia entre ellos para conseguir efectos más suaves. (Anónima, 2016)

El diseño de material didáctico tiene muchas ventajas y beneficios para las personas con discapacidad auditiva especialmente los niños, ya que a través de tarjetas con pictogramas coloridas e interesantes puede entender vocabulario de una manera fácil y divertida.

Utilizando herramientas como Adobe Illustrator e Indesign, las imágenes y diseño irán más realzadas. Es necesario utilizar todos los elementos y recursos de diseño disponibles para crear materiales que impacten.

En el diseño editorial creativo impreso se ven como ejemplo: revistas, periódicos, catálogos, boletines corporativos; de los cuales se puede observar texto, formato, retícula, jerarquía, color, textura, tipografía, lomo, portada, contraportada, entre otros; en fin, elementos que en suma muestran un trabajo completo y de calidad para diferentes personas. Pero el material didáctico, aunque esté siendo diseñado para personas sordas no escapa a estos elementos, tan necesarios para crear un impacto visual.

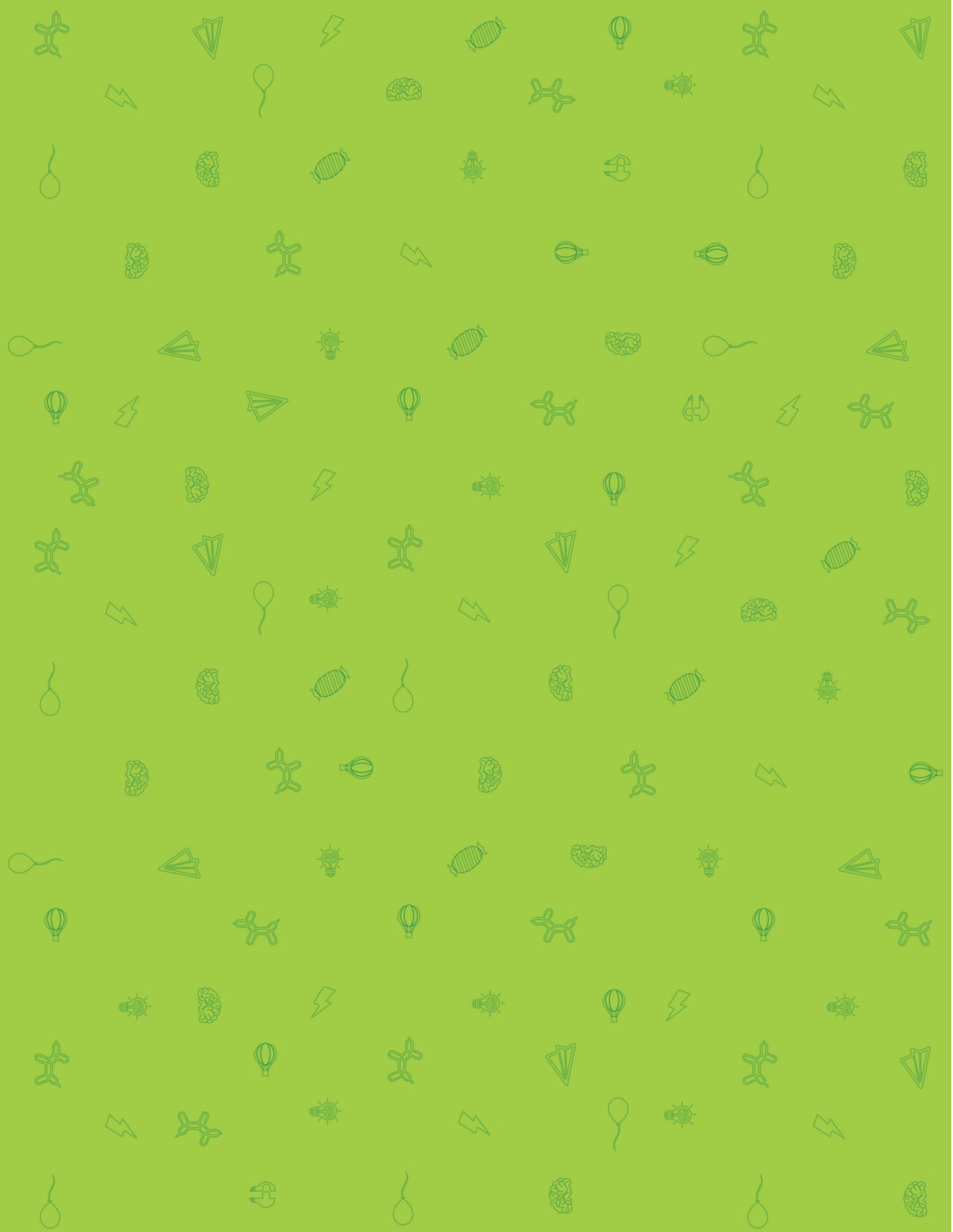
El material didáctico en proceso de diseño será utilizado para niños y niñas entre edades de 6 a 12 años, que asisten a estudiar a la Asociación para el sordo –ASEDES–, dicha población con necesidades educativas especiales están en formación académica, son sordos pero esto no los limita en su aprendizaje, aunque precisan de material especial que les ayude a entender y desarrollar su memoria utilizando recursos visuales coloridos, atractivos, interesantes, con los cuales puedan compensar la información que no reciben de forma auditiva. Dicha población se interesa por muchos temas, pero les llama la atención lo colorido, los juegos (igual que los niños oyentes) pero sus exigencias van siempre hacia lo visual.



Capítulo 5

Definición Creativa

**Elaboración del Briefing de diseño.
Recopilación de referentes visuales.
Descripción de la estrategia de aplicación
de la pieza a diseñar.
Definición del Concepto creativo y premisas
de diseño.**



5.1 Elaboración del briefing de diseño

5.1.1 Aspectos generales

- **Cliente:** la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–
- **Dirección:** 6a calle 30–60 zona 7 colonia Tikal 1, ciudad de Guatemala
- **Producto:** guía didáctica recurso pedagógico, juego y documento de apoyo
Nombre de producto: vocabulario de aprendizaje para niños

5.1.2 Acerca de la Institución

Historia o antecedentes:

En Guatemala las personas con discapacidad auditiva, cuentan con instituciones educativas especiales que les pueden brindar una formación académica accesible y profesional. Estas instituciones disponen de recursos didácticos creados pensando en las necesidades visuales de quienes acuden, además los docentes están capacitados en el lenguaje de señas de Guatemala (LSG) para transmitir información, y tener una comunicación interpersonal efectiva.

Tal es el caso de la institución ASEDES quienes tienen como objetivo brindar apoyo educativo a la población con sordera que acude a solicitar sus servicios, pero el nivel de asistencia es bajo debido a que dicha Asociación tiene poco tiempo de haber aperturado sus servicios (inició en el año 2008).

Servicios que presta:

- En ASEDES se busca crear proyectos educativos que sean auto sostenibles y que brinden apoyo a niños y jóvenes sordos de Guatemala.
- Actividades en grupo para mejorar la integración y el autoestima del sordo.
- Imparte cursos de lenguaje de señas con la visión de formar intérpretes.
- Trabaja en actividades diversas para dar a conocer la cultura Sorda en Guatemala.
- Cuenta con un centro terapéutico para niños y jóvenes con discapacidad auditiva.
- Brinda apoyo escolar y orientación a padres de familia.

Problemas que presentan en cuanto a diseño gráfico:

- Material muy antiguo, poco atractivo con colores opacos, desgastado por la constante manipulación.
- Material didáctico creado para personas oyentes, y no para niños con necesidades educativas especiales.

Medios de comunicación que utilizan:

- Facebook
- Instagram
- Página Web

Productos de diseño gráfico elaborados hasta el momento, sus logros, alcances y errores:

Logros: Publicación de temas variados en trifoliales.

Errores: Publicación de imágenes fotográficas de mala calidad en sus trifoliales.

5.1.3 Acerca de la Competencia

Quién es su competencia

Compite con entidades como: Benemérito Comité Pro-Ciegos y Sordos de Guatemala y Asociación de Sordos de Guatemala ASORGUA.

Medios de comunicación que utilizan:

- Facebook
- Instagram
- Página Web

Ventajas sobre la competencia

Su mayor ventaja es que su principal dirigente es una persona con Discapacidad Auditiva y comprende la metodología de enseñanza-aprendizaje que debe ser utilizada con los estudiantes sordos.

Desventajas sobre la competencia

Las desventajas de ASEDES son grandes, su competencia más fuerte es Pro-ciegos que está bien estructurada teniendo un jefe en cada área y personal especializado en cada uno de sus departamentos, tiene claros sus objetivos, metodología de enseñanza-aprendizaje para personas sordas y verifica sus resultados continuamente. Publica en Facebook videos en LENSEGUA para ser observados por la población que utiliza ésta red social y publica continuamente anuncios -propaganda- de los servicios que presta, y la población que está siendo beneficiada.

Pero ASEDES puede tomar éste ejemplo para seguir creciendo y apoyando a los sordos.

5.1.4 Acerca del Grupo Objetivo

- **Sexo:** niños y niñas
- **Edad:** de los 6 a los 12 años
- **Nivel Socioeconómico:** bajo
- **Ocupación:** Estudiantes.

Motivaciones: cada día con una actitud positiva, con una sonrisa en los labios y haciendo lo posible para la mejora del niño que aprende.

Conducta: los estudiantes son inquietos, respetuosos, creativos, muestran abiertamente sus sentimientos, les encanta conversar de lo que les gusta y las actividades que realizan. Hacen preguntas de lo que sienten curiosidad, no se cohiben con facilidad.

Cultura visual: a los niños de ASEDES les gusta los dibujos de tipo animado –caricaturas– que se vean divertidas, y en muchas ocasiones con las que se sienten identificados, porque las han visto en la televisión en sus programas favoritos. Al igual que todos los de su edad tienen colores preferidos, pero les llama la atención los tonos fuertes y brillantes porque le dan vida, alegría e impacto a cualquier ilustración, y captan su atención de manera inmediata.

5.1.5 Acerca del Proyecto (humanos, materiales y financieros)

Equipo Administrativo:

- Un director administrativo, que presenta discapacidad auditiva y se comunica en lengua de señas y en forma oral.
- Una directora general, que es sorda profunda y que también tiene la capacidad de expresarse en LENSEGUA y en lenguaje oral.
- Una trabajadora social, una terapeuta de Lenguaje y una secretaria, las tres personas son oyentes y manejan lengua de señas probablemente en un nivel medio –según se ha observado–. También dentro del equipo de trabajo cuenta con: aproximadamente cinco docentes oyentes que manejan lengua de señas y son los responsables de impartir la formación académica, e imparten los cursos de lengua de señas a las personas oyentes que llegan a la institución.

Personal de Servicio:

Una persona oyente encargada de la limpieza de todo el lugar.

Material:

Cuenta con: dos computadoras con conexión de internet, impresora, pizarrones, escritorios para los estudiantes, silla para las visitas en el área de espera, cámara de vigilancia, mesas, biblioteca –de directores–, servicios sanitarios.

Recursos Financieros:

Recibe donaciones monetarias de algunas empresas guatemaltecas, además los estudiantes de primaria y los que asisten a los cursos de lengua de señas pagan un aporte mensual, lo que ayuda a solventar los gastos de la institución.

Objetivos de proyecto (general, específicos de comunicación, y de diseño gráfico)

General

Contribuir con material didáctico que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje para los niños y niñas de la Asociación Educativa para el niño Sordo ASEDES.

Específicos

De Comunicación Visual

Facilitar material educativo didáctico que los docentes de ASEDES utilicen para lograr una atención inmediata de los estudiantes en cada actividad dentro de la institución.

De Diseño

A. Diseñar material educativo para mejorar la comprensión de los temas de enseñanza-aprendizaje en los alumnos que estudian en ASEDES, a través de material claro, creativo, y estimulante.

B. Crear una serie de ilustraciones para campos semánticos, vocabularios básicos y números, utilizando dibujos animados que resulten claros pero atractivos para niños en edades comprendidas de seis a doce años.

Metas que se desean alcanzar con el proyecto

Que los niños que asisten a estudiar a ASEDES se sientan motivados al utilizar material didáctico nuevo diseñado para ellos y que desarrollen sus habilidades de aprendizaje a través de actividades lúdicas fortaleciendo cada día su autoconfianza, demostrando que tienen las mismas capacidades que una persona oyente.

Plazo para el desarrollo y entrega del proyecto

Tiempo de 3 meses, iniciando el 1 de Agosto de 2018 y finalizando el 26 de Octubre de 2018

5.2 Recopilación de Referentes Visuales

5.2.1 Proyectos nacionales

El Benemérito Comité Pro Ciegos y Sordos de Guatemala

Alfabeto manual guatemalteco.

La comunidad Sorda cuenta con alfabeto en Lengua de Señas para que toda la población maneje y conozca las mismas señas.

Positivo: el abecedario es accesible en varios medios –Facebook, afiches, prensa–.
Negativo: las asociaciones de sordos cambian las señas de abecedario y de palabras que no les gusta, provocando confusión.

Alfabeto manual Guatemalteco



Guatemala

Fichas de trabajo, grafo motricidad, lectoescritura, lectura, escritura, pécs, pictogramas, matemáticas para poder diagnosticar trastorno de autismo, asperger.

Positivo: procedimientos específicos de instrucción, permiten funciones de representación y sirven para llevar a cabo actos de comunicación funcional, espontánea y generalizable), por si solos, o en conjunción con códigos vocales, o como apoyo parcial a los mismos, o en conjunción con otros código no-vocales.

Negativo: solo pueden ser utilizados por personal especializado.



Autor pictogramas: Sergio Pardo. Procedencia: <http://katehu.es/sergio/> - Licencia: CC BY-NC-SA. Adj223. Juana Mª Bayo - <http://lmsuivrosal.blogspot.com>

5.2.2 Proyectos internacionales

Madrid, España

Proyecto de lectura

Los profesores que trabajan con niños saben el valor que tienen unas instrucciones fáciles, claras y precisas. Y después de haber dado las instrucciones para una tarea, los alumnos suelen preguntar.

Positivo: si la instrucción es clara el niño trabaja acertadamente.

Negativo: si la instrucción no es clara el niño siempre tendrá preguntas.



Lima, Perú.

Afiche señas

“Las lenguas de señas, son lenguas naturales con los mismos principios organizativos y estructurales que las lenguas orales”.

Positivo: los estudios científicos han demostrado que, los adultos y niños que aprenden un lenguaje de signos a través de gestos, y una percepción visual del espacio, mejoran en su respuesta a los estímulos de su campo visual. La visión periférica es muy importante para conducir un vehículo, en los deportes y la lectura. Dominar el lenguaje de signos, nos hace mentalmente más ágiles, ayuda a comprender la sinestesia, favorece la comprensión del arte, redescubre la poesía, aporta en la creatividad, y sobre todo nos predispone a aprender nuevas lenguas con mayor facilidad.

Negativo: si la lengua de señas no se practica se olvida con facilidad y las manos se mantienen rígidas, mostrando señas muy tensas.



5.3 Descripción de la Estrategia de las Piezas de Diseño

Estrategia de Piezas de Diseño

¿Qué?	¿Para qué?	¿Con qué?
Elaborar material didáctico novedoso, interesante y creativo que será utilizado por docentes en institución educativa.	<ul style="list-style-type: none"> –Apoyar a institución de Educación Especial que trabaja con niños sordos para mejorar el proceso de enseñanza–aprendizaje. –Lograr atención e interés inmediato de los niños sordos a través de material visual. 	A través del diseño de tarjetas con pictogramas, un Catálogo con números y abecedario en lenguaje de señas y escrito y Afiches con consejos para el aprendizaje de la lengua de señas
¿Con quiénes?	¿Cuándo?	¿Dónde?
Docentes oyentes de ASEDES. Niños con discapacidad auditiva –sordos–. Estudiantes –oyentes– que asisten al curso de Lengua de Señas.	El plan de ejecución del proyecto se realizará en lapso de tres meses, aproximadamente noventa días. Entregándolo a finales del mes de octubre del año 2018.	El proyecto se lleva a cabo en las instalaciones de la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–, ubicado en la 6a calle 30–60 zona 7 colonia Tikal 1, ciudad de Guatemala.

5.3.1 Ventajas y Desventajas de la Pieza a Diseñar

Cuadro Comparativo

	Ventajas	Desventajas
Manual de Caligrafía	<ul style="list-style-type: none">-Presenta ilustraciones atractivas.-Los dibujos tienen colores vistosos.-Cuando los niños ven ilustraciones tipo caricatura se interesan fácilmente en el material.-Se observa cada letra del abecedario, con lo cual el docente puede aprovechar para relacionar nombre y dibujo.-El maestro puede acceder al catálogo en cualquier momento.-Al tener el material físicamente puede ser visto por los alumnos.-Los docentes pueden compartir el catálogo dentro de la institución.-Los niños sordos pueden utilizarlo con y sin supervisión del docente-La institución puede prestar el catálogo a los niños para resolver tareas en casa.-El catálogo puede reproducirse para tener varias copias.	<ul style="list-style-type: none">-Si el catálogo es reproducido en blanco y negro no tendrá el mismo atractivo que a colores.-El catálogo es ideal para trabajarse con una persona o un grupo pequeño.-Se debe tener cuidado para que el material no se desgaste ni se arruine por su uso constante.

	Ventajas	Desventajas
Afiche	<ul style="list-style-type: none"> -Se trabajan varias ilustraciones en carteles para optimizar espacio. -Los dibujos son atractivos y de un tamaño adecuado. -Cada cartel se puede pegar en las paredes del salón de clase para ser observado constantemente. --La población oyente que llega a recibir cursos de señas a la Institución puede aplicar los consejos o tips en su aprendizaje de la lengua de señas. 	<ul style="list-style-type: none"> -La institución debe comprometerse a reproducir más copias para tener el material en todos los salones de clase. -Al deteriorarse los carteles ya no serán tan vistosos y pueden terminar en la basura. -Cada docente debe ubicar los carteles en un lugar visible del salón para que puedan aprovecharse al máximo.
Flashcard	<ul style="list-style-type: none"> -Se puede utilizar anverso y reverso con vocabulario e ilustración. -Las tarjetas pueden utilizarse de forma lúdica, en forma dirigida por el docente. -Los niños pueden usarla como una memoria. 	<ul style="list-style-type: none"> -Si el docente no supervisa, el material puede ser dañado. -Las tarjetas pueden extraviarse.

5.4 Definición del Concepto Creativo

5.4.1 Técnica creativa

Es una técnica de pensamiento utilizada para estimular la producción de un elevado número de ideas, por parte de un grupo, acerca de un problema y de sus soluciones o, en general, sobre un tema que requiere de ideas originales. (Sikora, J.1979)

Qué es Insight

Son los aspectos ocultos de la forma de pensar, sentir, o actuar de los consumidores, que generan oportunidades de nuevos productos, estrategias y comunicación accionable para la institución. El insight es un detonador que dispara emociones.

5.4.2 Proceso concepto 1

Insight:

Mi imaginación de niño me permite jugar con cualquier cosa que me atraiga.

5.4.2.1 Mapas mentales

Los mapas mentales son un método de organización y visualización de la información, que consiste en una estructura orgánica radial que parte de un núcleo o centro (donde se coloca la idea principal) y a partir del cual surgen nuevos casilleros con ideas secundarias. A su vez, cada casillero puede convertirse en un nuevo núcleo, dando lugar a mapas mentales extensos y complejos.

Los mapas mentales son especialmente útiles cuando se necesita memorizar información, ya que permite expresar de forma lógica y coherente una larga serie de conceptos, manteniendo el orden jerárquico de los mismos y evitando los textos largos y poco precisos. Los mapas mentales pueden además recurrir a líneas, símbolos, palabras sueltas, colores, etc., con el fin de que la información sea fácil de visualizar y relacionar. (educación, 2012)

Un mapa mental es un diagrama o herramienta de aprendizaje, utilizada para representar conceptos o ideas asociadas a un tema en particular.

Es una herramienta empleada para facilitar el aprendizaje mediante la visualización de ideas de forma esquematizada, todas ellas relacionadas entre sí, las cuales en conjunto ayudan a explicar el contenido de un tema en específico.

Esta técnica fue desarrollada por primera vez por el escritor y consultor educativo inglés, Tony Buzan, y su objetivo principal es el de sintetizar una unidad de información a la mínima expresión posible, evitando la redundancia y manteniendo las ideas claves, haciendo uso de la creatividad para plasmar los pensamientos derivados de un tema central, de una manera gráfica y dinámica. (Gimnasia Cerebral, 2014)

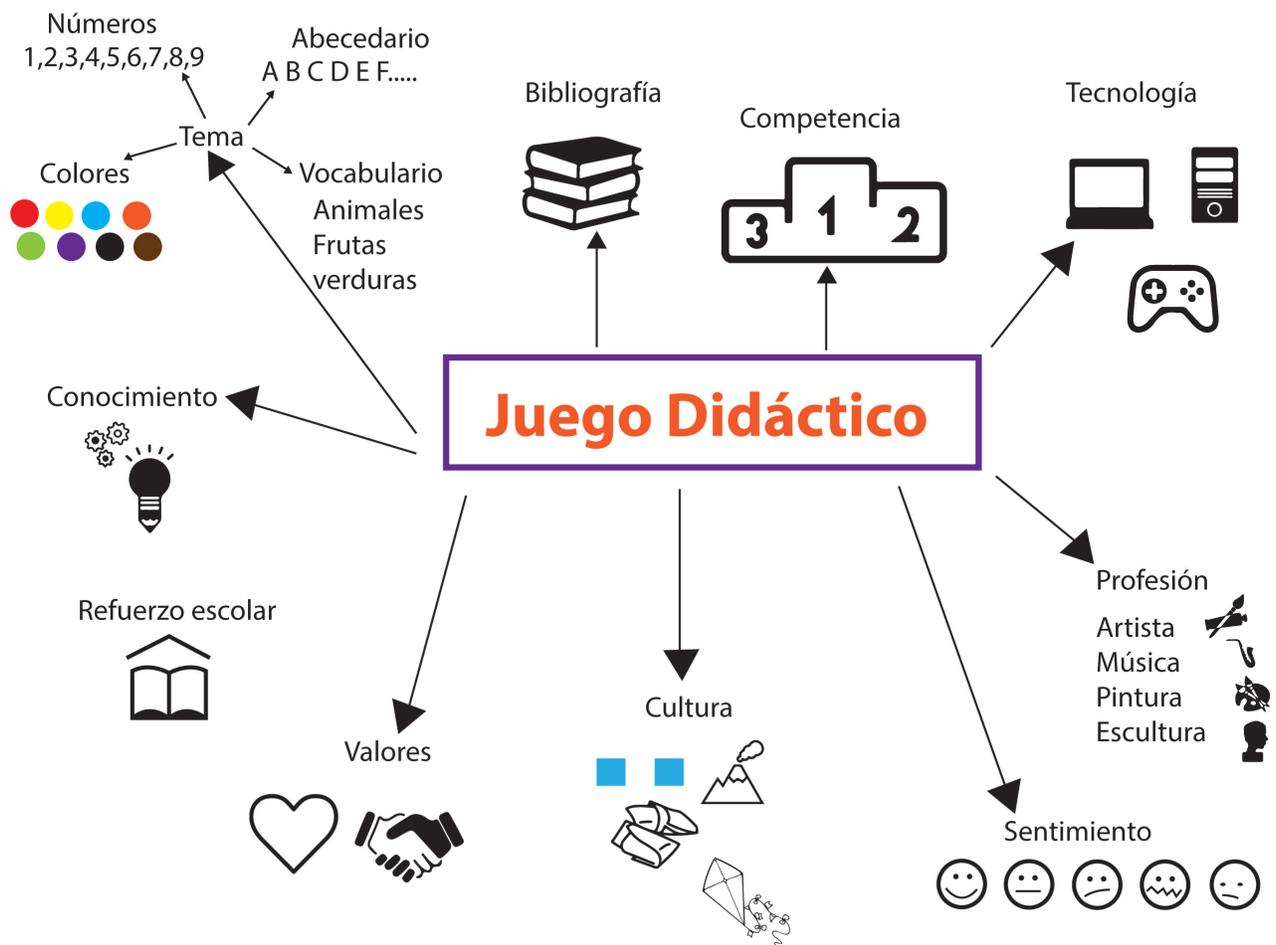
A pesar de que ambas herramientas están orientadas a mejorar el aprendizaje mediante la representación de ideas de forma dinámica y esquematizada, es importante entender que no es lo mismo un mapa mental que un mapa conceptual.

Estructura: un mapa mental posee una estructura orgánica radial que parte de un núcleo o tema central, donde las ideas o conceptos se encuentran relacionados por medio de líneas, símbolos e imágenes; a diferencia de los conceptuales, que poseen una estructura en la cual los bloques de ideas o conceptos se encuentran vinculados por líneas interrumpidas por preposiciones o palabras. (Gimnasia Cerebral, 2014)

Para entender mejor qué es un mapa mental, imaginemos el plano de una ciudad. El centro de la urbe representa la idea

principal, las principales avenidas que llevan al centro representan los pensamientos clave del proceso mental, las calles menores representan los pensamientos secundarios, etc. Las imágenes o formas especiales pueden representar monumentos o ideas especialmente importantes.

El mapa mental es el espejo externo en el que se reflejan sus pensamientos con ayuda de un proceso gráfico de gran fuerza, lo que proporciona la clave universal para desbloquear el potencial dinámico del cerebro. (Mapa Mental, 2016)



Juego
Colores
Ramas
Papel
Imágenes
Construcciones
Grande
Vago
Trabajo
Jugar
Memoria
Inteligencia

Punto
Momento
Levantar
Puerta
Suficiente
Flashcard
Altura
Didáctico
País
Familia
Blanco
Viento

Insight:

Mi imaginación de niño me permite jugar con cualquier cosa que me atraiga.

5.4.2.2 Concepto Creativo:

¡A jugar con mis flashcard!

5.4.2.3 Fundamentación:

La invitación a jugar hacia los niños, despierta un interés genuino, ya que se van a divertir. Al jugar observarán las tarjetas haciendo señas del objeto y deletrearán el nombre en un estilo de competencia, sin percatarse del estudio. Más adelante ellos mismos solicitarán el juego haciendo ejercitar sus memorias.

5.4.3 Proceso concepto 2

Insight:

¡Yo soy importante, mis ideas son geniales!

5.4.3.1 Brainstorming

Es la técnica para generar ideas más conocida. Fue desarrollada por Alex Osborn (especialista en creatividad y publicidad) en los años 30 y publicada en 1963 en el libro “Applied Imagination”

El brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remoli de cervells, lluvia de ideas es una técnica grupal para la generación de ideas. (mayexita, 2009)

El concepto brainstorming, también conocido como lluvia de ideas, es una herramienta de trabajo en grupo que favorece la aparición de nuevas ideas sobre un problema concreto o un tema. Lo que se pretende con esta técnica es generar nuevas ideas originales en un ambiente relajado. (Economía Simple, 2016)

Es una de las técnicas de creatividad más usadas y bastante efectiva, es recomendable en muchos casos y puede combinarse con otras.

Comenzó en el ámbito de las empresas, aplicándose a temas tan variados como la productividad, la necesidad de encontrar nuevas ideas y soluciones para los productos del mercado, encontrar nuevos métodos que desarrollen el pensamiento creativo a todos los niveles. Pero pronto se extendió también al ámbito académico con el fin de crear cursos específicos que desarrollen la creatividad.

La lluvia de ideas es una técnica de creatividad en grupo. Los miembros del grupo aportan, durante un tiempo previamente establecido el mayor número de ideas posibles sobre un tema o problema determinado. Interesa, en primer lugar, la cantidad de ideas; conviene que las aportaciones sean breves, que nadie juzgue ninguna, que se elimine cualquier crítica o autocrítica y que no se produzcan discusiones ni explicaciones. (Barker, 1998)

Ejemplo: lluvia de ideas

Barrera
Lego
Positivo
Crea industria
Oro, plata, el bronce
Estilo
Carteles de jugadores
Ilustración
Zoológica
Ideas
Jirafa
Mensaje
Necesidad
Unidad
Volumen
Arte
Golosina
Universo
Caricatura
Luces
Robot
Textura
Experiencia
Conocimiento
Música
Escudo
Fuego
Personajes
Visión
Cultura
Diseño
Estrategia
Éxito
Sueño
Creatividad
Pilas
Deseo
Mano
Sociedad
Acción
Capacidad
Frío
Calidad
Sabor
Estilo
Rico
Niño
Adolescencia
Recuerdo
Tradición
Costumbre
Vecinos

Detallista
Pensativo
Enseñar
Sonrisa
Atenta
Valiente
Oportunidad
Participativa
Gente
Futuro
Vida
Emprender
Ánimo
Aprendizaje
Emocional
Corazón
Genial
Increíble
Mente
Camino
Alegría
Centro
Semillas
Plantando
Inteligencia
Viaje
Recursos
Libertad
Historia
Ambiental
Costumbre
Paciencia
Reciclar
Amistad
Esfuerzo
Confianza
Tolerancia
Felicidad
Bondad
Educación
Favorita
Caliente
Sonrisa
Sentir
Formas
Gente
Emoción
Escénica
Color
Expresión

Insight:

¡Yo soy importante, mis ideas son geniales!

5.4.3.2 Concepto Creativo:

¡Mis ideas son geniales!

5.4.3.3 Fundamentación:

Al pedirle al niño su opinión de cómo utilizar fichas de números se sentirá importante, porque estará tomando decisiones en el trabajo de clase, lo hará divirtiéndose y aprenderá a contar e identificar los números sin darse cuenta. En un futuro también sentirá más confianza para hacer sugerencias dentro de su ambiente.

5.4.4 Proceso concepto 3

Insight:

Mi trabajo es estudiar y esforzarme todos los días.

5.4.4.1 Relaciones forzadas

Tenemos un problema: un cierre de cremallera que no se enganche con la tela de determinados abrigos.

(Gael Lares, 2016)

Esta técnica fue desarrollada por Charles S. Whiting en el año 1958. Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales.

Consiste en relacionar un problema con características de conceptos o elementos elegidos al azar, para encontrar nuevas ideas y soluciones. Esta técnica busca romper el patrón perceptivo y extender el horizonte creativo, a través de relacionar conceptos que no tienen conexión aparente. Es una técnica análoga al brainstorming, que se usa cuando éste se estanca. Existen varias

maneras de llevar a cabo esta técnica. (Sarah, 2012)

Es una técnica que se utiliza mucho en la fase de búsqueda de ideas en cualquier método creativo cuando el proceso espontáneo de ideación se está estancando. Se extrae una palabra al más puro azar y se fuerza nuestra mente a hallarle posibles relaciones con nuestro problema. Se debe aplicar la estrategia de Suspensión del juicio. No rechazar ninguna asociación libre del pensamiento, por rara que parezca en primera instancia, porque está comprobado que puede ser una idea “puente” hacia otras ideas de auténtico valor. (Guilera, 2011).

Ejemplo: presentar un cartel y el estudiante observa una letra del abecedario y busca en que palabras está dicha letra.



Estilo
Diseño
Formas
Colores
Sonrisa
Buscar
Lugar
Pastel
Sabor
Dedícate

Espectacular
Sorpresa
Personaje
Encuentro
Mensaje
Fonda
Light
Rápido
Éxito

Insight:

Mi trabajo es estudiar y esforzarme todos los días.

5.4.4.2 Concepto Creativo:

¡Busco y encuentro rápido!

5.4.4.3 Fundamentación:

El estudiante busca relacionar elementos observados con otros que no conoce pero que tienen aspectos familiares, reconociendo poco a poco letras, sílabas y palabras, incrementando su vocabulario. Se espera que cada estudiante tome ésta práctica como un hábito que le haga comprender lo que lee paso a paso.

5.4.5 Concepto Creativo

5.4.5.1 Toma de decisión

En el proceso de decisión lo primero que se realizó fue tomar en cuenta la meta a la que desea llegar, la asesoría con la cual se contará y la toma de decisión del concepto creativo que mejor se adapte a las condiciones del grupo objetivo, ya que esto ayudará a obtener un mejor resultado de todo el proceso. Se realizó una encuesta a colegas y catedráticos para poder llegar a una conclusión.

5.4.5.2 Concepto Creativo:

¡Mis ideas son geniales!

5.4.5.3 Fundamentación:

Al escoger el concepto creativo ¡Mis ideas son geniales! Se pensó en los niños y niñas de Asedes que utilizarán el material didáctico diseñado, y en que todos tienen ideas propias que son maravillosas, y que, aunque el material tiene una función específica, ellos pueden opinar sobre otras formas (en forma de juego) en que pueden utilizarlas; aunque las actividades varíen, el propósito del aprendizaje está implícito, el objetivo de enseñanza con el grupo siempre se logrará, aunque también se verá ampliamente enriquecido por las ideas de cada niño y niña.

5.5 Previsualización Premisas de Diseño

5.5.1 Código Tipográfico

Las familias de fuentes tipográficas conocidas puede permitirnos meter más líneas de código en el mismo espacio de escritorio como tipos de letra. Para este proyecto se utilizarán:

5.5.1.1 Titulares

Octarine es una familia geométrica de tipo sans serif. Se basa en una cuadrícula geométrica, y sus formas son agradables y suaves. Sin embargo, contiene elementos agudos. Eso hace que las letras parezcan amistosas y fuertes al mismo tiempo. Octarine es una tipografía universal moderna diseñada para carteles, titulares, títulos y texto, colocada en los títulos con un tamaño de letras grande.

Octarine

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

5.5.1.2 Subtítulos

Mitr es una tipografía sans serif latina y sin bucles que combina los sentidos de los diseños sans serif orgánicos y humanistas con terminales redondeados. Tiene una estructura amplia y un espacio aireado negativo que preserva la legibilidad, tiene tres familias Bold, Light y Regular. Mitr es una tipografía novedosa y amigable que es adecuada para uso casual, como tarjetas, catálogo y carteles. (Cadson Demak, 1 de diciembre, 2016)

Mitr Font

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

Mitr tiene un enfoque específico para los trazos gruesos y finos de los glifos. Otros diseñadores de tipos pueden considerar esta fuente como un ejemplo al desarrollar nuevas fuentes. En comparación con los formales, esto permite a los diseñadores de tipos ampliarlos a pesos más pesados. El tamaño y la posición de las vocales y las marcas de tono manejado con cuidado son relevantes para la legibilidad, y la textura general.

5.5.1.3 Cuerpos de textos

Una tipografía perfecta para el texto de fichas de caligrafía para niños.

Paloseco es una familia tipográfica Sans Serif de estilo Geo-Grotesco con 8 pesos más las versiones en cursiva, todas incluyen letras mayúsculas pequeñas y símbolos de criptomonedas. Es una tipografía geométrica, minimalista, con modulaciones neo-grotescas. Tiene letras y números alternativos, mayúsculas y funciones avanzadas de OpenType. Las proporciones, las medidas y el interletraje está configurado meticulosamente para una lectura perfecta en cualquier tamaño.

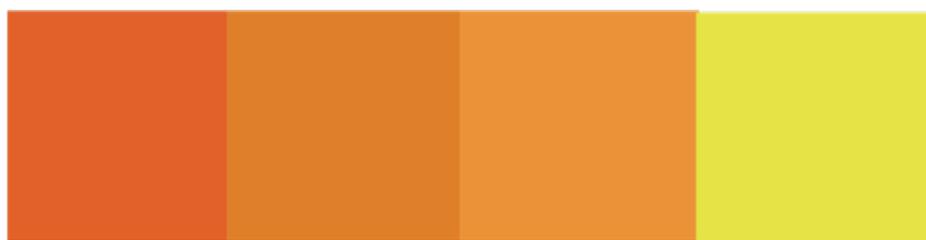
Paloseco

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Ññ Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

5.5.2 Código Cromático

El color es una experiencia visual, una impresión sensorial que se recibe a través de los ojos.

El material educativo tiene como colores principales la paleta de anaranjados, que son colores cálidos que llaman mucho la atención de las personas sordas, estos hacen juego con la paleta del color verde que además juntos tienen un significado simbólico que hace referencia a la temperatura (clima) de cada departamento.



Valores positivos del color anaranjado: Fortaleza, entusiasmo, calidez, creatividad, ánimo, y éxito.



Valores positivos del color verde: Naturaleza, esperanza, crecimiento, equilibrio, estabilidad y celos.

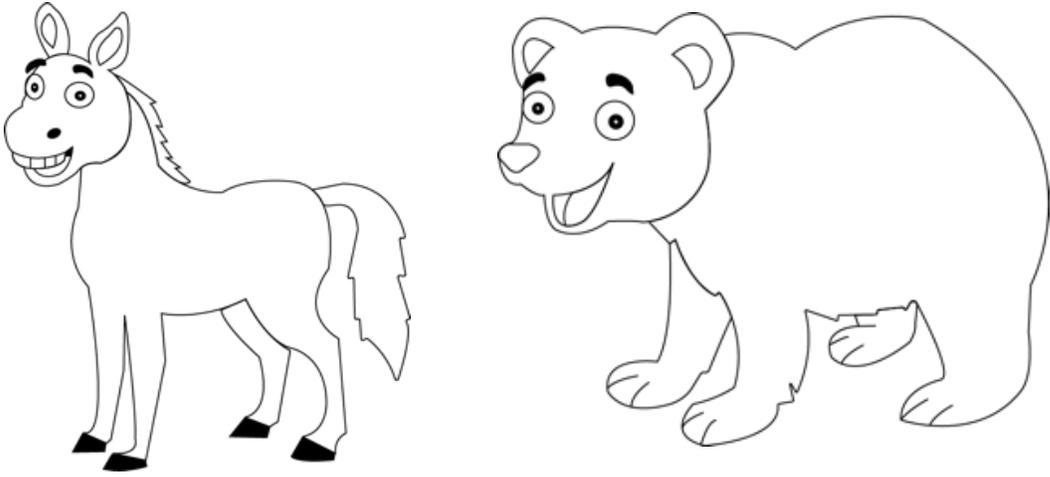


Valores positivos del color azul:
Libertad, verdad, armonía, progreso, fidelidad, Seriedad y lealtad.

5.5.3 Código Icónico-Visual

En el código o lenguaje icónico-visual se representa la realidad a través de imágenes (realidad visual) considerando sus elementos más apreciables, colores, formas, texturas. No es necesario que la imagen sea idéntica a su referente, ya que la puede sustituir o interpretar de acuerdo a su percepción. Pero es necesario que si guarde una relación de semejanza con el objeto o ser representado.

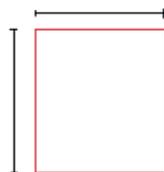
Los números utilizarán imágenes animadas claras y atractivas para niños, aprovechando la herramienta tecnológica para un diseño preciso pero sumamente artístico. (Cristhian Vicent, 2017)



5.5.4 Código formato

El texto base es el volumen de texto principal que forma la mancha y el primero que tenemos que elegir para diseñar la cuadrícula. Los títulos y subtítulos pueden diferenciarse del texto base por su color, posición, peso o tamaño. Se debe distribuir, y organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) buscando funcionalidad del mensaje (fácil de leer).

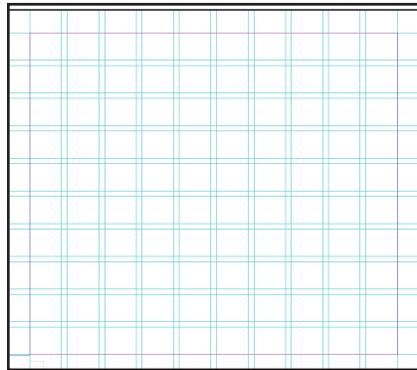
Una retícula modular se puede crear de varias formas y con tantos módulos como se necesiten.



tamaño cerrado:
8X9 pulgadas



tamaño abierto:
18X9 pulgadas



Capítulo 6

Proceso de producción gráfica

Nivel 1 de Visualización (Bocetaje inicial y autovalidación)
Nivel 2 de Visualización (Bocetos más avanzados y validación con expertos)
Nivel 3 de Visualización
Fundamentación de la Propuesta final (Bocetos finales y validación con grupo objetivo)
Lineamientos para puesta en práctica, presupuesto y cotización

6.1 Nivel 1 de visualización

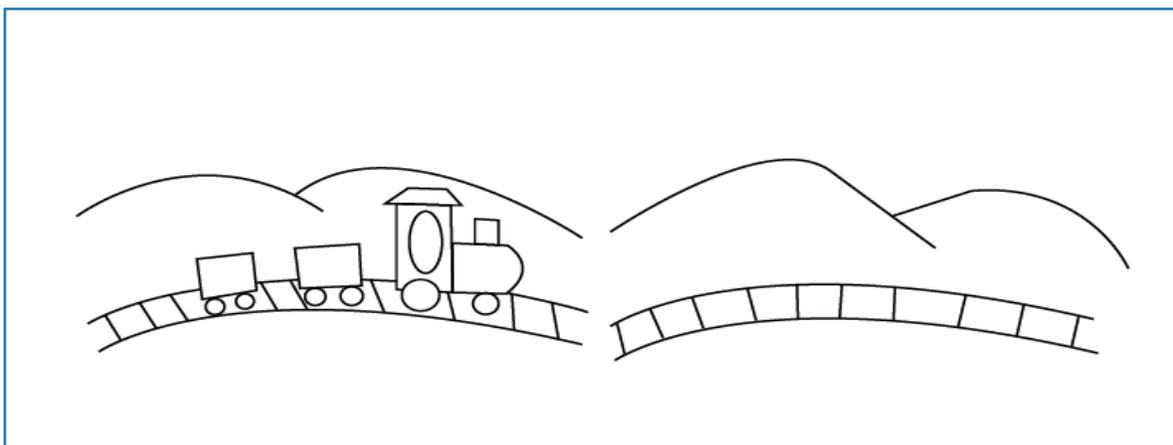
6.1.1 Proceso de Bocetaje

En visualización se crearon dos propuestas diferentes de línea gráfica, nivel de bocetos a lápiz y crayón, el estilo de ilustración de ambas propuestas, digital de las páginas internas y el estilo de ilustración personaje, con relación al concepto creativo.

6.1.1.1 Propuesta No. 1

6.1.1.1.1 Portada y Contraportada

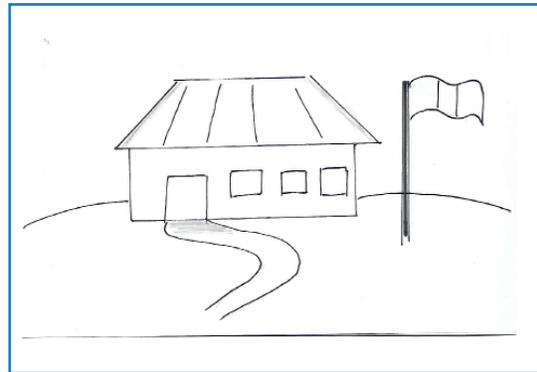
La portada es la primer página del folleto, incluye la imagen de un tren, utilizando líneas suaves, los trazos son simples pero bien definidos, de tal forma que la figura es clara, pero llamativa. La contraportada tiene como finalidad en muchos casos, dar información resumida sobre la obra y el autor, en este caso se eligió una imagen simple de una vía férrea con el fondo de varias montañas, mostrando solo el contorno. Se utilizará el color verde en diferentes tonos ya que es relajante y permite que los otros colores aunque llamativos resalten aún más. Para el título se eligió el tipo de letra Octarine Bold porque sus líneas curvas son llamativas, precisas y contrastan con las ilustraciones, se presentarán en color blanco para que la portada no luzca saturada.



6.1.1.2 Propuesta No. 2

6.1.1.2.1 Portada y Contraportada

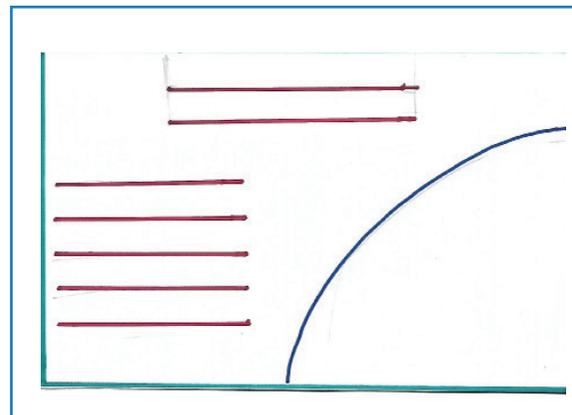
Se eligió la ilustración de una escuela, ya que es fácil de identificar, se incluye líneas afiladas, los colores del dibujo son suaves, se incluye color verde en varias tonos para dar la idea de que se encuentra en la naturaleza. Se eligió el mismo tipo de letra Octarine Bold por sus líneas curvas y en color blanco para que resalte dentro de varios colores. En la contraportada únicamente se presenta un pequeño valle sin detalles y el fondo relajante de un cielo azul.



6.1.1.3 Propuesta No. 1

6.1.1.3.1 Índice

En el boceto se presenta el índice en forma de listado para que los niños que busquen un tema lo puedan encontrar fácilmente, ya que son palabras claves básicas que pueden aprender y conocer. Se escogió para la numeración el color verde oscuro por la fuerza que transmite, las palabras irán en color negro y el título en anaranjado para crear contraste. Se utilizará el tipo de letra Octarine y Mitr.



6.1.1.4 Propuesta No. 1

6.1.1.4.1 Portadilla

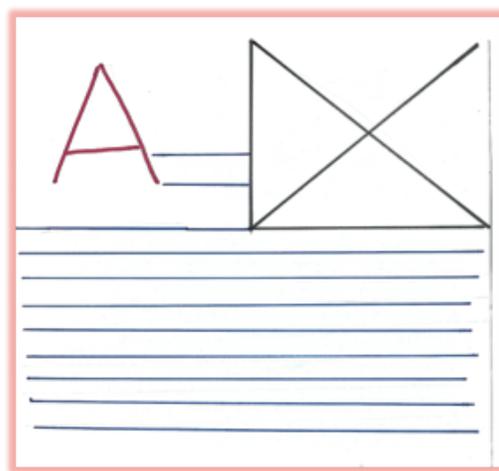
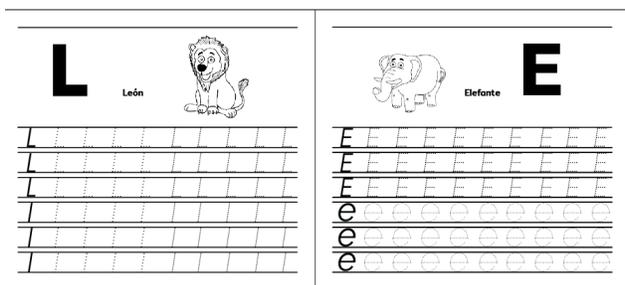
Una portadilla es la página impresa de un libro. Precede a la portada, solo lleva título de la obra. El título del texto irá ubicado en el centro de la página y se continuará utilizando el tipo de letra Octarine y Mitr en color anaranjado, ya que este color es alegre porque posee luz e impacta.



6.1.1.5 Propuesta No. 1

6.1.1.5.1 Páginas internas

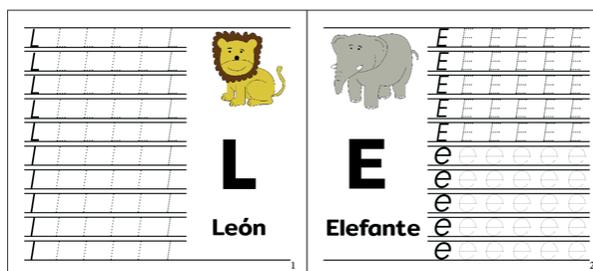
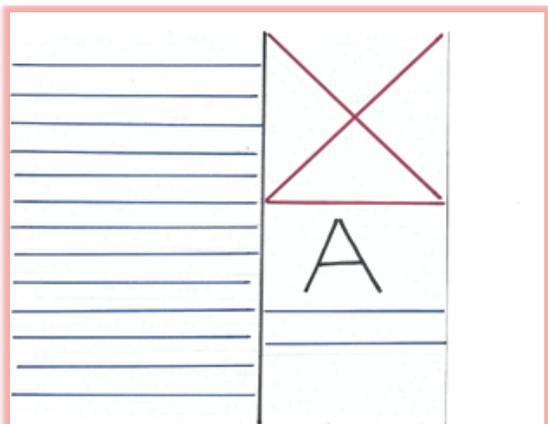
En las páginas internas se colocó el texto –letra inicial de la palabra y el nombre completo–, a la par se presenta la ilustración que representa dicho nombre. Cada ilustración es en forma animada –tipo caricatura– para que los niños se interesen inmediatamente en lo que observan, se utilizarán los colores reales de la figura representada, pero con tonos fuertes. Seguidamente se trabajó líneas horizontales finas en color negro y luego cuadros de un centímetro para que los niños trabajen los trazos dentro de ellos. Solo realizarán planas de la letra inicial, pero observarán el nombre completo del dibujo cada vez que hagan caligrafía. Por el tamaño de los cuadros los niños tendrán la libertad de hacer los trazos con lápiz o crayón de cera y/o madera.



6.1.1.6 Propuesta No. 2

6.1.1.6.1 Páginas internas

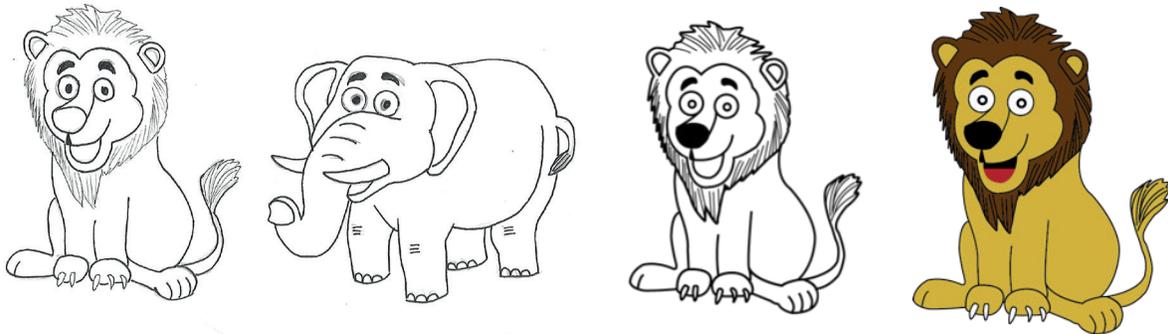
Se utilizó dos columnas una para dibujar el trazo de cada letra y otra para presentar el dibujo, luego la letra inicial y el nombre. El dibujo es tipo caricatura pero no tan apegado a una imagen real. Se usó color gris fuerte para crear impacto. La letra que representa al dibujo y su nombre se presentan en color negro para resaltar. Se hizo líneas horizontales de un centímetro una de otra y cuadros negros de la misma medida para que los niños tengan limitada el área para cada trazo.



6.1.1.7 Propuesta No. 1

6.1.1.7.1 Ilustraciones de personajes

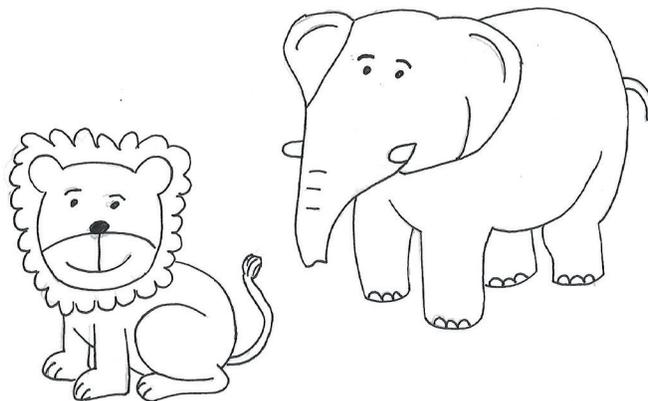
Las ilustraciones se realizaron a mano y luego en formato digital, cada dibujo se realizará en forma de caricatura, pero a su vez lo más apegado a la figura real, toda la figura será en líneas negras para dar una definición clara. Los colores serán fuertes para crear interés e impacto, para llamar la atención de los niños.



6.1.1.8 Propuesta No. 2

6.1.1.8.1 Ilustraciones de personajes

El tipo de ilustración realizado en esta propuesta es tipo caricatura con trazos mas infantiles, aunque dejan en claro lo que representa. Todas las líneas principales serán en color negro y se rellenará con colores fuertes que reflejan a la imagen real.

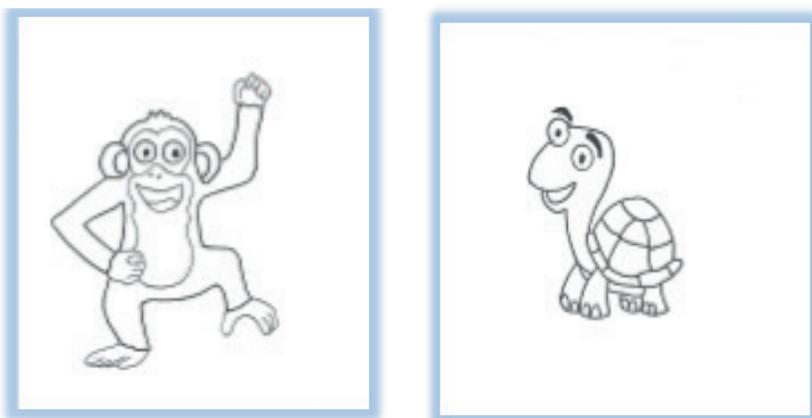


6.1.1.9 Propuesta No. 1

6.1.1.9.1 Flashcard

Se realizarán tarjetas de vocabulario con temas variados: animales, frutas y verduras, transportes, profesiones, matemática, etc.

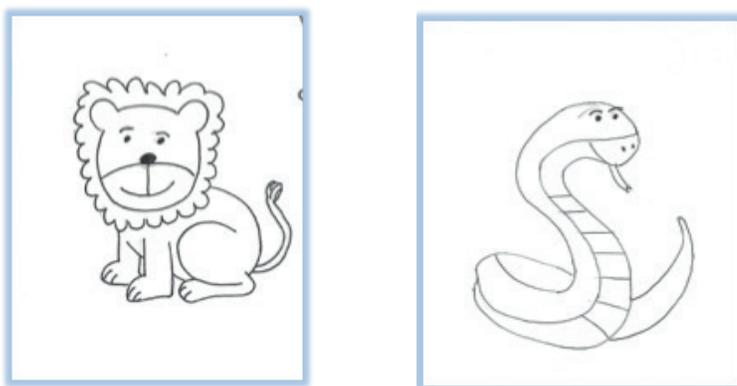
Cada tarjeta tendrá en el anverso una imagen tipo caricatura con colores fuertes en varias tonalidades, predominará el uso de líneas curvas. En el reverso irá en forma escrita el nombre de la figura presentada con el tipo de letra Mitr utilizando el color predominante de dicho dibujo para que el niño también relacione ambas presentaciones –dibujo, nombre–.



6.1.1.10 Propuesta No. 2

6.1.1.10.1 Flashcard

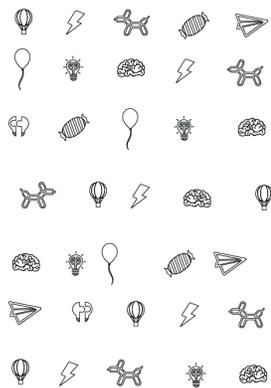
Se trabajará las tarjetas con ilustraciones al frente y el nombre en la parte de atrás. Los dibujos presentarán trazos sencillos e infantiles, con colores apegados a los reales. Los nombres se realizarán en color negro y ambas cuestiones irán en un fondo blanco.



6.1.1.11 Propuesta No. 1

6.1.1.11.1 Línea gráfica

En el boceto la línea gráfica es el elemento fundamental para crear texturas, patrones o sombras. Se utilizará el diseño de varios tipos de imágenes que están presentes en la mente de los niños, como globos, dulces, perros elaborados con globos, aviones, etc. Con fondos de la paleta de anaranjado, verde y azul porque mejora la calidad de la imagen y crea un gran impacto visual.



6.1.1.12 Propuesta No. 2

6.1.1.12.1 Línea gráfica

Se utilizará en la parte de atrás el color anaranjado por su versatilidad al mostrar variedad de imágenes al incluir diversidad de tonos en dibujos de animales o figuras de cosas.



6.1.1.13 Propuesta No. 1

6.1.1.13.1 Afiche

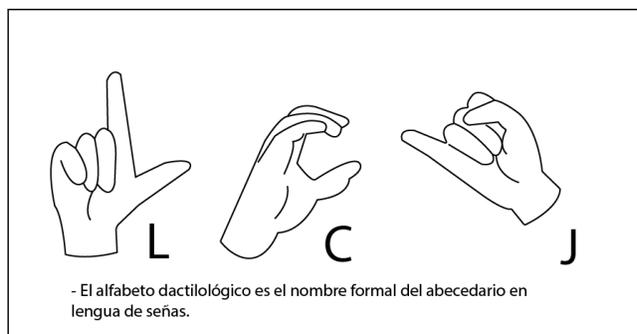
Se presentará ilustraciones de personas de forma animada usando las líneas principales en color negro para que quede definido cada rasgo. Los colores del fondo serán en verde y anaranjado suave y los de las personas fuertes y variados para que contrasten y resalten. Al final de cada ilustración se incluirán frases informativas en letra tipo Paloseco en color morado



6.1.1.14 Propuesta No. 2

6.1.1.14.1 Afiche

Se utilizarán ilustraciones de manos de forma animada usando las líneas principales en color blanco. Los colores del fondo serán en azul. Al final de cada ilustración se incluirán frases informativas en letra tipo Mitr en color blanco y celeste.



6.1.2 Autoevaluación

Las dos propuestas generadas en las piezas gráficas fueron estudiadas en cada detalle y sometidas a una autoevaluación tomando también en cuenta como principal factor la población a la que va dirigida y sus necesidades educativas y visuales. La puntuación para calificar cada propuesta fue con un máximo de 5 puntos y un mínimo de 0, dando como resultado un total de 45 puntos. Al final se elegiría la propuesta con mayor puntaje para continuar con el proyecto.

	propuesta 1	propuesta 2
Pertinencia	5	5
Memorabilidad	5	4
Fijación	5	4
Legibilidad	5	4
Composición	4	4
Abstracción	5	5
Estilización	5	4
Identidad Visual	5	4
Uso de color	5	3
Resultado	44	37

La propuesta que representa visualmente al concepto creativo: ¡Mis ideas son geniales!. Elegí la propuesta número uno porque es la que cumple con las demandas de mi grupo objetivo tomando en cuenta el color, imágenes, tipografía, jerarquía visual e ilustración.

Seleccionado la propuesta gráfica y resultados de la autoevaluación, el proyecto se continúa con el siguiente nivel de visualización.

6.2 Nivel 2 de visualización

6.2.1 Propuesta Digitalizada

En este nivel de visualización se continuó con la propuesta seleccionada con la autoevaluación, la diagramación e ilustraciones continúan con el formato elegido pensando en el impacto que tendrá en el grupo objetivo. Se presentan las propuestas ya en forma digital.

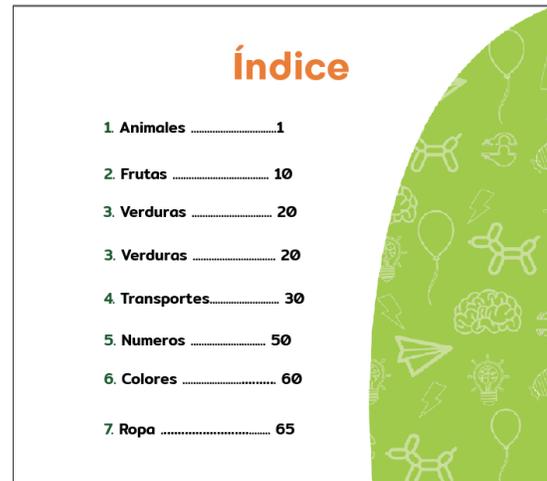
6.2.1.1 Portada y Contraportada

En el proceso propuesto en la portada se presenta un ferrocarril pasando cerca de montañas verde suave, la vía férrea sobre suelo verde oscuro. Se agregó un personaje infantil que va dentro de la locomotora para que cuando los niños lo vean se sientan identificados. Con el tren se presentan colores fuertes y variados. El título se presenta en letra tipo Octarine Bold y de color blanco, para que haya contraste y no luzca saturada la portada. En la contraportada se agregó la vía férrea para que dé la idea que la locomotora viene de lejos, se presenta montañas en verde claro y llano en verde oscuro, para recordar la naturaleza y en el fondo un cielo celeste con nubes de trazos un poco infantiles para crear un paisaje atractivo y relajante. Predominan las líneas curvas en los diseños grandes porque son llamativas y contrastan con la ilustración principal. También se presenta información general pero con datos muy importantes de la institución ASEDES y los logotipos de la universidad de San Carlos de Guatemala, la Facultad de Arquitectura y de ASEDES.



6.2.1.2 Índice

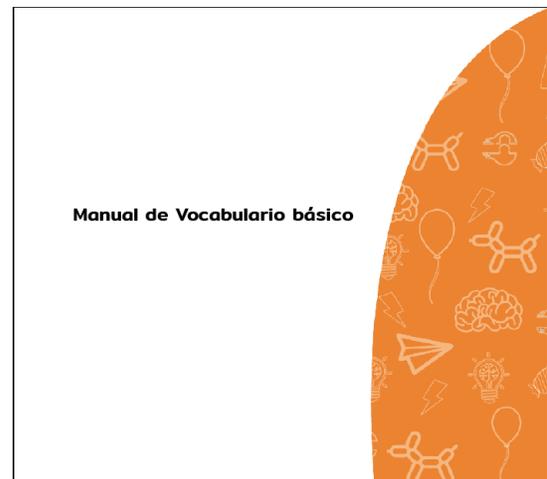
El índice se presenta en forma de listado, incluyendo únicamente el tema de cada campo semántico, para buscar en forma rápida el contenido que se desea, a manera que un niño comprenda en forma de clave cada tema. Todo el índice va con letras en color negro, así como el número de página del contenido. La enumeración de los temas en tono verde fuerte, sobre fondo blanco y a la derecha un diseño curvo que contiene ilustraciones de objetos importantes en la mente de los niños, éstas se presentan utilizando líneas blancas sobre un fondo verde y en conjunto le da un aspecto infantil y llamativo.



1. Animales	1
2. Frutas	10
3. Verduras	20
3. Verduras	20
4. Transportes	30
5. Numeros	50
6. Colores	60
7. Ropa	65

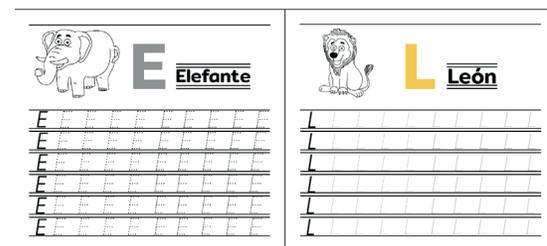
6.2.1.3 Portadilla

En la portadilla se encuentra el título del manual, utilizando letra negra tipo Mitr sobre fondo blanco y un diseño curvo a la derecha, con diseño de objetos que utilizan los niños para jugar y están presentes en su mente por la importancia que tienen, se presentan en color blanco sobre un fondo anaranjado que le da impacto.



6.2.1.4 Páginas internas

Se integra el personaje con diseño tipo caricatura, tan llamativo para los niños, con líneas bien definidas fácilmente comparable a uno real, con colores fuertes. Se presenta la inicial del nombre del dibujo presentado a colores y el nombre completo en negro, en letra tipo Mitr y Octarine. Luego se diseñó un espacio con líneas y cuadros de 1 centímetro para que los niños copien los trazos de las letras escritas, con muestra al inicio de cada línea, el espacio es amplio para que tengan la libertad de escribir con lápiz o crayón.



6.2.1.5 Ilustraciones de personajes

Cada personaje se realizó en formato digital, en forma de ilustración tipo caricatura para lograr el interés de los niños. Todas las líneas principales y el contorno se realizaron en color negro para dar mayor definición. Los colores utilizados para rellenar son fuertes y vistosos.



6.2.1.6 Flashcard

Cada tarjeta tendrá ilustraciones tipo caricatura en el frente con líneas principales en color negro y el relleno con colores fuertes y apegados en formas real a la figura representada, los colores del fondo serán variados y contrastarán con el dibujo principal. En el reverso de la tarjeta se presentará el nombre de la ilustración en letra tipo Mitr con el color principal de dicho dibujo, el fondo contiene imágenes de globos, aviones de papel, perros hechos con globos, dulces, rayos que observan en animaciones y cerebros, ya que todos estos dibujos están ligados al juego y se encuentran presentes en la mente de los niños, todos se realizarán en distintas tonalidades.



6.2.1.7 Afiche

En la parte superior irá como título La lengua de Señas, en color blanco con letra tipo Octarine Bold luego abarcando el lado izquierdo y en la parte central se presentará la imagen de dos personas conversando en lengua de señas, las líneas principales en color negro y el relleno con colores fuertes. En el lado derecho irá un mensaje en forma escrita que motivará a las personas y les dará tips para aprender lenguaje de una manera más efectiva, se utilizará letra tipo Mitr de color blanco que resaltará sobre un fondo variado. En la parte inferior del afiche se presentan los logotipos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Facultad de Arquitectura y de ASEDES.



6.2.2 Validación con Profesionales de diseño Gráfico

Se elaboró una encuesta para los profesionales de diseño gráfico, la mayoría de ellos son docentes de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. La herramienta de validación consistió en una encuesta de 10 preguntas adaptadas al grupo objetivo para confirmar la funcionalidad del material editorial propuesto. A continuación se presentan los resultados obtenidos por medio de la encuesta.



Lic. Stuardo Samayoa
Docente D.G



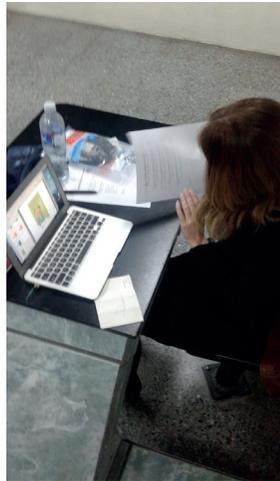
Licda. Carolina Aguilar
Docente D.G



Lic. Andy Rodríguez
Docente D.G



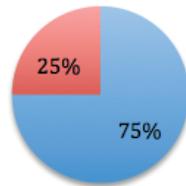
Lic. Axel Barrios
Docente D.G



Licda. María Gutierrez
Docente D.G

1. ¿Considera que el material educativo es apto para niños?

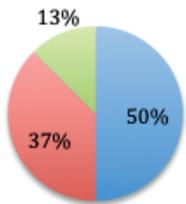
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 75% de los profesionales del diseño afirman que el material educativo es perfecto para niños y un 25% piensan que el material es muy bueno. Tomando en cuenta que ambos rubros son aceptables porque indican que las piezas son aptas para que las usen niños.

2. En referencia al color: ¿cree que la paleta cromática usada causa impacto?

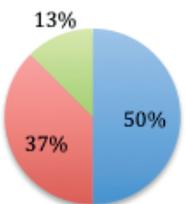
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 50% de los profesionales encuestados encuentran que la paleta cromática causa gran impacto visual; el 37% creen que es buena y el 13% que es muy buena. En gran medida se cumple con el objetivo de que las piezas tengan un color atractivo.

3. Respecto al diseño de ilustraciones; ¿piensa que los dibujos son atractivos para los niños?

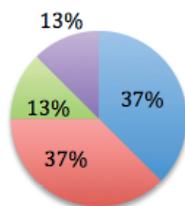
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 50% de los profesionales estuvieron de acuerdo que los dibujos son atractivos para los niños; el 37% consideran que el atractivo es bueno pero debería ser más profesional y el 13% indicaron que es bueno y tal vez necesita ser mejorado.

4. ¿Qué opinión le merece el índice del manual?

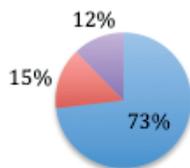
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 37% de los profesionales indican que el índice es adecuado a su vez a un 37% le parece bueno; a dos muestras del porcentaje de un 13% les parece bueno y a otros deficiente; indicando que se debe mejorar la visualización y los elementos que se incluyen.

5. ¿Cree que la portada y contraportada son atractivos visualmente?

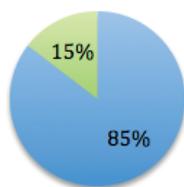
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 73% consideran que la portada y contraportada son muy atractivas visualmente al igual que el 15% que las ven muy buenas. Un 12% indicaron que los elementos de la portada y contraportada se pueden mejorar con algunos cambios, como el título.

6. ¿Considera que el tipo de letra utilizado es apto para niños?

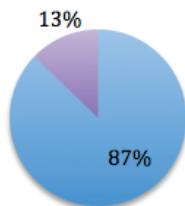
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 85% de los profesionales consideran perfecto el tipo de letra, apta para niños. El 15% piensan que es buena. Con el porcentaje más alto se llega a la conclusión que la elección del tipo de letra fue acertada y es funcional.

7. Con relación a el afiche; ¿piensa que son aptos para utilizarlos en espacios grandes?

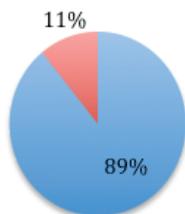
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 87% de los profesionales están de acuerdo con el hecho de que el tamaño del afiche es adecuado para espacios amplios. El 13% indicaron que el tamaño es deficiente y que debe trabajarse en la jerarquía de los textos y el tamaño del título y de los personajes.

8. ¿Cree que el diseño y material de las flashcard es apropiado para niños?

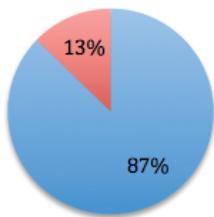
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 89% de los encuestados respondieron que el diseño de las flashcard es súper apropiado para niños; el 11% respondieron que el diseño es muy bueno pero que debe mejorar la tipografía y el personaje; por lo anterior se confirma que el material es apto para niños.

9. ¿Considera que el manual puede ser utilizado sin ninguna dificultad por niños?

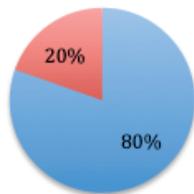
■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



El 87% de los profesionales están de acuerdo con que el manual puede ser usado sin ninguna dificultad por los niños, el 13% piensa que es muy bueno; lo que nos lleva a concluir que el manual cumple con los requerimientos necesarios.

10. ¿Cree que el espacio para trabajar los trazos de caligrafía en el manual es el adecuado?

■ Excelente ■ Muy bueno ■ Bueno ■ Deficiente ■ Malo



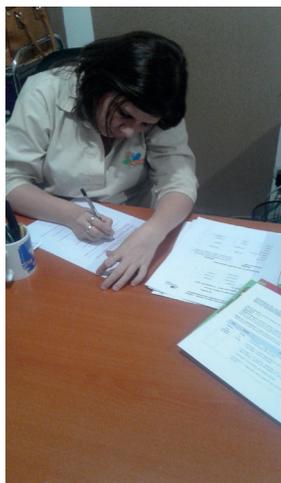
El 80% de los profesionales consideran que el espacio para trabajar los trazos es perfecto; el 20% cree que es adecuado. Por los resultados se llega a la conclusión que el espacio diseñado es óptimo para el trabajo de la caligrafía.

6.2.3 Validación con Expertos en el Tema

Se preparó una encuesta para expertos en el tema, algunas de ellas laboran en la asociación Educativa para el Sordo ASEDES. Los resultados de la validación demuestran la funcionalidad y efectividad de las piezas.

La herramienta de validación consta de 10 preguntas adaptadas al grupo objetivo para verificar la funcionalidad del material editorial.

A continuación se presentan los resultados obtenidos por medio del instrumento de validación.



Niurka Bendfeldt
Directora general



Alain de León
Director administrativo

1. ¿Considera que el contenido del manual es apto para niños sordos?

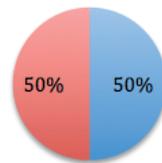
■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 100% de los encuestados afirma que el contenido del manual es apto para niños sordos, así como la organización de temas y su contenido. Por lo tanto el contenido cumple con los requerimientos para el nivel que fue diseñado.

2. ¿Cree que el docente puede utilizar las flashcard para varios temas?

■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 50% de los encuestados piensa que las flashcard pueden utilizarse de varias maneras y el otro 50% piensa que es limitado. Por lo anterior es necesario hacer algunos ajustes para mejorar la tipografía.

3. ¿El material del afiche es claro y motivante?

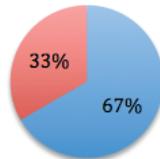
■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 100% de las personas encuestadas concuerda con que el material del afiche es claro y motivante, cumpliendo a cabalidad con las expectativas del diseño.

4. ¿El espacio de trabajo en el manual es suficiente para realizar los trazos de caligrafía?

■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 67% de los encuestados piensa que el espacio para trabajar los trazos en el manual de caligrafía es suficiente, el 33% piensa que es aceptable, concluyendo que el diseño del espacio es el necesario, ya que es importante delimitar el espacio que los niños utilizan.

5. ¿Piensa que los dibujos y colores son llamativos para los niños sordos?

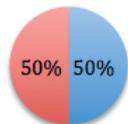
■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 100% de las personas concuerda con el hecho de que los dibujos y colores son bastante llamativos para los niños sordos, cumpliendo con las expectativas propuestas.

6. ¿Considera que el manual y las flashcard faciliten el aprendizaje de vocabulario a los niños sordos?

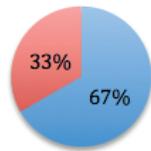
■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 50% de las personas cree que el vocabulario ilustrado facilitará el aprendizaje de palabras, mientras el otro 50% creen que esto solo es en forma parcial, pero dependerá del docente que maneje dicho material.

7. ¿Le parece acertada la idea de resaltar la letra inicial de cada nombre en el manual?

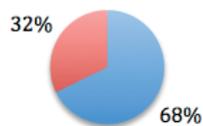
■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 67% de los encuestados piensa que el hecho de resaltar la primera letra será de ayuda para los niños, mientras que el 33% opina que esto es parcialmente. Concluyendo que este detalle será de provecho de forma visual para los niños.

8. ¿Piensa que la forma puntual del índice ayudará a los niños a encontrar rápido lo que buscan?

■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



La gráfica 8 demuestra que el 68% de las personas afirmaron que el índice era adecuado por su sencillez, el 32% indicó que en forma parcial les ayudará cuando ya manejen los títulos de los campos semánticos. Esto permitió concluir que el índice era en su mayoría correcto, motivo por el cual se detuvo el proceso de diseño y se procedió a dejar esta versión como parte del arte final.

9. ¿Cree que la portada logrará un interés inmediato en los niños?

■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 100% de los encuestados afirma que la portada llamará la atención de los niños en forma inmediata por su simplicidad y atractivo de la naturaleza, el personaje y el ferrocarril.

10. ¿Utilizaría el material didáctico observado con niños sordos?

■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 100% de las personas encuestadas respondieron que sí utilizarían las piezas editoriales con niños sordos, confirmando que éstas serán de utilidad.

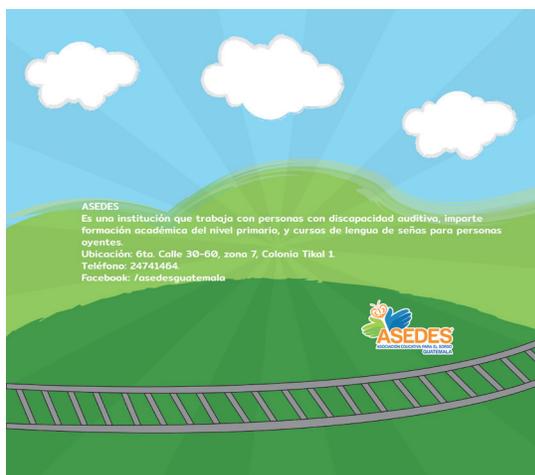
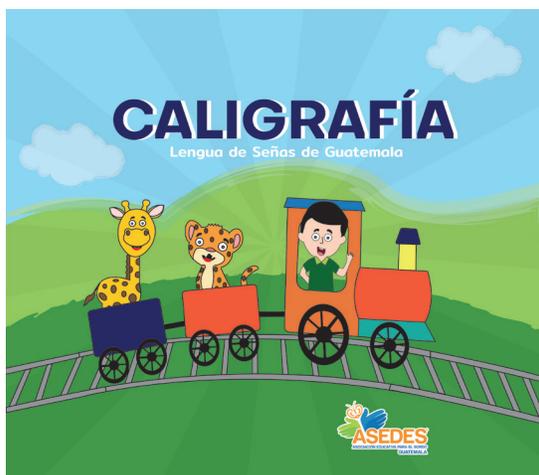
6.3 Nivel 3 de visualización

6.3.1 Propuesta Digitalizada

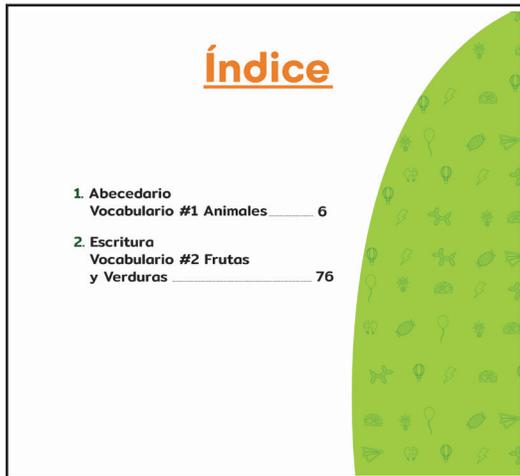
Luego de la segunda visualización se realizó un cambio importante en la portada, el título, y se incluyó ilustraciones de animales, propuestos por los profesionales de Diseño Gráfico y Expertos en el tema. También se agregó los temas de los campos semánticos que aparecen en las páginas interiores para que la persona que vea la portada sepa qué ilustraciones encontrará en el manual. Al inicio de cada campo semántico se agregó una página con el tema para identificar el grupo de sustantivos incluidos con los cuales se trabajará.

6.3.1.1 Portada y contraportada

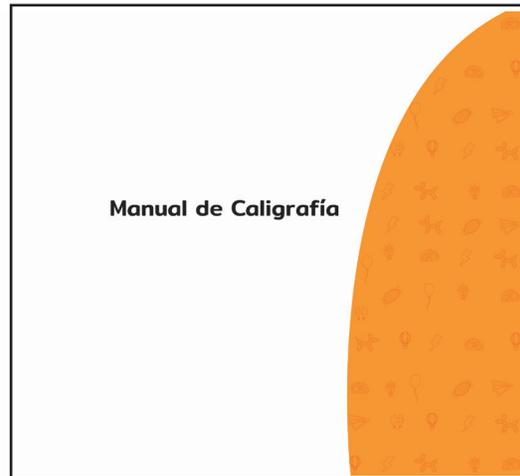
En la portada se presenta el título en letra tipo Octarine Bold, Mitr así como personajes (animales y humanos) dentro de un ferrocarril con fondo de un paisaje natural. En la contraportada se incluye información general de la institución ASEDES, y su logotipo.



6.3.1.2 Índice



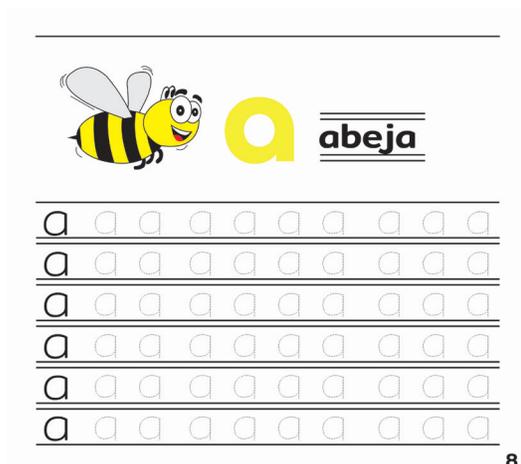
6.3.1.3 Portadilla



6.3.1.4 Páginas internas

Se presenta el tema, el campo semántico e ilustraciones caricaturescas que el niño encontrará dentro del vocabulario. En cada página se presenta un dibujo colorido, su nombre y la inicial en un tamaño más grande y un color diferente. Luego la inicial en color negro y luego en forma punteada para realizar el trazo (como una guía), los trazos en letra tipo Paloseco.

También se incluye la letra inicial en Lengua de Señas, para que los niños sordos se sientan identificados y aprendan las letras en forma escrita y en seña.



8 9



6.3.1.5 Flashcard

Las flashcard llaman la atención por el colorido y diseño de las figuras (animales, frutas y verduras), que crean impacto visual y en el reverso presentan el nombre de la ilustración en color blanco con letra tipo Mitr y fondo de colores fuertes.



6.3.1.6 Afiche

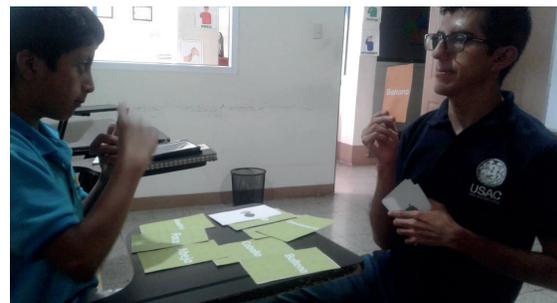
El afiche presenta al inicio el título en color azul con letra tipo Octarine Bold, luego abarcando el lado izquierdo y la parte central se presentará la imagen de dos personas conversando en lengua de señas, al lado derecho un tip o consejo para las personas que aprenden Lengua de Señas y en la parte inferior el logo de la institución ASEDES.



6.3.2 Validación con el grupo Objetivo

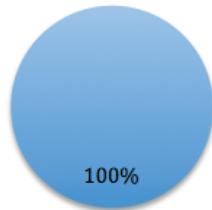
Se preparó una encuesta para los niños que asisten a estudiar a la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–. La herramienta de validación consiste en una encuesta de nueve preguntas sencillas que les serán interpretadas, en Lengua de Señas, y con ello poder confirmar la calidad, atractivo e interés que despierten las piezas. Estas preguntas están adaptadas al grupo objetivo.

A continuación se presentan los resultados obtenidos en la aplicación y observaciones.



1. ¿Te parecen bonitos los dibujos?

■ Si ■ No ■ Más o menos



El 100% de los encuestados coincidieron al responder que todos los dibujos les parecen bonitos y atractivos y creen que los diseños son interesantes.

2. ¿Crees que las ilustraciones son parecidas a los personajes reales?

■ Si ■ No ■ Más o menos



El 100% de las personas respondieron que los diseños, aunque sean caricaturescos se parecen a los reales. Por tal respuesta se llega a la conclusión que no habrá confusión con las ilustraciones.

3. ¿Los colores de los dibujos son alegres y llamativos?

■ Si ■ No ■ Más o menos



El 100% de las personas encuestadas indicó que los colores utilizados son alegres y les llama la atención, concluyendo que la elección en la paleta de colores fue acertada.

4. ¿Piensas que las líneas para hacer caligrafía son amplias y podrás trabajar bien en ellas?

■ Si ■ No ■ Más o menos



El 100% de los encuestados respondió que el espacio para realizar los trazos en el manual de caligrafía es amplio. Por tal motivo se concluye que el espacio diseñado fue el adecuado.

5. ¿Crees que las letras del manual de caligrafía son fáciles de copiar?

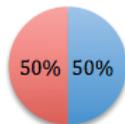
■ Si ■ No ■ Más o menos



El 100% de las personas indica que las letras del manual de caligrafía son fáciles de copiar, llegando a la conclusión que el tipo de letra elegido fue el correcto.

6. ¿Considera que el manual y las flashcard faciliten el aprendizaje de vocabulario a los niños sordos?

■ Completamente ■ Parcialmente ■ En desacuerdo



El 100% de los encuestados respondió que si pueden aprender fácilmente las palabras de los vocabularios, esto generará un interés genuino por el aprendizaje de nuevas palabras.

7. ¿Puedes diferenciar cada letra y seña de cada palabra?

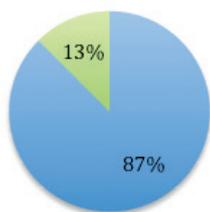
■ Si ■ No ■ Más o menos



El 100% respondió que si puede diferenciar cada seña de las palabras observadas, relacionando cada elemento para un aprendizaje efectivo.

8. ¿Te gustaría jugar con las flashcard?

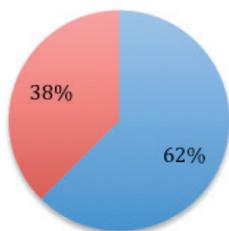
■ Si ■ No ■ Más o menos



El 87% de los encuestados indican que si les gustaría trabajar con las flashcard porque se sienten emocionados al tener que pensar rápido, el 13% no se sienten seguros porque piensan que es difícil ya que tienen alguna dificultad con su memoria y no recuerdan lo observado. Con repetición y motivación la respuesta en el juego irá cambiando para mejorar.

9. ¿Qué material de diseño te gustó más?

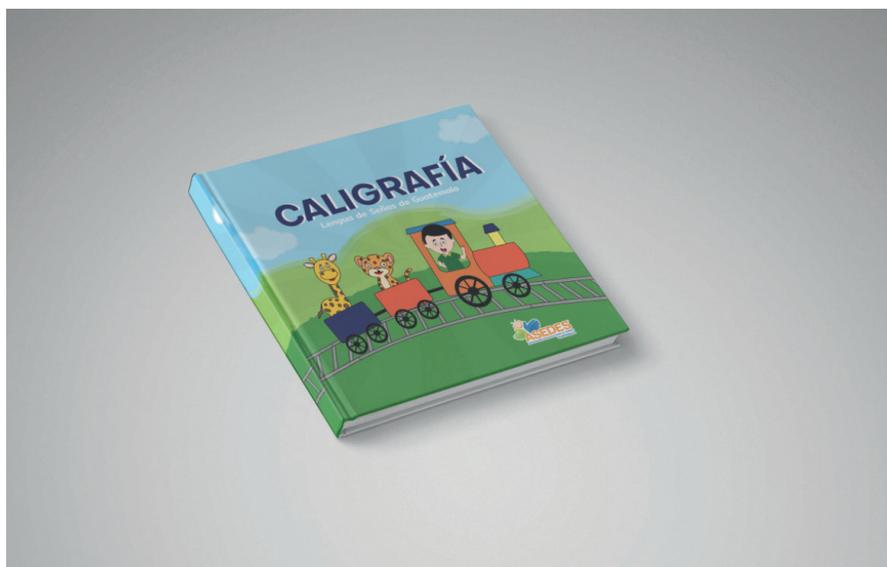
■ Manual de Caligrafía ■ Flashcard



El 62% de los encuestados prefiere el manual de caligrafía y el 38% se inclina hacia las flashcard. Dicho resultado evidencia la atracción de el trabajo que realizarán haciendo trazos y el interés de otros por los juegos de memoria.

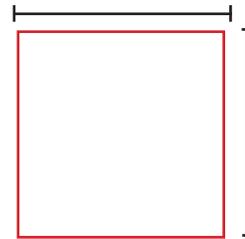
6.4 Fundamentación de la propuesta final

El rediseño del manual de caligrafía muestra a través del color, tipografía, retícula, formato e ilustraciones en conjunto, un material interesante para los niños, que llama la atención y despertará el deseo de aprender nuevas palabras y practicar trazos. Este fue diseñado especialmente para la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES– que educa niños con discapacidad auditiva; así como el espacio amplio en el que realizarán los trazos de las letras.

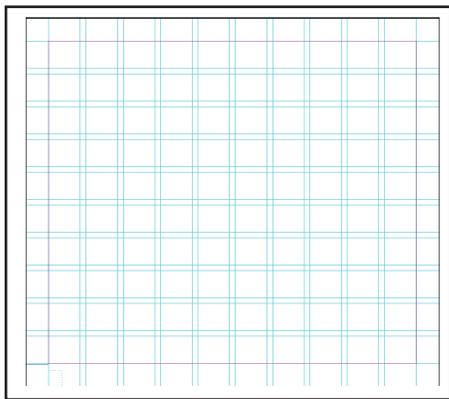


6.4.1 Formato

Cada hoja manual tendrá una medida en tamaño cerrado, de ocho por nueve pulgadas. Los temas de los campos semánticos irán centrados y con orilla de color y fondo de ilustraciones de perros, globos, dulces y cerebros –imágenes presentes en la mente de los niños–. El contenido bimedia (texto e imagen) está diseñado para que el mensaje sea claro y fácil de leer.

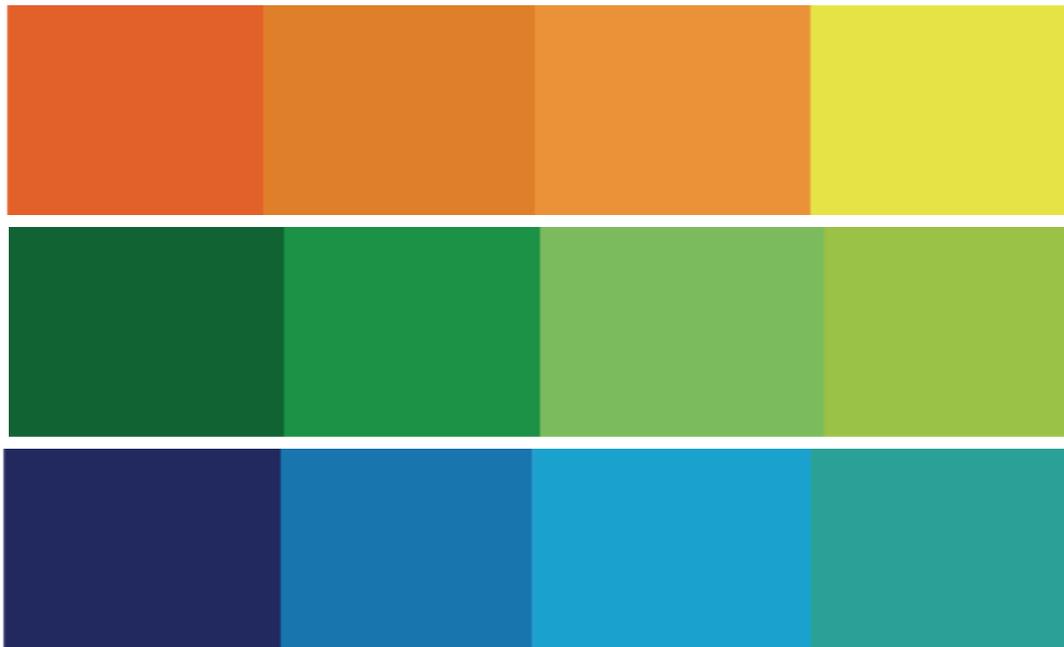


Tamaño cerrado:
8x9 pulgadas



6.4.2 Color

Los colores utilizados en el manual, personajes y afiches son los colores de la institución, colores cálidos que llaman mucho la atención de las personas sordas, por el impacto visual que poseen.

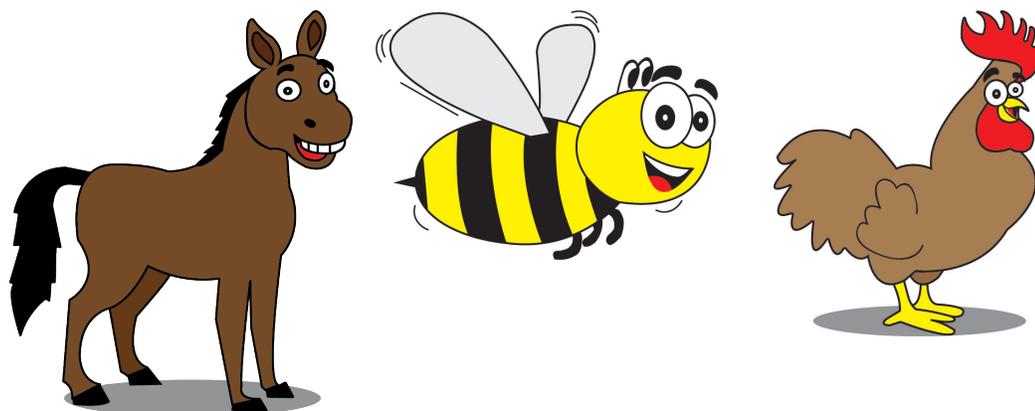


6.4.3 Tipografía

Los títulos deben lograr jerarquía, armonía y legibilidad en los textos, por tal razón se utilizará la letra Octarine en el manual de caligrafía, ya que es clara y fácil de leer y no presentará confusión en el grupo objetivo. Para los subtítulos y textos se optó por la tipografía Mitr Font, porque facilita la lectura. Para las muestras de cada trazo se escogió la tipografía Paloseco, ya que es fácil de leer y los niños pueden aprender a escribir por su diseño sencillo.

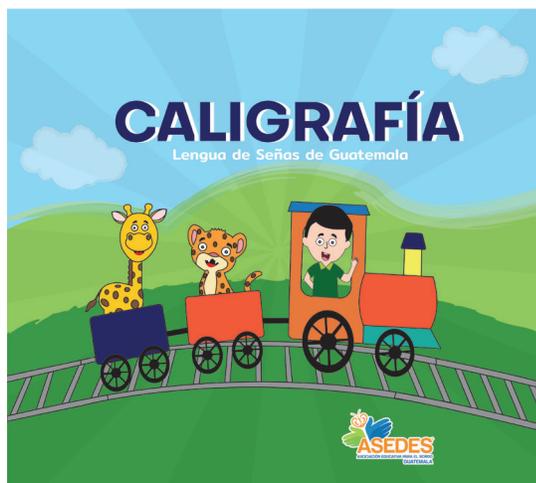
6.4.4 Icónico-Visual

Cada una de las ilustraciones de los personajes se realizarán tipo caricatura, porque resultan atractivas e interesantes para los niños. Todas las líneas principales y el contorno se harán en color negro para dar una definición clara. Todos los personajes irán con el color que le corresponde en imitación al real.



Propuesta FINAL

Manual de Caligrafía



Manual de Caligrafía

© 2018 la Asociación Educativa para el Sordo -ASEDES-

Diseño, ilustración, maquetación:
Oliver Guillermo González Martínez
olivergonzalezom@gmail.com

Ilustración de señas:
Esteban Andrés Quiñonez Ramírez

La Asociación Educativa para el Sordo -ASEDES-
Dirección: 6a calle 30-60 zona 7, Colonia Tikal 1
Teléfono: 24741464
Correo Electrónico: info@asedesguatemala.org
www.asedesguatemala.org

Índice

1. Abecedario	
Vocabulario #1 Animales	6
2. Escritura	
Vocabulario #2 Frutas y Verduras	76

Abecedario

Vocabulario #1 Animales



6 7



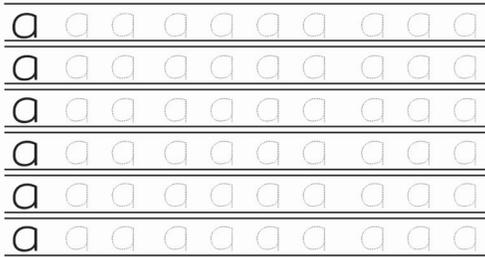
A

Avestruz



a

abeja



8 9



B

Ballena



10 11



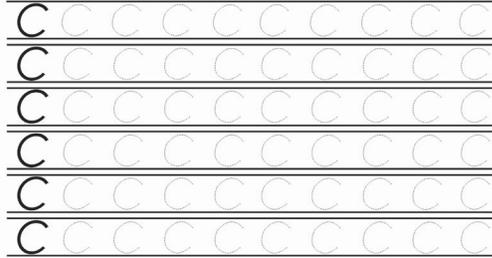
b

burro





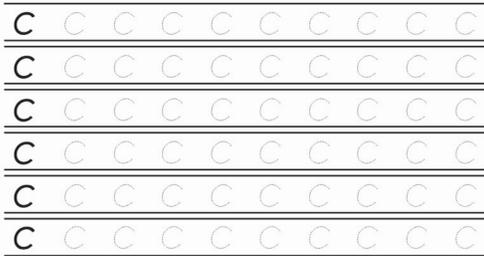
C Caballo



12 13



C cocodrilo



14 15



d dinosaurio



17



D Delfin



16



E Elefante

E E E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E E E
E E E E E E E E E E E E

18 19



e escorpión

e e e e e e e e e e e e
e e e e e e e e e e e e
e e e e e e e e e e e e
e e e e e e e e e e e e
e e e e e e e e e e e e
e e e e e e e e e e e e



20 21



f foca

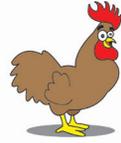
f f f f f f f f f f f f
f f f f f f f f f f f f
f f f f f f f f f f f f
f f f f f f f f f f f f
f f f f f f f f f f f f
f f f f f f f f f f f f



F Flamenco

F F F F F F F F F F F F
F F F F F F F F F F F F
F F F F F F F F F F F F
F F F F F F F F F F F F
F F F F F F F F F F F F
F F F F F F F F F F F F

22 23



G Gallo

G G G G G G G G G G
G G G G G G G G G G
G G G G G G G G G G
G G G G G G G G G G
G G G G G G G G G G
G G G G G G G G G G

24 25



g gato

g g g g g g g g g g
g g g g g g g g g g
g g g g g g g g g g
g g g g g g g g g g
g g g g g g g g g g
g g g g g g g g g g



26 27



H Hipopótamo

H H H H H H H H H H
H H H H H H H H H H
H H H H H H H H H H
H H H H H H H H H H
H H H H H H H H H H
H H H H H H H H H H



h hámster

h h h h h h h h h h
h h h h h h h h h h
h h h h h h h h h h
h h h h h h h h h h
h h h h h h h h h h
h h h h h h h h h h

28 29



30

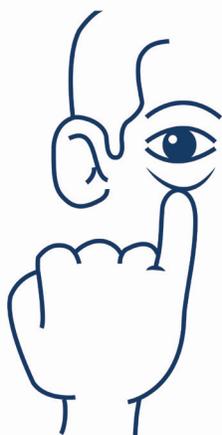


i

iguana



31

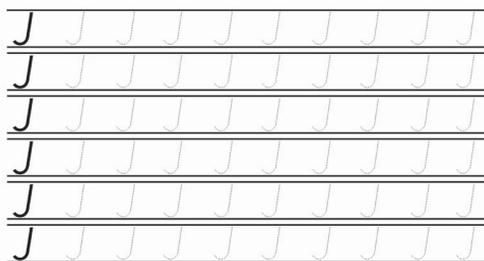


32



J

Jaguar

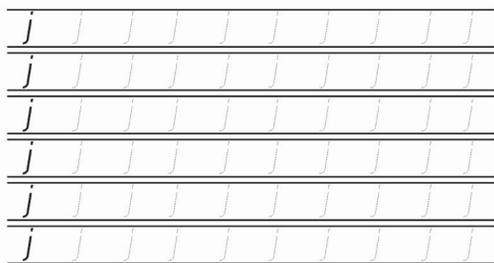


33

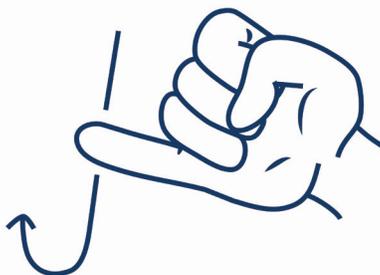


j

jirafa



34

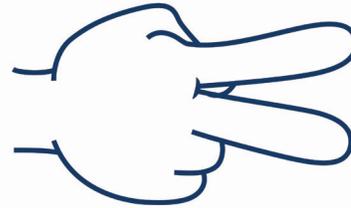


35



K Koala

K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K
K K K K K K K K K K



36 37



L León

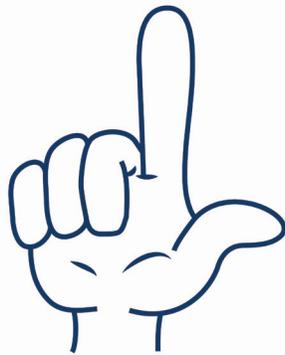
L L L L L L L L L L
L L L L L L L L L L
L L L L L L L L L L
L L L L L L L L L L
L L L L L L L L L L
L L L L L L L L L L



I Iagarto

I I I I I I I I I I
I I I I I I I I I I
I I I I I I I I I I
I I I I I I I I I I
I I I I I I I I I I
I I I I I I I I I I

38 39



M Mono

M M M M M M M M M M
M M M M M M M M M M
M M M M M M M M M M
M M M M M M M M M M
M M M M M M M M M M
M M M M M M M M M M

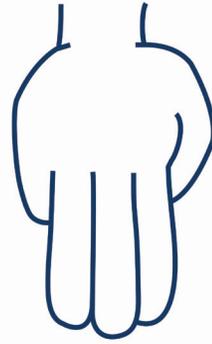
40 41



m mosca

m m m m m m m m m m
m m m m m m m m m m
m m m m m m m m m m
m m m m m m m m m m
m m m m m m m m m m
m m m m m m m m m m

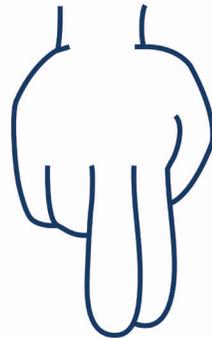
42 43



N Nutria

N N N N N N N N N N
N N N N N N N N N N
N N N N N N N N N N
N N N N N N N N N N
N N N N N N N N N N
N N N N N N N N N N

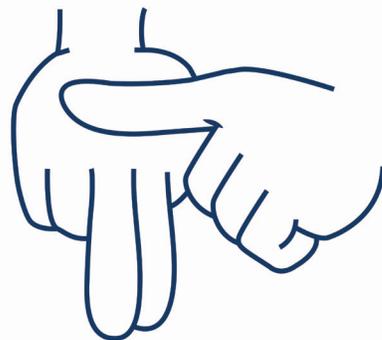
44 45

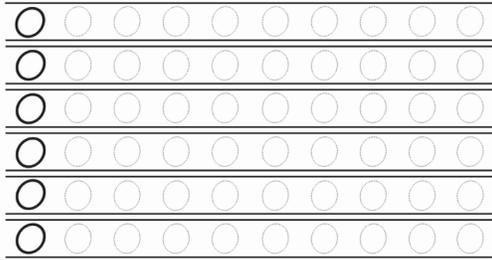


ñ ñu

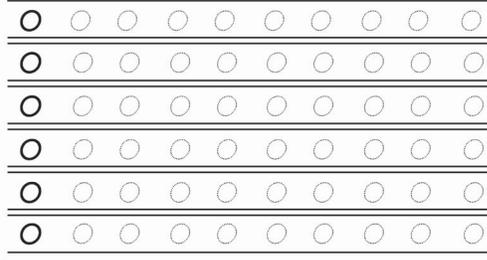
ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ
ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ
ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ
ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ
ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ

46 47

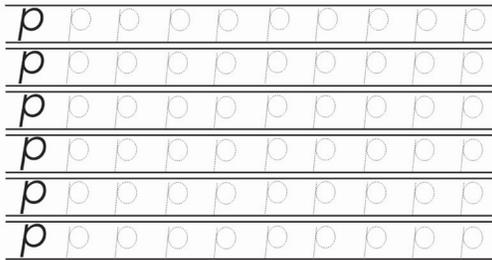




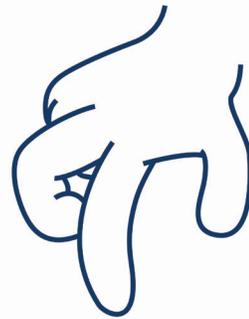
48 49



50 51



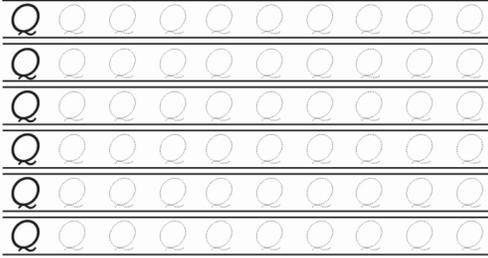
52 53





Q

Quetzal



54 55



R

Rana

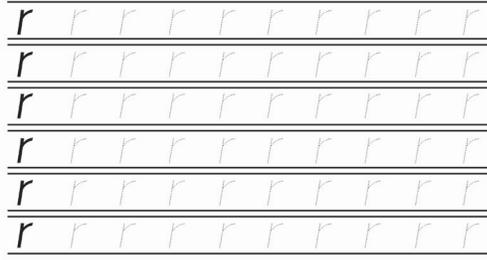


56 57



r

ratón



S

Serpiente

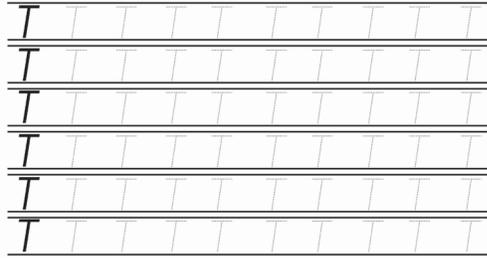


58 59



T

Tortuga

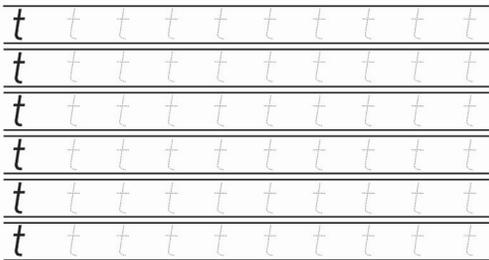


60 61



t

toro

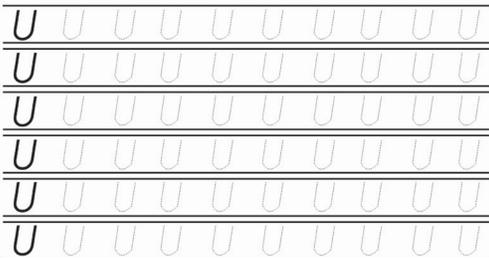


62 63



U

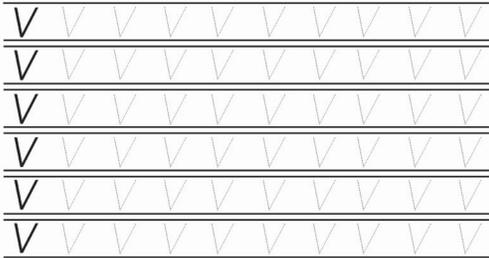
Urraca



64 65



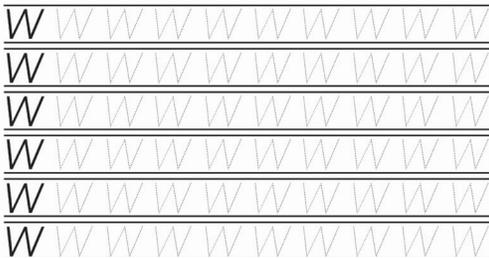
V Vaca



66 67



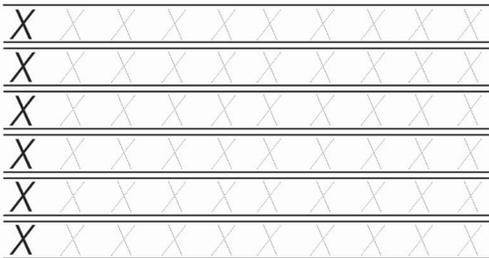
W Wombat



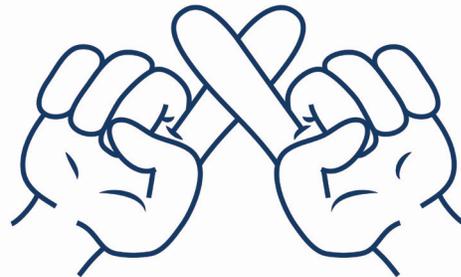
68 69



X ORYX



70 71





y yak

y y y y y y y y y y
y y y y y y y y y y
y y y y y y y y y y
y y y y y y y y y y
y y y y y y y y y y
y y y y y y y y y y

72 73



Z Zorro

Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z
Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z
Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z
Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z
Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z
Z Z Z Z Z Z Z Z Z Z

74 75



Escritura
Vocabulario #2
Frutas y Verduras



Manzana

Manzana Manzana
Manzana Manzana
Manzana Manzana
Manzana Manzana
Manzana Manzana
Manzana Manzana

76 77



Fresa

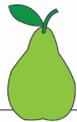
Fresa Fresa Fresa Fresa

78 79



Banano

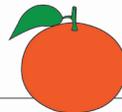
Banano Banano Banano



Pera

Pera Pera Pera Pera Pera

80 81



Naranja

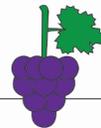
Naranja Naranja Naranja



Limón

Limón Limón Limón Limón

82 83



Uva

Uva Uva Uva Uva Uva



Coco

Coco Coco Coco Coco
 Coco Coco Coco Coco

84 85



Durazno

Durazno Durazno Durazno
 Durazno Durazno Durazno



Higo

Higo Higo Higo Higo Higo
 Higo Higo Higo Higo Higo

86 87



Aguacate

Aguacate Aguacate
 Aguacate Aguacate
 Aguacate Aguacate
 Aguacate Aguacate
 Aguacate Aguacate
 Aguacate Aguacate



Elote

Elote Elote Elote Elote
 Elote Elote Elote Elote
 Elote Elote Elote Elote
 Elote Elote Elote Elote
 Elote Elote Elote Elote

88 89



Güisquil

Güisquil Güisquil Güisquil
 Güisquil Güisquil Güisquil
 Güisquil Güisquil Güisquil
 Güisquil Güisquil Güisquil
 Güisquil Güisquil Güisquil



Hongo

Hongo Hongo Hongo
 Hongo Hongo Hongo

90 91



Rábano

Rábano Rábano Rábano
 Rábano Rábano Rábano



Zanahoria

Zanahoria Zanahoria
 Zanahoria Zanahoria
 Zanahoria Zanahoria
 Zanahoria Zanahoria
 Zanahoria Zanahoria
 Zanahoria Zanahoria

92 93



Tomate

Tomate Tomate Tomate
 Tomate Tomate Tomate



Papa

Papa Papa Papa Papa
 Papa Papa Papa Papa

94 95



Apio

Apio Apio Apio Apio
 Apio Apio Apio Apio



  **Brócoli**

Brócoli Brócoli Brócoli

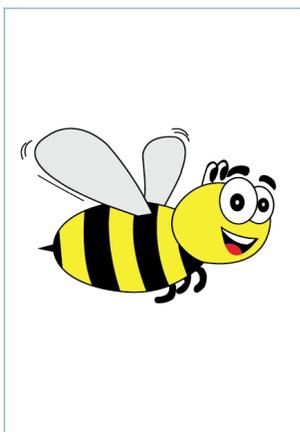
96 97



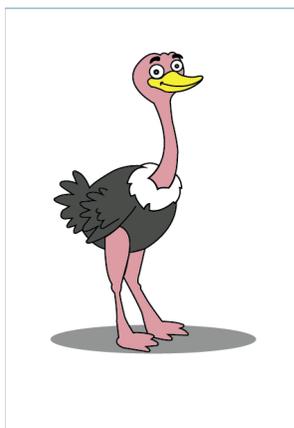
ASEDES
Es una institución que trabaja con personas con discapacidad auditiva, imparte formación académica del nivel primario, y cursos de lengua de señas para personas oyentes.
Ubicación: 6ta. Calle 30-60, zona 7, Colonia Tikal 1.
Teléfono: 24741464.
Facebook: /asesdesguatemala



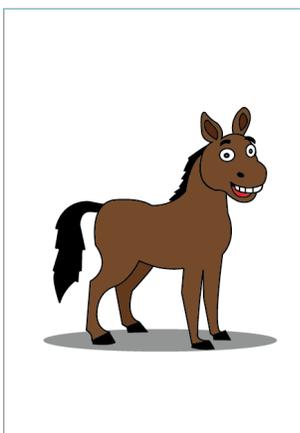
Flashcard



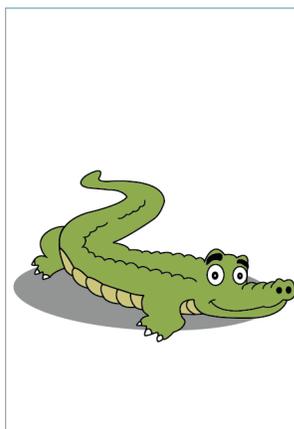
Abeja



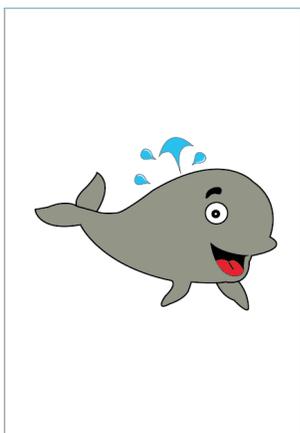
Avestruz



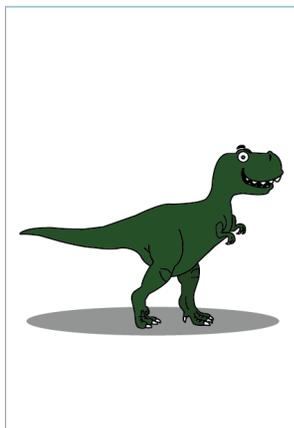
Caballo



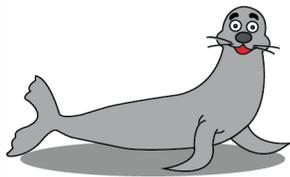
Cocodrilo



Ballena



Dinosaurio



Foca



Gallo



Koala



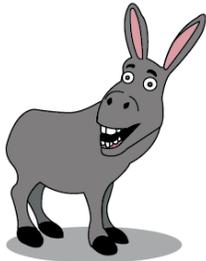
Quetzal



Urraca



Ardilla



Burro



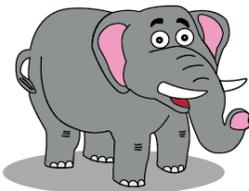
Tortuga



Perro



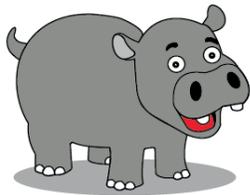
Jaguar



Elefante



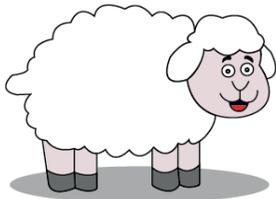
Oso



Hipopótamo



Yak



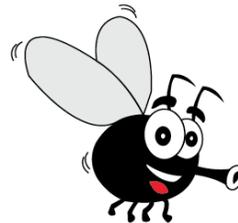
Oveja



Rana



Zorro



Mosca



León



Gato



Hámster



Escorpión



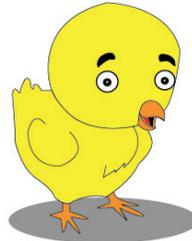
Flamenco



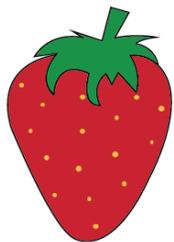
Ñu



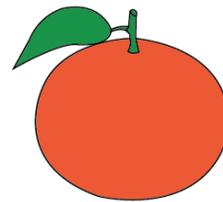
Mono



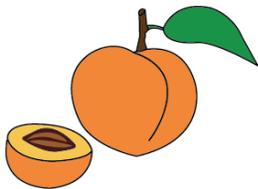
Pollo



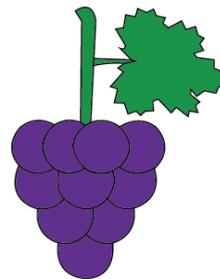
Fresa



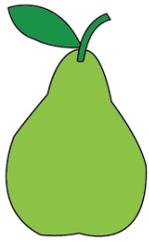
Naranja



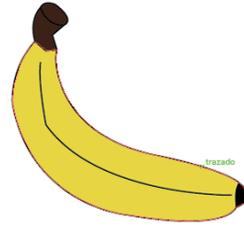
Durazno



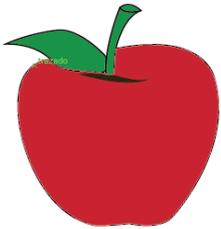
Uva



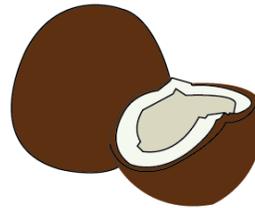
Pera



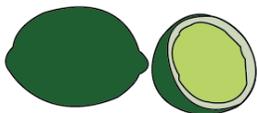
Banano



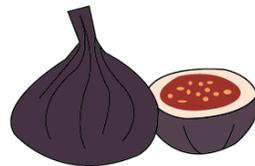
Manzana



Coco



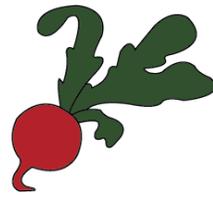
Limón



Higo



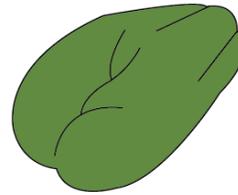
Brócoli



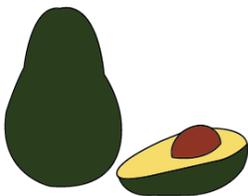
Rábano



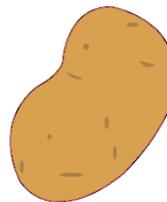
Hongo



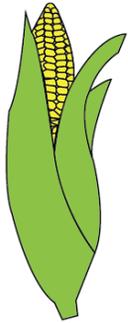
Güisquil



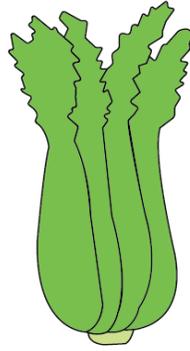
Aguacate



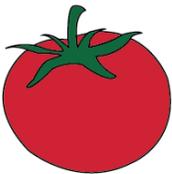
Papa



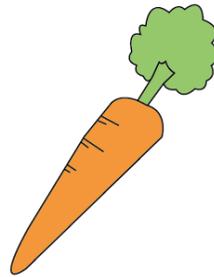
Elote



Apio



Tomate



Zanahoria

Afiche



6.5 Lineamientos puesta en práctica de los materiales

Pieza	Medio de publicación o Reproducción	Especificaciones Técnicas	Distribución
Manual, Flashcard, y Afiche	Impreso	<p>Portada y contraportada full color, texcote 18.</p> <p>Hojas interiores en bond 120 gramos, Medidas: 9 x 8 pulgadas cerrado.</p> <p>Flashcard full color, texcote 18, medidas: 4 x 3 pulgadas.</p> <p>Afiche full color, bond 120 medidas: 17 x 11 pulgadas.</p>	Entregar a los niños y niñas de la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES– el material impreso (piezas) en forma simbólica, y luego a las autoridades de la Institución.

6.6 Previsión de Recursos y Costos

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTO		
Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
Fase 1: Investigación		
1. Antecedentes	45	Q2,925.00
2. Definición y delimitación de comunicación visual	24	Q1,560.00
3. Justificación del Proyecto	15	Q975.00
4. Objetivos	5	Q325.00
5. Perfil de la institución	10	Q650.00
6. Perfil del Grupo Objetivo	20	Q1,300.00
7. Marco Teórico	50	Q3,250.00
Total Horas y Costo Fase 1	169	Q10,985.00
Fase 2: Planeación Operativa		
1. Ruta crítica o flujograma	15	Q975.00
2. Cronograma de trabajo	16	Q1,040.00
Total Horas y Costo Fase 2	31	Q2,015.00
Fase 3: Briefing de Diseño		
Total Horas y Costo Fase 3	15	Q975.00
Fase 4: Recopilación de Referentes visuales		
Total Horas y Costo Fase 4	15	Q975.00
Fase 5: Diseño de estrategia creativo de las piezas de diseño		
Total Horas y Costo Fase 5	13	Q845.00

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTO

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
-----------	-----------------	-------------

Fase 6: Definición de Concepto Creativo		
1. Técnicas creativas	18	Q1,170.00
2. Concepto teórico	16	Q1,040.00
Total Horas y Costo Fase 6	34	Q2,210.00

Fase 7: Producción gráfica y validación		
Nivel 1 de Visualización		
1. Bocetaje Rough (mano alzada)	50	Q3,250.00
2. Fundamentación teórica	30	Q1,950.00
Total Horas y Costo Fase 7	80	Q5,200.00
Nivel 2 de visualización		
1. Bocetaje digital y acabados de pieza	75	Q4,875.00
2. Fundamentación teórica	10	Q650.00
3. Validación con expertos	10	Q650.00
4. Modificaciones	20	Q1,300.00
Total Horas y Costo Fase 7 (nivel 2)	115	Q7,475.00
Total Horas y Costo Fase 7	270	Q17,550.00

Fase 8: Producción gráfica final		
1. Diseño (códigos visuales: tipografía, color e imagen)	25	Q1,625.00
2. Diagramación (retícula, jerarquía, formato, página interiores, portada y contraportada)	20	Q1,300.00
3. Ilustraciones	13	Q845.00
4. Iconografía	14	Q910.00
5. Fotografía	17	Q1,105.00
Total Horas y Costo Fase 8	89	Q5,785.00

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTO

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
Fase 1	169	Q10,985.00
Fase 2	31	Q2,015.00
Fase 3	15	Q975.00
Fase 4	15	Q975.00
Fase 5	13	Q845.00
Fase 6	34	Q2,210.00
Fase 7	270	Q17,550.00
Fase 8	89	Q5,785.00
Subtotal	636	Q41,340.00
(+)Insumos Estimados		
Luz		Q975.00
Teléfono		Q325.00
Transporte		Q650.00
Depreciación de equipo		Q1,170.00
Internet		Q975.00
Comida		Q325.00
Total Insumos		Q4,420.00
Costo Total de Actividades		Q41,340.00
Costo Total Insumos		Q4,420.00
Total del Proyecto		Q45,760.00

6.7 Cotización



Nuestro placer sera servirle:
srta. valeria criollo

Cotizacion

Proforma

Fecha: 23/ octubre/ 2018

Cantidad	Detalle	Unitario	Total
6	Afiches full color tipo de material: bond 120 gr. medidas: 17x11 pulgadas.	Q 35	Q 210.00
100	Tarjetas full color (tiro) tipo de material: texcote 18 medidas: 4 x 3 pulgadas.	Q. 25	Q.2,500.00
2	Portada y contraportada full color tipo de material: texcote 18 Hojas interiores full color tiro/retro tipo de material: bond 120 gramos, Medidas: 9 x 8 pulgadas cerrado.	Q 150	Q 300.00

Gracias por preferirnos
forma de pago a convenir.
tiempo de entrega a convenir.



707451

SERGRÁFICA DIGITAL
2a. Av. 10-66 z.9 Local 108
2293-3324

Nombre: Oliver González	Nit:
Telefono:	Fecha: 28/10/2018
Direccion:	

Cantidad	Detalle	Unitario	Total
1	El manual 96 paginas impresos a full color tiro y retiro	Q236.00	Q236.00
			Q236.00

6.8 Presupuesto

Medio de publicación o Reproducción	Costo de reproducción	Costo de diseño
Libro	15 manuales costo por unidad Q. 150 Q.2250.00	Q 22,880.00
Flashcard	100 tarjetas costo por unidad Q. 25 Q.2,500.00	Q 17,160.00
Afiche	10 afiches costo por unidad Q. 35 Q.350.00	Q 5,720.00
Total		Q 45,760.00

Capítulo 7

Lecciones aprendidas durante el proceso de gestión y producción del diseño gráfico

Lecciones aprendidas al iniciar proceso.
Lecciones aprendidas durante las etapas de visualización, evaluación y validación.
Lecciones aprendidas al final del proceso.





7.1 Lecciones al Iniciar el Proceso

La institución facilitó desde el inicio, el proceso, ya que están conscientes que la comunicación con la población con la que trabajan es altamente visual y que las oportunidades educativas para los niños y niñas con necesidades académicas especiales son importantes y se desarrollan especialmente con personas decididas que buscan estrategias en proyectos que beneficien a la comunidad y la sociedad en general.

En este caso es importante el material editorial, ya que se observó que la principal dificultad de la institución es la falta de material didáctico adecuado para niños sordos, y el diseño de piezas adecuadas que cubra las necesidades de las personas con discapacidad auditiva será de gran apoyo para su población.

Ya que el diseño del material será original, atractivo, interesante y con gran impacto visual, esto permitirá que cada estudiante mejore el proceso de enseñanza–aprendizaje obteniendo mejores resultados académicos.

7.2 Lecciones durante las Etapas de Visualización, Validación y Evaluación

Etapa de visualización

La investigación es fundamental porque se pueden observar las necesidades de la institución, al conocer a los estudiantes sordos se pudo comprender y evidenciar sus necesidades más urgentes, por ello en el proceso se pudo delimitar el proceso creativo, el código visual para desarrollar ideas de piezas que cumplieran a la demanda de las personas y de la institución.

Etapa de validación

La etapa de validación se desarrolló con diferentes grupos (profesionales en diseño gráfico, expertos en el tema y grupo objetivo), para validar las propuestas (piezas) se utilizó como instrumento encuestas que permitieron verificar los aciertos en el diseño o errores cometidos y la mejor forma de corregirlos, tomando en cuenta opiniones y resultados del instrumento.

Etapa de evolución

La etapa de evolución se desarrolló haciendo cambios o mejoras a las piezas gráficas, utilizando como guía los resultados estadísticos y comentarios de cada grupo encuestado.



7.3 Lecciones aprendidas al final del proceso

Conocimiento

La institución apoyo prestando un espacio por corto tiempo debido a sus actividades y lo pequeño de sus instalaciones. Se mostraron satisfechas con el impacto de las piezas y el resultado obtenido, así como los temas incluidos, ya que estos permitirán un conocimiento más dinámico en la población con la que trabajan.

Idea

Un elemento importante para la planificación del material editorial diseñado, fue observar que la institución está enfocada en la población atendida pero su material visual no era atractivo y por lo tanto no era adecuado para las personas sordas.

Sociedad

El diseñador tiene una gran responsabilidad con la sociedad, ya que cada cultura debe ser respetada para su evolución e inclusión, por lo tanto debe conocer las necesidades de cada grupo para poder realizar un trabajo que cubra las demandas de cada individuo.



Capítulo 8

Conclusiones



- Los alumnos de la asociación se mostraron entusiasmados al interactuar con el lenguaje de señas.
- Se logró desarrollar material didáctico de acuerdo a las necesidades del grupo objetivo, utilizando elementos y conceptos fáciles de captar para un niño sordo.
- El desarrollo del proyecto en la fase de validación ha permitido a los niños sordos, conocer la importancia del material y el proceso del diseño así como la importancia del objetivo de la institución, y las fortalezas de este material para aprender el uso de la escritura, y el uso de las palabras a través de las señas para lograr la enseñanza-aprendizaje, y el desarrollo de la mente.
- Lograr con actividades prácticas el objetivo de la institución, en función de material educativo especial para la comunicación asertiva, y eliminar barreras que limiten el uso de herramientas prácticas, y necesarias que ayuden a la superación personal, desarrollo, y despertar la imaginación y la creatividad a través del uso de los recursos.
- Los aportes de la escuela de diseño gráfico a Guatemala, son amplios y abarcan desde el diseño de material gráfico para el desarrollo y beneficio de las comunidades, aplicando en todos los proyectos códigos visuales (tipografía, cromáticos, icónicos) con un propósito claro, el de comunicar gráficamente ideas, etapas del proceso y el método de diseño, a manera de solución a los retos que enfrenta Guatemala en la creatividad y diseño de material.
- La oportunidad de una propuesta para aplicar y mejorar las piezas gráficas en función al grupo objetivo para lograr un cambio sustancial en la sociedad.



Capítulo 9

Recomendaciones



9.1 A la institución cliente

Los proyectos que se implementen son vitales para las instituciones que se beneficien con estas iniciativas, sin embargo se tienen limitantes en la Educación Especial por lo que es importante que a través de la aplicación de los proyectos se puedan crear espacios seguros y que las herramientas sirvan de apoyo a la escuela para atender y beneficiar el desarrollo del niño con discapacidad auditiva.

La institución tiene la oportunidad de divulgar sus beneficios y el servicio que le puede brindar a la población de escasos recursos económicos y que tengan la oportunidad de una educación que es necesaria para que las personas sordas aprendan nuevos conocimientos y lo apliquen en su diario vivir.

Incrementar el presupuesto para los materiales y mejorar la calidad gráfica en todos los diseños de folletos y material lo que haga más fácil el aprendizaje para un óptimo proceso educativo. Permitiendo mejorar la conducta, y la participación en la sociedad en relaciones positivas.



9.2 A futuros estudiantes del curso de proyecto de graduación

Los estudiantes de Diseño Gráfico que asistirán a su EPS deben investigar previamente los objetivos y las necesidades más urgentes que presenta la Institución y que desean solventar a través del diseño, ya que de ésta manera se podrá apoyar de una manera más óptima a cada Institución.



9.3 A la escuela de Diseño Gráfico

Enfocar los esfuerzos en la capacitación de los procesos del EPS para que los estudiantes puedan aplicar todas las técnicas aprendidas desde el inicio de esta carrera tan dinámica a efecto de lograr los mejores objetivos para la sociedad.

Supervisar individualmente la calidad de los proyectos de graduación en el diseño y aplicación en las instituciones beneficiadas.

Continuar enfocando los esfuerzos en este tipo de proyectos que incrementan el valor que puede aportar la universidad a través de la escuela de diseño, y que se obtengan resultados que mejoren la calidad de vida de las comunidades o entes beneficiados.



Referencias

Sitios Web

Anónima, (2016). Mapa Mental Recuperado de:
<http://www.quesunmapamental.com>

Asociación Educativa para el Sordo Guatemala - ASEDES (2013). Recuperado de:
<http://asedesguatemala.org>

Barker Alan, (1998). Brainstorming Recuperado de:
<http://www.cge.es/portalcge/tecnologia/innovacion/4112brainstorming.aspx>

blogger (2016). Recuperado de:
<http://coyotesdibujando.blogspot.com/2016/01/linea-grafica.html>

Consejo Nacional Para la Atención de las Personas con Discapacidad – CONADI (2017).
Recuperado de:
<http://conadi.gob.gt/web/2017/03/21/presentacion-de-resultados-de-la-encuesta-nacional-de-discapacidad/>

Convención internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad
Artículo 1 Propósito. Pag.4 Marzo 2007

Convención ONU Fundación ONCE diciembre 2012

Cristhian Vicent, (2017). ¿Cómo Aprender A Dibujar? Recuperado de: <http://practicarte.com/blog/como-aprender-dibujar-dibujos-animados/>

Diario de Centro América – Diario de Centro América (2017). Recuperado de: <https://dca.gob.gt/noticias-guatemala-diario-centro-america/por-las-personas-sordas/>

Diccionario de la lengua española
Madrid: Espasa 2014

Economía Simple, (2016). Definición de Brainstorming Recuperado de:
<https://www.economiasimple.net/glosario/brainstorming>

Educación, (2012). Ejemplos de Mapas Mentales Recuperado de:
<http://ejemplosde.org/educacion/ejemplos-de-mapas-mentales/>

FIORI SANTA MARIA - Staff Creativa (2014). Recuperado de: <http://www.staffcreativa.pe/blog/tipografia/>

FIORI SANTA MARIA – gráfica universitos (2012). Recuperado de: <http://graficauniversitas.blogspot.com/2012/10/la-composicion-grafica.html>

Fundación Neuronilla, (2016). Técnicas de Creatividad Recuperado de: <https://www.neuronilla.com/brainstorming/>

Gimnasia Cerebral, (2014). Mapa Mental Recuperado de: <http://tugimnasiacerebral.com/mapas-conceptuales-y-mentales/que-es-un-mapa-mental-caracteristicas-y-como-hacerlos>

González, José (2018). –Prof. Audición y Lenguaje– Sistemas para Sordos
Re.centros.educa.jcyl.es

Imprenta– Groppe (2018). Reticulas para Diseño Recuperado de: <https://groppeimprenta.com/noticias/39-informacion-tecnica/172-reticulas-diseno-editorial.html>

Ortega, Juan Pablo – DIAGRAMACION (2012). DISEÑO GRAFICO Recuperado de: <http://disenograficoiut.blogspot.com/2012/02/diagramacion.html>

Prensa Libre – PRENSALIBRE (2015). Recuperado de: <https://www.prensalibre.com/economia/crece-18-densidad-poblacional-en-7-aos-que-departamentos-crecieron-mas>

Sanchez, Daniel Andres (25 mayo, 2014). Código icónico Recuperado de: <https://es.slideshare.net/danielandressanchez716/cdigo-icnico>

SANTA MARÍA, LUIGGI - Staff Creativa (2014). Recuperado de: <http://www.staffcreativa.pe/blog/importancia-diseno-editorial/>

Sarah, (2012). Relaciones Forzadas (Palabras Al Azar) Recuperado de: <https://galaxiaup.com/taller-de-creatividad-4-relaciones-forzadaspalabras-al-azar/>

Sikora, J., (1979). La técnica de las Relaciones Forzadas para potenciar la creatividad Recuperado de: <https://www.rinconpsicologia.com/2011/10/la-tecnica-de-las-relaciones-forzadas.html>

Villalobos Carlos – HubSpot (2017). Recuperado de: <https://blog.hubspot.es/marketing/elementos-diseno-grafico>

Vivir con una discapacidad sensorial Real Patronato sobre Discapacidad
<https://www.cesya.es/drupal7/>

Glosario



Comunidad Sorda: es aquella formada por personas sordas, usuarias de la lengua de signos, o personas sordas de cualquier otro sistema de comunicación.

Capacidades diferentes: a todo ser humano que presente temporal o permanentemente una limitación, pérdida o disminución de sus facultades físicas, intelectuales o sensoriales, para realizar sus actividades connaturales.

Discapacidad: falta o limitación de alguna facultad física o mental que imposibilita o dificulta el desarrollo normal de la actividad de una persona.

Discriminación: trato diferente y perjudicial que se da a una persona por motivos de raza, sexo, ideas políticas, religión, etc.

Esbozo: diseño o proyecto provisional de una obra artística, que solamente contiene los elementos esenciales.

Hipoacusia: es la disminución de la capacidad auditiva.

Legibilidad: claro, comprensible, descifrable, fácil, inteligible.

Lengua de signos: es una lengua natural de expresión y configuración gesto-espacial y percepción visual, gracias a la cual los sordos pueden establecer un canal de comunicación con su entorno social.

Memorabilidad: cualidad de todo aquello que es digno de recordar, de mantener vivo en nuestra memoria por ser grandioso, fuera de lo común.

Mudo: persona que no puede hablar a causa de una discapacidad física o de una lesión en las cuerdas vocales.

Rígido: que cumple o hace cumplir las normas establecidas o impuestas de forma excesivamente severa.

Sordera: es la dificultad o la imposibilidad de usar el sentido del oído debido a una pérdida de la capacidad auditiva parcial o total.



Anexos

Encuesta a Profesionales de Diseño Gráfico

UNIVERSIDAD SAN CARLOS GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO DE GRADUACIÓN 2

Encuesta a Profesionales en Diseño Gráfico
La siguiente encuesta es aplicada a Diseñadores Gráficos para validar Diseño de material didáctico para los niños de la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–

Nombre: _____
Cargo o profesión: _____

Instrucciones: Después de haber revisado el contenido didáctico responda las preguntas marcando con una X dentro del cuadro su respuesta.

5. Excelente 4. Muy bueno 3. Bueno 2. Deficiente 1. Malo

1. ¿Considera que el material educativo es apto para niños?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

2. En referencia al color: ¿cree que la paleta cromática usada causa impacto?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

3. Respecto al diseño de ilustraciones: ¿piensa que los dibujos son atractivos para los niños?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

4. ¿Qué opinión le merece el índice del manual?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

5. ¿Cree que la portada y contraportada son atractivos visualmente?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

6. ¿Considera que el tipo de letra utilizado es apto para niños?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

7. Con relación a los afiches: ¿piensa que son aptos para utilizarlos en espacios grandes?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

8. ¿Cree que el diseño y material de las flashcard es apropiado para niños?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

9. ¿Considera que el manual puede ser utilizado sin ninguna dificultad por niños?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

10. Cree que el espacio para trabajar los trazos de caligrafía en el manual es el adecuado?

5	4	3	2	1
---	---	---	---	---

Comentarios:

Encuesta a Expertos

UNIVERSIDAD SAN CARLOS GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
PROYECTO DE GRADUACIÓN 2

Encuesta para Expertos en el Tema
La siguiente encuesta es aplicada a expertos en el tema para validar el contenido del material didáctico para los niños de la Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–

Nombre: _____
Cargo o profesión: _____

Instrucciones: Después de haber revisado el contenido didáctico responda las preguntas marcando con una X dentro del cuadro su respuesta.

3. Completamente 2. Parcialmente 1. En desacuerdo

1. ¿Considera que el contenido del manual es apto para niños sordos?

3	2	1
---	---	---

2. ¿Cree que el docente puede utilizar las flashcard para varios temas?

3	2	1
---	---	---

3. ¿El material de la afiches es claro y motivante?

3	2	1
---	---	---

4. ¿El espacio de trabajo en el manual es suficiente para realizar los trazos de caligrafía?

3	2	1
---	---	---

5. ¿Piensa que los dibujos y colores son llamativos para los niños sordos?

3	2	1
---	---	---

6. ¿Considera que el manual y las flashcard faciliten el aprendizaje de vocabulario a los niños sordos?

3	2	1
---	---	---

7. ¿Le parece acertada la idea de resaltar la letra inicial de cada nombre en el manual?

3	2	1
---	---	---

8. ¿Piensa que la forma puntual del índice ayudará a los niños a encontrar rápido lo que buscan?

3	2	1
---	---	---

9. ¿Cree que la portada logrará un interés inmediato en los niños?

3	2	1
---	---	---

10. ¿Utilizaría el material didáctico observado con niños sordos?

3	2	1
---	---	---

Comentarios:

Encuesta a Grupo Objetivo

UNIVERSIDAD SAN CARLOS GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESUELA DE DISEÑO GRAFICO

 **USAC**
TRICENTENARIA
1843-2013

 FACULTAD DE
ARQUITECTURA
DISEÑO Y CALIGRAFIA

Encuesta a Grupo Objetivo
La siguiente encuesta es aplicada a grupo objetivo para validar Diseño de material didáctico para los niños de la Asociación Educativa para el Sordo -ASEDES-

Nombre del evaluador: _____
Nombre: _____

Instrucciones: Después de observar el material, responde las siguientes preguntas marcando con un dentro del cuadro tu respuesta.

1. ¿Te parecen bonitos los dibujos?
 Si No Más o menos
2. ¿Crees que las ilustraciones son parecidas a los personajes reales?
 Si No Más o menos
3. ¿Los colores de los dibujos son alegres y llamativos?
 Si No Más o menos
4. ¿Piensas que las líneas para hacer caligrafía son amplias y podrás trabajar bien en ellas?
 Si No Más o menos
5. ¿Crees que las letras del manual de caligrafía son fáciles de copiar?
 Si No Más o menos

6. ¿Crees que las palabras de los vocabularios presentados son fácil de aprender?
 Si No Más o menos
7. ¿Puedes diferenciar cada letra y seña de cada palabra?
 Si No Más o menos
8. ¿Te gustaría jugar con las flashcard?
 Si No Más o menos
9. ¿Qué material de diseño te gustó más?

Manual de Caligrafía

Flashcard

¡Gracias por tu ayuda!

Guatemala, marzo 18 de 2019.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **OLIVER GUILLERMO GONZÁLEZ MARTÍNEZ**, Carné universitario: **201214755**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA NIÑOS DE LA ASOCIACIÓN EDUCATIVA PARA EL SORDO -ASEDES-**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, 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 que exige la Universidad.

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


Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

**"Diseño de material didáctico para los niños de la
Asociación Educativa para el Sordo –ASEDES–".**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

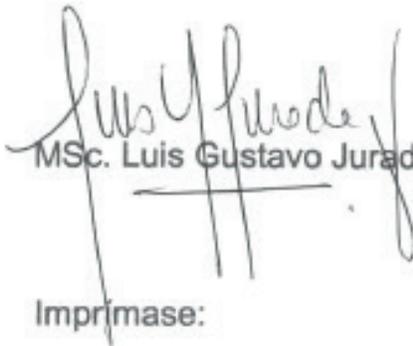


Oliver Guillermo González Martínez

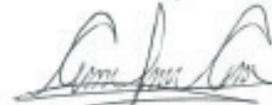
Asesorado por:



Nadia Michelle Barahona Garrido



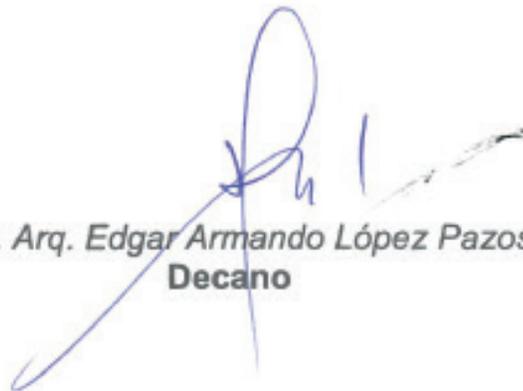
MSc. Luis Gustavo Jurado Duarte



Licda. Gilma Arceli Folgar Aguilar

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

