



**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 EDUCATIVO**

para la difusión y promoción de la historia y aporte universitario dirigido a estudiantes de primer ingreso, como apoyo a la mediación pedagógica del Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos -MUSAC-

*Presentado por:*  
**Mariela Lucía Baeza Chajón**

*Previo a conferírsele el título de:*  
**Licenciada en Diseño Gráfico**



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

Diseño de  
**MATERIAL EDUCATIVO**

para la difusión y promoción de la historia y aporte universitario dirigido a estudiantes de primer ingreso, como apoyo a la mediación pedagógica del Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos -MUSAC-

Presentado por:  
***Mariela Lucía Baeza Chajón***

al conferírsele el título de:  
***Licenciada 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».

Guatemala, octubre de 2019.

## ***Junta directiva***

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

***Decano***

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

***Vocal I***

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

***Vocal II***

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García

***Vocal III***

Br. Andrés Cáceres Velazco

***Vocal IV***

Br. Andrea María Calderón Castillo

***Vocal V***

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

***Secretario Académico***

## ***Tribunal examinador***

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

***Decano***

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

***Secretario Académico***

MSc. Anggely María Enríquez Cabrera

***Asesora Metodológica***

MSc. Ileana del Carmen Reina Ramírez

***Asesora Gráfica***

# DEDICATORIA y agradecimientos

**A Dios** sobre todas las cosas, le agradezco infinitamente por todas las grandes bendiciones que me ha dado a lo largo de mi existencia, desde su aliento de vida; por estar presente al día que escribo estas palabras, por darme la fuerza para continuar y llegar a este punto con tan solo un par de ojeras. Le dedico este logro y todos los que han de llegar, que por su gracia tendré el honor de alcanzar, porque «todo lo puedo en Cristo que me fortalece» (Filipenses, 4:13).

**A mis padres**, simplemente por todo, por estar siempre para mí. Gracias por sus esfuerzos, amor y fe, este es resultado de un poquito de lo que han hecho por mí, los amo.

**A mi hermano**, por su apoyo incondicional, sus ganas de vernos triunfar como familia me han motivado a seguir y no dejarme vencer. Espero poder estar ahí de igual manera cuando me necesite en los días por venir.

**A Eduardo**, por su amistad y apoyo, fueron muy necesarios para alcanzar el final del proyecto. Agradezco a Dios por haberlo puesto en mi camino, iniciamos la carrera juntos trabajando en el primer proyecto de integración y terminamos juntos en el EPS, espero verlo triunfar en el futuro.

**A mis amigos**, gracias por aguantarme y decidir quedarse en mi vida. Me han hecho reaccionar cuando lo he necesitado, espero poder quedarme en sus vidas y apoyarlos de igual forma, no me olviden, yo no los olvidaré.

**A la USAC**, porque este trabajo es inherente a mi *alma mater*, la única universidad en toda Guatemala que ofrece educación pública superior y llega a todos los rincones del país. Sin ella yo no me estaría graduando en unos meses, sin ella el 70% de los jóvenes de la nación no accederían a la educación superior; gracias por estos 343 años; y que nadie nos diga lo contrario, **la Universidad de San Carlos es importante para Guatemala.**

# ÍNDICE

## introducción

<b>Antecedentes del problema</b>	<b>16</b>
<b>Definición y delimitación del problema</b>	<b>17</b>
<i>Problema de comunicación visual</i> .....	18
<b>Justificación del proyecto</b>	<b>19</b>
<b>Objetivos</b>	<b>21</b>

## perfiles

<b>Perfil MUSAC</b>	<b>24</b>
<i>El Programa Educativo</i> .....	27
<i>Antecedentes gráficos</i> .....	28
<b>Perfil grupo objetivo</b>	<b>32</b>
<i>Características sociodemográficas</i> .....	32
<i>Características socioeconómicas</i> .....	32
<i>Características psicográficas</i> .....	32
<i>Relación entre el grupo objetivo y la institución</i> .....	33

## planeación operativa

<b>Flujograma del proceso creativo</b>	<b>36</b>
<b>Cronograma de trabajo</b>	<b>38</b>
<b>Previsión de recursos y costos</b>	<b>39</b>

## marco teórico

<b>Introducción</b>	<b>43</b>
<b>Dimensión social y ética</b>	<b>44</b>
<i>Universidad de San Carlos de Guatemala, estatal y autónoma</i> .....	44
<i>El aporte significativo de la Universidad y la cultura del universitario</i> .....	46
<b>Dimensión funcional y estética</b>	<b>49</b>
<i>El diseño gráfico en la mediación pedagógica del Programa Educativo</i> .....	49
<i>El material educativo y el medio</i> .....	51
<b>Conclusión</b>	<b>53</b>

## **definición creativa**

<b>Brief</b>	<b>56</b>
<b>Códigos visuales</b>	<b>57</b>
<b>Estrategia de aplicación de las piezas a diseñar</b>	<b>64</b>
<b>Insight</b>	<b>67</b>
<b>Concepto creativo</b>	<b>71</b>

## **producción gráfica**

<b>Previsualización</b>	<b>75</b>
<b>1º Nivel de producción gráfica</b>	<b>77</b>
Autoevaluación .....	82
<b>2º Nivel de producción gráfica</b>	<b>85</b>
Evaluación con expertos .....	88
<b>3º Nivel de producción gráfica</b>	<b>91</b>
Validación con cliente interno .....	94
Validación con grupo objetivo .....	96
<b>Propuesta gráfica final fundamentada</b>	<b>101</b>
Ilustraciones .....	102
Elección tipográfica .....	110
Elección cromática .....	111
Retícula y diagramación .....	112
El kit y sus elementos .....	113
<b>Pieza gráfica, vista preliminar</b>	<b>114</b>
Folleto No. 1 - Época colonial .....	114
Folleto No. 2 - Reformas y autonomía universitaria .....	120
Folleto No. 3 - La Universidad de hoy y la identidad universitaria .....	124
Fotografías del kit prototipo .....	132
<b>LINEAMIENTOS</b>	
<b>para la puesta en práctica</b>	<b>135</b>
Proceso de reproducción .....	135
Proceso de divulgación/publicación .....	138
Proceso de medición de resultados .....	139
<b>HONORARIOS</b>	<b>140</b>

## **lecciones aprendidas** **143**

<i>Proceso de gestión</i> .....	144
<i>Producción del Diseño Gráfico</i> .....	145

## **conclusiones** **147**

<i>Logro</i> .....	148
<i>Impacto</i> .....	149

## **recomendaciones** **151**

<i>A la institución, Museo de la Universidad de San Carlos</i> .....	152
<i>A los futuros estudiantes de Proyecto de Graduación y epeistas</i> .....	153
<i>A la Escuela de Diseño Gráfico</i> .....	153

### **Fuentes consultadas** **155**

<i>Libros</i> .....	157
<i>Publicaciones y documentos varios</i> .....	158
<i>Páginas web</i> .....	159

### **GLOSARIO** **161**

### **ANEXOS** **165**

<i>Anexo 1 - Encuesta de diagnóstico</i> .....	166
<i>Anexo 2 - Autoevaluación 1º Nivel de producción gráfica</i> .....	169
<i>Anexo 3 - Instrumento de validación con profesionales en diseño</i> .....	170
<i>Anexo 4 - Instrumento de validación con cliente interno</i> .....	171
<i>Anexo 5 - Instrumentos de validación con grupo objetivo</i> .....	172

# PRESENTACIÓN

La Universidad de San Carlos de Guatemala es fundada finalmente el 31 de enero de 1676, después de haber pasado 128 años en trámite que inicia con la petición del obispo Francisco Marroquín por establecer un colegio mayor en Santiago de Guatemala.

A partir de su creación, la Universidad ha atravesado una serie de cambios y mejoras a su estructura académica que involucra al estudiante desde el inicio de su carrera y continúa con este como egresado.

*Es la primera Universidad establecida en Centroamérica, la única institución que otorga educación superior gratuita a nivel nacional, cuya autonomía se encuentra amparada en el artículo 84 de la Constitución Política del país.*

Es importante que su historia y contribución social al país sea difundida y promocionada, así como conservada, labor que ya es realizada por el Museo de la Universidad de San Carlos en cuyos objetivos se plasma esta idea, para ello cuenta con su Programa Educativo y define varios grupos objetivos a los que se les tienen destinadas diversas actividades y ofertas. Pero es necesario que se le pueda brindar un apoyo más eficaz y adecuado en la difusión de estos contenidos a la comunidad estudiantil desde su carácter pedagógico.

Es aquí donde este proyecto de graduación se pone en práctica con el objetivo de establecer un medio que le permita a los estudiantes conocer y apreciar el quehacer universitario, que les genere un sentido de pertenencia más fuerte a su Universidad, aprendizaje significativo y saber de la existencia de su museo académico, para que en el mejor de los casos lo visiten; un material multifuncional.



# 1 INTRODUCCIÓN

*Antecedentes*

*Problema*

*Justificación*

*Objetivos*



# ANTECEDENTES

## del problema

El Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos tiene como objetivo servir a sus visitantes, brindando un acercamiento más profundo al contenido de las investigaciones presentadas en sus exhibiciones, sin embargo, la falta de recursos financieros, humanos y técnicos limitan la plena ejecución de las labores de su personal, que se traduce en proyectos y materiales de apoyo. Arévalo (2010) en su tesis señala que algunos de los factores detrás de sus mayores problemas son el «*poco personal para el programa educativo*» y la «*poca variedad de recursos didácticos*»(p.7-8).

A pesar de muchos esfuerzos, el MUSAC aún no ha logrado generar proyectos que aumenten el valor de su programa, con el fin de ser verdaderamente una «respuesta a los museos contemporáneos» como indican en su filosofía de institución.

### Programas Educativos en Museos Internacionales

Los proyectos educativos son altamente impulsados en museos extranjeros. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España, por ejemplo, establece una guía que define la concepción, planificación, producción, evaluación y valoración de los proyectos de sus museos y les da importancia (MECD-GOB, 2015).

Cabe destacar que estos deben elaborar informes de sus programas dando seguimiento de su desempeño. En Guatemala no se tiene registro de la existencia de documentos similares por parte del Ministerio de Cultura o de la Universidad. Leticia Pérez, museógrafa mexicana, señaló en una entrevista en su visita a Guatemala que muchas de las necesidades presentes en nuestros museos están relacionadas con el presupuesto, la capacitación y formación del personal, además de la necesidad de un museo de ser interactivo y dinámico, que viene a ser logrado con los programas educativos (Elías, 2016).

# DEFINICIÓN

## y delimitación del problema

Como promotores de educación y siendo la única universidad estatal en Guatemala, la Universidad de San Carlos a través del MUSAC tiene el objetivo de «*promover la identidad y el resguardo del Patrimonio Universitario*» (Musac en Línea, 2015). La institución se estableció bajo el concepto moderno de Museo Académico, dando a conocer la magnitud del aporte de la Universidad en el desarrollo de nuestro país, y también sobre otros temas.

El MUSAC ofrece oportunidades de acercamiento para todo público, sin embargo, el museo no ha logrado establecer una conexión perdurable con su público meta: el estudiante universitario, debido a la ineficacia en el cumplimiento de sus objetivos, tanto por la falta de personal como de apoyo técnico y financiero; el departamento a cargo se ha visto afectado por estos factores que no pueden ser solucionados tan fácilmente.

En este escenario, la oferta didáctica se ve reducida a una comunicación casi inexistente con los estudiantes de educación superior. Siendo el Museo de la Universidad de San Carlos, es necesario un llamado a la acción de su estudiantado, de modo que tome interés por conocerla a través de un medio que resuene con su cultura visual y estilo de vida.



## Problema de comunicación visual

Como parte de la estrategia de solución del problema es de vital importancia que se le brinde apoyo al Programa Educativo en la creación de un material educativo que permita a la comunidad estudiantil conocer su universidad y el valor de sus aportes a la nación.

Por lo tanto, el **problema institucional** se presenta por la falta de recursos financieros, humanos y técnicos para implementar materiales que fortalezcan el aprendizaje significativo de las exposiciones permanentes e itinerantes relacionadas con la USAC.

El **problema de comunicación visual** es entonces la ausencia de materiales gráficos que respondan a las necesidades de su grupo objetivo y que cumplan con la difusión y promoción de la vida y aporte de la única Universidad Estatal en Guatemala.

# JUSTIFICACIÓN del proyecto

## Trascendencia del proyecto

Este proyecto, gracias a su temática, podrá ser utilizado por un largo plazo de tiempo sin que pierda su vigencia, incluyendo la gráfica que puede ser considerada moderna por su carácter ilustrativo que también lo vuelve único, una nueva forma de llegar al grupo objetivo.

Debido a las dificultades hasta ahora presentadas para generar estos materiales, se convierte en un momento crítico para el fortalecimiento del programa y de la promoción del aporte universitario enfocado en generar un enlace entre institución, museo y comunidad estudiantil. Significará un reconocimiento a la labor institucional, además de un aprendizaje intrínseco que aumentará el valor del MUSAC y de la Universidad en la mente de los jóvenes.

Desde una perspectiva social y personal, este es un proyecto que enriquece su aprendizaje para la vida y aumenta su orgullo como sancarlistas, también es un llamado a visitar el museo académico.

## Incidencia del diseño gráfico editorial

El diseño gráfico transmite determinados mensajes mediante piezas gráficas destinadas a un determinado público, es una herramienta facilitadora en el proceso de comunicación entre una institución y su grupo objetivo. En el caso del Programa Educativo del MUSAC, cubrir tareas ajenas a su labor docente: actualizar redes sociales y su página web, todo lo que es difusión y promoción de actividades, esto por no contar con una plaza de diseño (ni publicidad) permanente.

Es aquí donde el apoyo y aplicación del diseño gráfico se vuelve necesario desarrollando, a través de procesos creativos y de su método de enseñanza, materiales de alto nivel gráfico que de otro modo les sería imposible lograr. El diseño es una profesión necesaria en toda empresa, pues está preparada para dar soluciones y, en el camino, crear vínculos entre una marca y sus usuarios.

## Factibilidad del proyecto

El MUSAC es una institución que cuenta con una directiva a cargo de profesionales que reconocen sus necesidades y debilidades. Al ser extensión universitaria, tienen el apoyo de muchas instituciones: de un amplio circuito de museos metropolitanos y de la colaboración de Editorial Universitaria.

A pesar de ciertas limitaciones, trabajan arduamente en la materialización de los proyectos; al conocer experiencias de otros estudiantes y observando cómo en las instalaciones han aplicado sus piezas gráficas (que conservan en excelente estado), es sencillo establecer que este proyecto es claramente viable.

Se asegura que la epesista ha sido aceptada en dicha institución y que podrá gestionar su Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación. El proyecto será desarrollado con eficacia y responsabilidad, contando con el apoyo de la licenciada Gladys Barrios, antigua coordinadora del MUSAC; licenciada Flor Santizo, guía de museo; y profesora Sonia Alfaro, educadora del Programa Educativo.

# OBJETIVOS

## General

Establecer un medio de difusión y promoción del aporte e historia universitaria para los estudiantes de primer ingreso como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, desde el contenido de sus exposiciones de carácter histórico y patrimonial, a través de un material educativo que favorezca la mediación pedagógica de las educadoras de su Programa Educativo.

## Específicos

### De comunicación

Facilitar la difusión y promoción de la historia y patrimonio de la Universidad de San Carlos de Guatemala que el MUSAC ofrece para el estudiante recién ingresado, mediante un material educativo que le permita identificarse como universitario y a conocer la institución y su museo académico.

### De diseño

Diseñar un material educativo dinámico y moderno con un alto nivel gráfico dirigido a estudiantes de primer ingreso, eficiente en la transmisión de los conocimientos y funcional en la mediación pedagógica del Programa Educativo del MUSAC, en el que se apliquen los códigos de diseño adecuados.





# PERFILES

*Perfil MUSAC*

*Perfil grupo objetivo*





## Museo de la Universidad de San Carlos

Es una unidad de servicio de la Dirección General de Extensión de la Universidad de San Carlos de Guatemala, creada por el Consejo Superior Universitario en 1981, designándose para su funcionamiento el Antiguo Edificio Universitario, declarado Monumento Nacional en 1970 por su valor histórico y estético, conocido como Antigua Facultad de Derecho, en el Centro Histórico. Se inaugura el 22 de junio de 1994, como un Museo Académico, espacio abierto para conectar al pueblo con el arte, ciencia, historia y cultura en general; así como para difundir el quehacer de los universitarios, a través de exposiciones y actividades educativas para el crecimiento personal (Musac en Línea, 2015).

### Filosofía

#### Visión

«Ser una unidad de extensión con vocación intercultural, académica, museológica, participativa, con programas novedosos y dinámicos; que investiga, divulga, expone, educa y fomenta los valores para la convivencia pacífica, de respeto al medio ambiente y la superación sostenible de la comunidad. Con programas de fines didácticos permite el encuentro entre generadores de bienes de cultura y espectadores, logrando la participación del visitante para que aprecie y valore las cualidades tecnológicas, históricas y estéticas de culturas propias y extranjeras».

#### Misión

«Somos una entidad de servicio, que contribuye a la difusión de la cultura y el saber científico. Medio dinámico de brindar educación, a través de exposiciones permanentes, temporales, itinerantes y actividades educativas-culturales multidisciplinarias, que fortalecen en la comunidad los vínculos de identidad, fraternidad, solidaridad y respeto por la naturaleza. A la vez que conserva los bienes materiales del pasado y presente, con el compromiso de preservarlos para las generaciones venideras» (Musac en Línea, 2015).

## Objetivos

### Objetivo general

Promover la identidad y el resguardo del Patrimonio Universitario, constituyéndose como centro de servicio que adquiere, conserva, investiga y difunde la cultura, el arte, la ciencia y la tecnología, a través de exposiciones, actividades educativas y recreativas, proporcionando a la Comunidad Universitaria y al pueblo de Guatemala los beneficios de una museología que invite a la participación del público visitante. (Musac en Línea, 2015)

### Objetivos específicos

- » Salvaguardar los bienes culturales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ya sean éstos históricos, científicos o artísticos, por medio de la preservación, conservación y restauración de las colecciones del Museo.
- » Proporcionar a la comunidad universitaria y al pueblo de Guatemala los beneficios de una museología moderna a través de exposiciones permanentes, temporales, itinerantes y móviles.
- » Promover la difusión del quehacer universitario logrando una dinámica de participación por medio de un programa educativo que contribuyan a la formación no formal de la comunidad universitaria y el pueblo en general, a través de actividades con temas diversos y culturales, artísticos y científicos
- » Cooperar estrechamente con universidades, institutos, archivos, museos, asociaciones científicas y culturales, y otras instituciones afines nacionales e internacionales, para la promoción de la cultura, el arte y la ciencia de nuestro país y otras culturas.
- » Generar fondos alternativos de financiamiento, manejándolos a través del presupuesto autofinanciable, que se utilicen para el logro de programas y proyectos. (Musac en Línea, 2015)

### Valores

Responsabilidad, respeto, excelencia, verdad, armonía, lealtad.

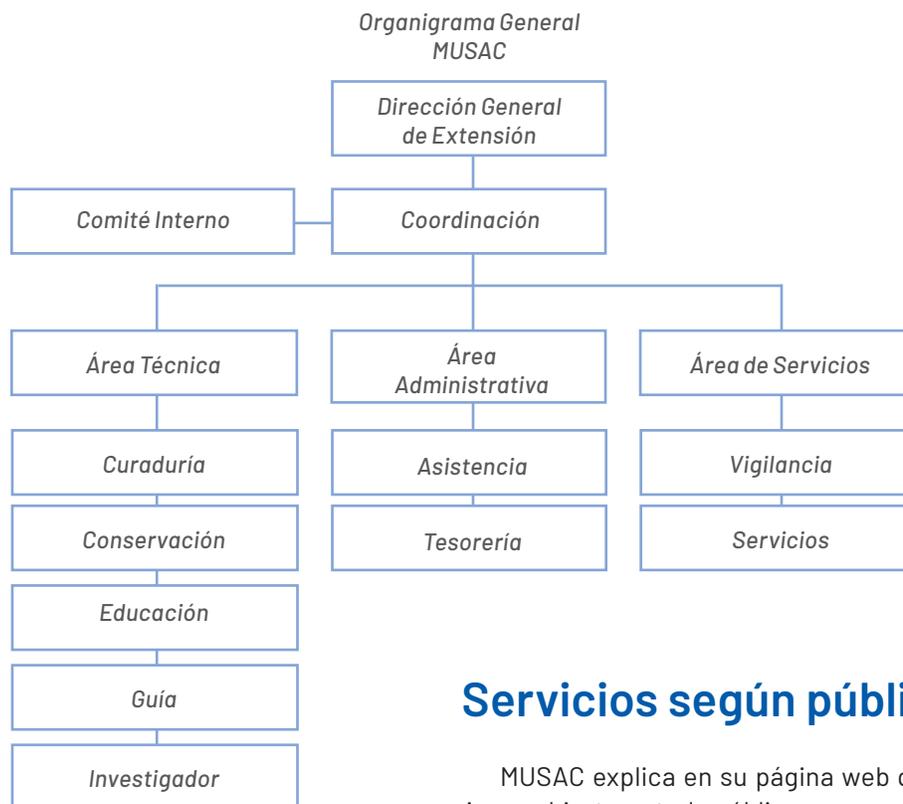


Figura 1. Organigrama general del MUSAC. Fuente: Elaboración propia con información de la Dirección General de Extensión Universitaria (2016, p. 10).

## Servicios según públicos objetivos

MUSAC explica en su página web que tienen tres tipos de exposiciones abiertas a todo público: permanentes, temporales e itinerantes. Según sus públicos meta manejan estos servicios:

- » **Comunidad universitaria:** Desarrollan actividades para un aprendizaje significativo y diversos materiales para evaluar su conocimiento sobre las exposiciones permanentes sobre el quehacer universitario.
- » **Comunidad estudiantil y Magisterio:** A los estudiantes ofrecen visitas guiadas y libres, talleres, teatro para escolares y asesoría al alumno. A los profesores les ofrecen tardes de asesoría sobre las visitas guiadas, talleres sobre patrimonio cultural, boletines informativos, entre otros y a los centro educativos les brindan conferencias.
- » **Público general:** Ofrecen foros y conferencias, talleres, una agenda cultural mensual, impresa y digital, disponible en su sitio web. Dentro del programa anual y mensual también organiza seminarios, congresos, encuentros, conciertos, cursos y talleres, entre otros.
- » **Turismo Nacional e internacional:** Ofrecen servicios de guías en español e inglés.

## El Programa Educativo

Tiene como objetivo servir a los visitantes, acercándolos y haciéndolos profundizar en los contenidos de las investigaciones presentadas en las exhibiciones. Crea espacios para la promoción de la cultura en sus diversas manifestaciones que permite establecer la comunicación y sensibilizar al público en cumplimiento de la misión institucional. El Programa se encarga de planificar anualmente la Oferta Educativa que motiva la participación de los visitantes a través de metodologías interactivas utilizadas en la educación no formal que brindan los museos (Musac en Línea, 2013).

### Objetivos

- » Sensibilizar a la comunidad sobre el papel protagónico de los museos en la educación.
- » Desarrollar programas de tipo pedagógico de acuerdo a las temáticas de las exposiciones, actividades culturales y educativas.
- » Programar, planificar, ejecutar y evaluar actividades que faciliten la comprensión de la temática de las exposiciones, dirigida a los distintos públicos.
- » Facilitar el acercamiento del Museo al visitante, brindándole conocimientos sobre historia, ciencia, cultura y arte, que favorezcan el auto aprendizaje.
- » Brindar apoyo pedagógico al sistema educativo nacional.

### Su metodología

En sus propias palabras, el Programa Educativo ha tomado en cuenta la aplicación de métodos de enseñanza efectivos y flexibles bajo una *«dimensión innovadora y crítica en la acción didáctica de los museos»*.

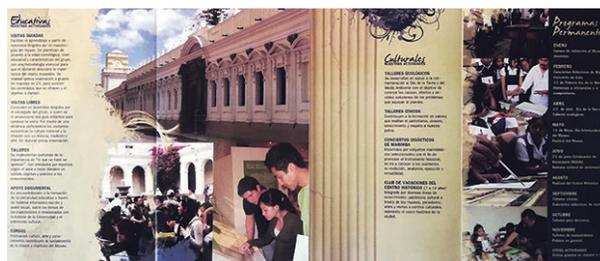
Se practican técnicas que motivan la participación y el autodescubrimiento adaptadas a los diferentes grupos de audiencia, mediante la *«discusión dirigida, diálogos, exposición e interrogación que propicia un clima agradable de aprendizaje implementando juegos táctiles y descriptivos, entre otros»*. (Musac en Línea, 2013)

## Antecedentes gráficos

A lo largo de los años el museo ha recibido apoyo en el área gráfica de practicantes y epesistas, en años recientes la cantidad de practicantes ha descendido; se presentan los antecedentes de materiales impresos más relevantes para este proyecto específico.

### Publicaciones para la promoción del museo

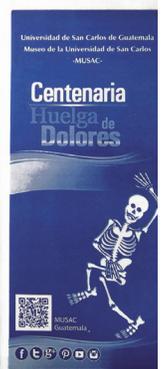
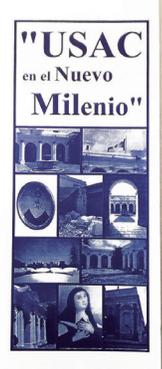
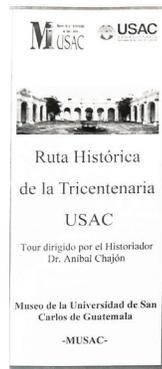
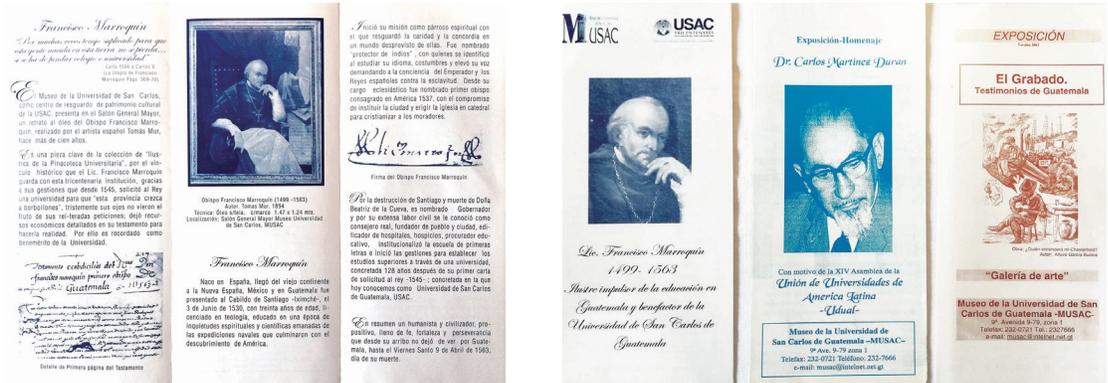
Se ha comprobado que no cuentan con materiales de este tipo que puedan ser actualizados a falta de recursos humanos en el área de diseño. Los más recientes son unos cuadrípticos realizados por una practicante hace ya varios años, siendo los únicos folletos para este fin que aún utilizan al día de hoy.



Figuras 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Folletos promocionales del MUSAC y del Programa Educativo, archivo del museo. Fotografías propias.

# Folletos educativos

Manejan en gran parte folletos impresos a una tinta, carecen de diseño y en muchos casos el personal se ve en la obligación de realizarlos haciendo uso de Publisher de Microsoft Office.



Figuras 8, 9, 10, 11, 12 y 13. Muestras gráficas del archivo MUSAC. Fotografías propias.

## Material didáctico

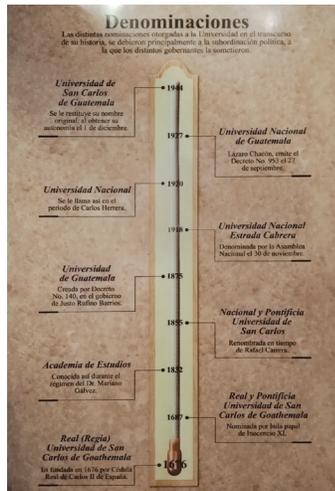
Este es el único antecedente de diseño de un folleto para recorte y pegado con el tema de los «ilustres», el más notable de este tipo para sus públicos jóvenes.



Figuras 14 y 15. Material didáctico: portada, contraportada y páginas interiores junto a la hoja de recortes; archivo MUSAC. Fotografías propias.

## Cédulas, cartelería de las exposiciones sobre la historia y el quehacer universitario

El material presente en el museo consta de cédulas impresas en papel bond y trabajadas en Microsoft Office; los materiales necesitan una actualización, pero para eso deben remodelar la sala completa lo que involucra un proceso largo de planificación y aprobación.



Figuras 16, 17, 18, 19 y 20. Muestras gráficas de los materiales impresos utilizados en las exposiciones «USAC en el nuevo milenio» (permanente) y «Tesoros universitarios» (temporal) en el Museo de la Universidad de San Carlos. Fotografías propias.

# perfil **GRUPO OBJETIVO**

Esta información pudo ser delimitada y descrita de este modo gracias a la fase de diagnóstico realizada durante el desarrollo del protocolo, a través de la investigación de casos similares en tesis de grado y de diversas publicaciones de encuestas como ENJU2011 y los informes del Departamento de Registro y Estadística, además de una encuesta propia realizada en línea<sup>1</sup>.

## Características sociodemográficas

Son jóvenes estudiantes recién graduados del nivel diversificado que viven en diferentes áreas del departamento de Guatemala y un reducido número se ubica en el interior del país, de ambos sexos, entre las edades de 17 a 22 años; de todas las etnias.

---

### *Carreras universitarias:*

*Son estudiantes de todas las facultades y unidades de la ciudad capital. En 2017 las facultades que absorbieron más estudiantes de primer ingreso fueron Ciencias Jurídicas (1,919), Ciencias Económicas (1,774), Ingeniería (1,351) y Psicología (524), correspondiendo estos datos solo a la capital [RYE-DIGA, 2017].*

## Características socioeconómicas

En su mayoría es una población no propietaria (pues no tiene ingresos propios), por lo que dependen de los padres y no poseen transporte propio. Los pocos estudiantes que trabajan son empleados de tipo administrativo o de apoyo a la gestión administrativa y financiera; se encuentran en un nivel socioeconómico medio y bajo, solo un reducido grupo se encuentra en el nivel más alto.

## Características psicográficas

Invierten su tiempo en hacer sus tareas y proyectos personales, siempre están utilizando su smartphone, les gusta ir al cine o a una fiesta, escribir y leer, pasar tiempo al aire libre. Es claro que prefieren actividades de ocio sobre las culturales, no se muestran motivados por visitar museos o por informarse más aunque aseguran que sí lo hacen.

---

<sup>1</sup> Ver anexo 1 para más detalles y gráficas

## Relación entre el grupo objetivo y la institución

En general, la mayoría no conoce la existencia del museo. Los que sí lo conocen lo visitan poco, tuvieron su primer acercamiento gracias a una actividad o visita de su centro educativo, por un amigo o familiar y algunos por redes sociales. Según investigaciones a las redes del museo, su segmento más fiel es el de los profesionales de la educación.

Tampoco conocen todos los servicios que ofrece MUSAC, consideran necesaria la difusión de su oferta de actividades. Los jóvenes de último año de educación básica que recientemente han visitado el museo se mostraron muy interesados por las actividades didácticas al final de las exposiciones académicas; aunque casi ninguno lo visita por entretenimiento, este detalle captado durante la observación indica que el museo les parece atractivo e interesante.



*Figuras 21, 22 y 23. Estudiantes de Diversificado durante visita guiada. Fotografías propias.*

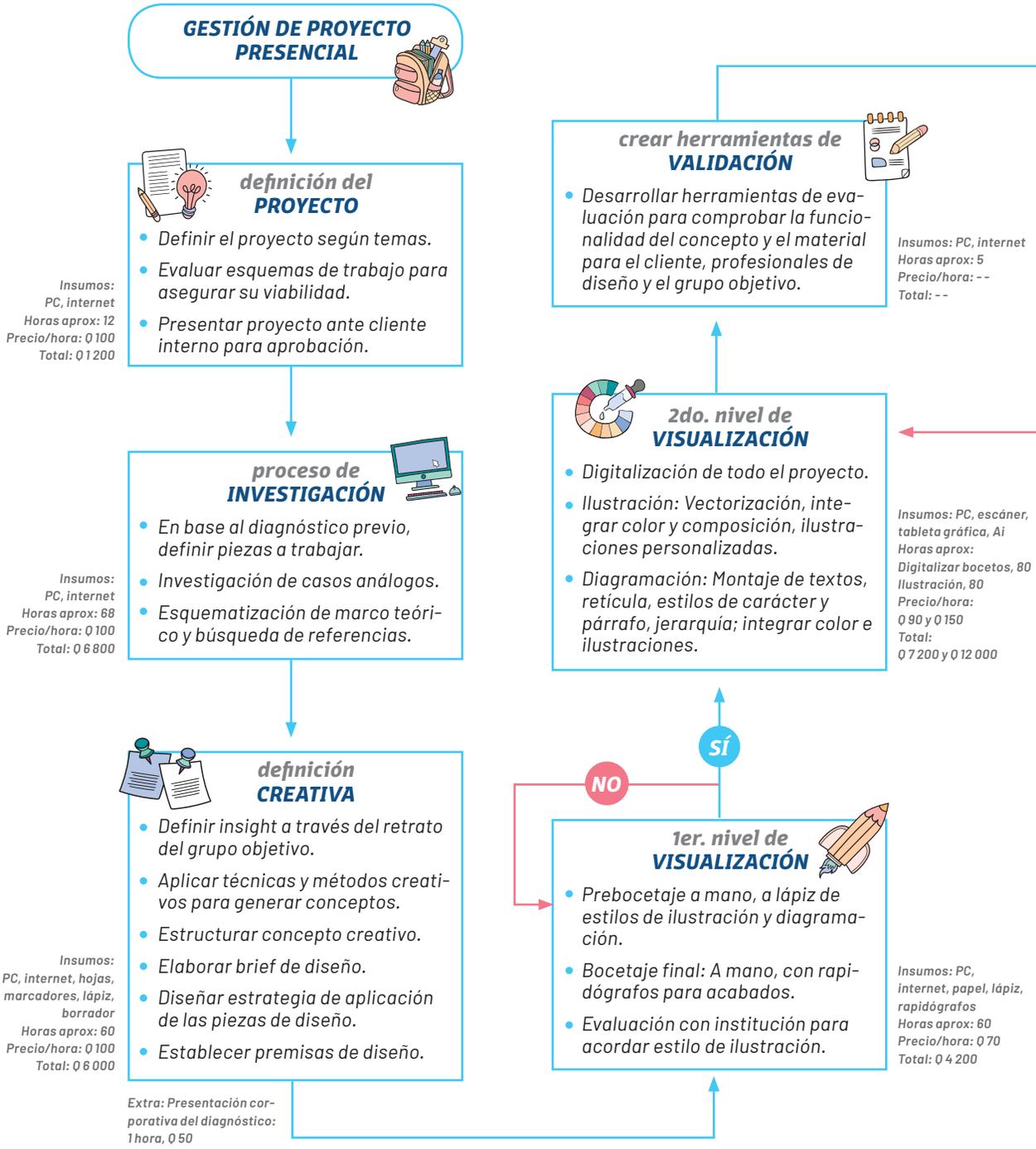


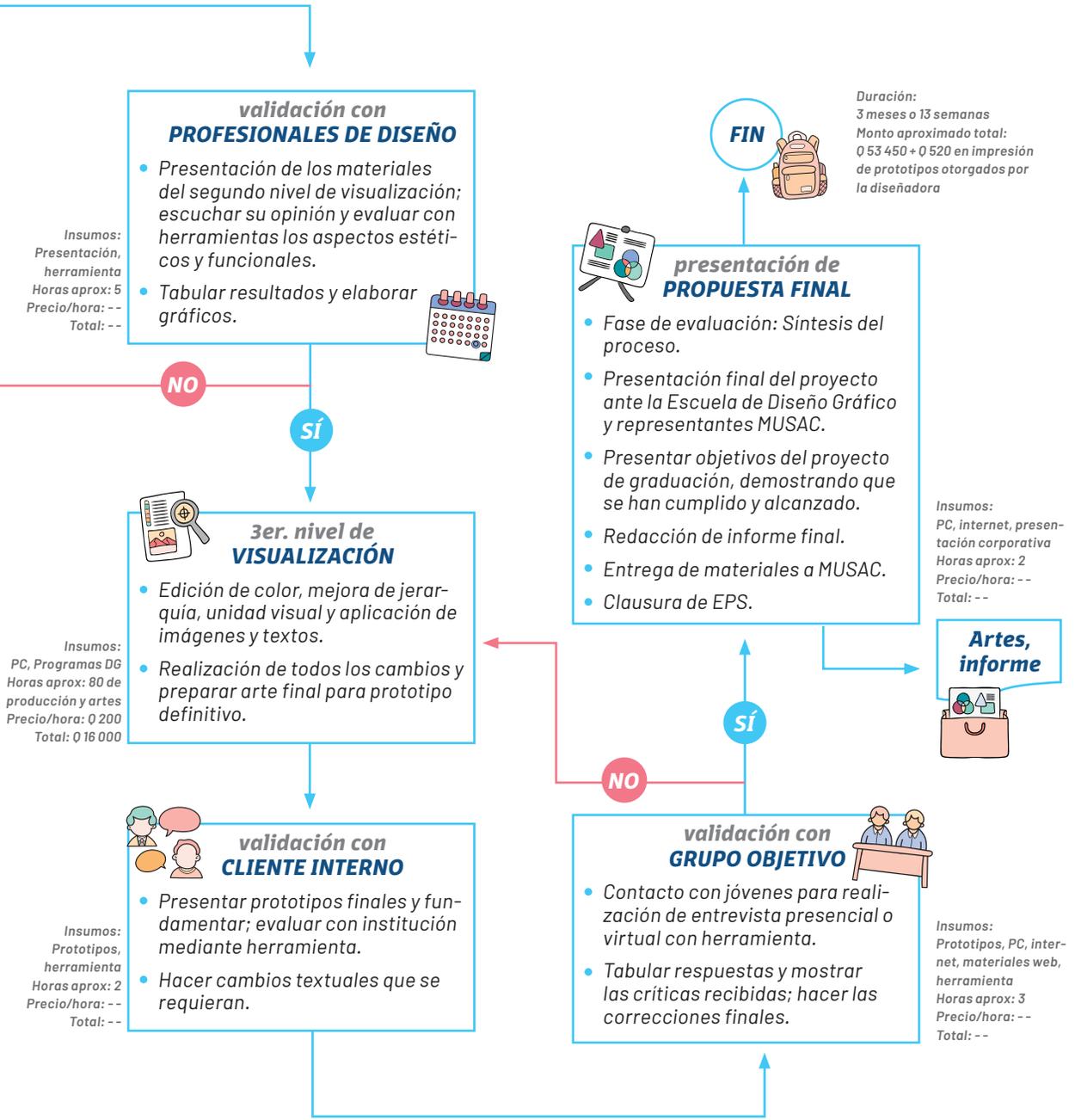
# 3 PLANEACIÓN OPERATIVA

*Flujograma*  
*Cronograma*  
*Recursos y costos*



# FLUJOGRAMA del proceso creativo







# PREVISIÓN

## de recursos y costos

HUMANOS		FINANCIEROS	
Investigación	Q.100.00/h	Tinta para impresora	Q.200.00
Conceptualización	Q.100.00/h	Servicio de internet (Q.300.00 c/mes)	Q.900.00
Diseño editorial	Q.200.00/h	Impresión de prototipos para validaciones y evaluaciones:	
Ilustración	Q.150.00/h		
<b>TOTAL</b>	<b>Q.3,374.00</b>	<b>TOTAL</b>	<b>Q.1,100.00</b>

MATERIALES		DEPRECIACIÓN
Lápices	Q.2.00	
Borrador	Q.2.00	
Ciento de hojas bond	Q.10.00	
Tableta gráfica	Q.1,200.00	* 30%=Q.360.00
Computadora (trabajo en casa)	Q.4,000.00	*30%=Q.1,200.00
Cámara	Q.6,000.00	* 30%=Q.1,800.00
<b>TOTAL</b>		<b>Q.3,374.00</b>



# 4 MARCO TEÓRICO

*Contenidos*

*Social/Ético*

*Funcional/Estético*



# CONTENIDOS



## Dimensión social y ética

- » Introducción general
- » Universidad de San Carlos, estatal y autónoma
- » El aporte significativo de la Universidad y la cultura del universitario

## Dimensión funcional y estética

- » El diseño gráfico en la mediación pedagógica del Programa Educativo
- » El material educativo y el medio

## Conclusión general

# INTRODUCCIÓN

*El marco teórico permite ahondar e investigar los temas que fundamentan todas las decisiones tomadas durante el proceso gráfico en la realización del proyecto.*

*Los temas del proyecto se abordarán desde dos segmentos: la dimensión social (que avala la razón social del proyecto) y ética (que muestran el impacto social que el proyecto puede lograr); y a su vez, la dimensión estética (que define los aspectos de diseño esenciales para que la pieza sea atractiva) y funcional (cómo estos aspectos de diseño en conjunto solucionarán el problema de comunicación visual).*

La Universidad de San Carlos de Guatemala es reconocida no solo por ser la universidad estatal por excelencia, es por su historia, su patrimonio y el papel que ha tomado como una responsable social que funge como la voz de su pueblo, desde la educación hasta la política nacional, pero, ¿cuál es su historia y por qué podemos llamarla con orgullo 'grande entre las del mundo'? A esta pregunta da respuesta el MUSAC a través de su Programa Educativo, y aunque el estudiante universitario no conoce todo lo que su academia ha hecho en la historia, tampoco parece motivado en aprender o acudir a su museo.

Exploramos qué factores existen detrás de este aparente desinterés, si al joven universitario se le puede motivar desde el inicio de su carrera. A través de los estudios sobre grupo objetivo se puede encontrar la mejor manera para llegar a este ofreciéndole un material formativo hecho especialmente para él; se plantea un modo de lograrlo y los medios que el diseño ofrece desde sus diferentes ramas y códigos.

# dimensión **SOCIAL Y ÉTICA**

## Universidad de San Carlos de Guatemala, estatal y autónoma

La cobertura educativa en Guatemala siempre ha enfrentado dificultades; basándose en el índice del desarrollo humano, en el país hay 800 mil jóvenes entre 15 y 23 años que no trabajan ni estudian. Según datos del INE (2016) somos parte del reducido **3.6%** que tiene acceso a educación superior.

Este acceso se reduce cada año y viene acompañado de un proceso de privatización silenciosa, dándose discretamente un discurso de *«educación privada como sinónimo de calidad educativa»* que viene a dominar el imaginario social de grupos sociales de diversos estratos socio-económicos, concibiendo a la educación privada como la única opción ante la *«mala calidad de la educación pública»*, implicando que el sector privado puede participar de los servicios públicos, significando la búsqueda del beneficio económico a cambio de este derecho inherente para todo guatemalteco (Barrios, 2015. p.70-72).

La meta del sector privado se centra en una competencia de mercado vendiendo prestigio y excelencia, argumentando que ha mejorado la educación del país y su calidad, pero esto no es legítimo. Se puede comprobar con las cifras de la Evaluación de Graduados del 2017 presentadas por el MINEDUC en febrero de este año: solo el 9.6% logró un nivel satisfactorio en matemática y un 32.3% lo logró en lectura, prueba en la cual el 73.82% de los centros educativos participantes son privados.

A pesar de este hecho, la normalización de la privatización está ya establecida, y la sociedad seguirá buscando situar a sus hijos en instituciones privadas al considerar que la educación pública no cuenta con los recursos suficientes para brindar una educación de 'calidad', adhiriendo un valor subjetivo a las del sector privado. Colegios y universidades por igual se ven inmersos en este modelo de formación.

*A la fecha, el CEPS (Consejo de la Enseñanza Privada Superior) tiene autorizadas 14 universidades privadas, pero aún hacia 1960 solo existía la Universidad de San Carlos de Guatemala, y aquellos fundadores de universidades la han tomado como referencia. La USAC cuenta con Centros Universitarios en los 22 departamentos, garantizando que la educación esté disponible a nivel nacional (CGP-2018, p.6).*

En este punto sabemos por experiencia, analizando hechos y estadísticas que la educación pública a pesar de las carencias que el mismo Estado le hace pasar, sí ofrece calidad y competitividad.

*El estudiante sin importar en qué sector educativo se encuentre se desempeñará como mejor lo puede hacer, solo necesita que le den una oportunidad para educarse, por ello la educación debe ser accesible para todos.*

Es en ese contexto que los ideales de la USAC se desenvuelven. Para el estudiante que termina su educación secundaria hay una Universidad que le permite continuar con su formación de manera gratuita.

La tricentenaria y autónoma Universidad de San Carlos de Guatemala es la única Universidad del Estado con la responsabilidad de cumplir con los designios de la Constitución Política del país y la manda a ser rectora de la educación superior del Estado, como señala en el artículo 82: *«[...] En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación profesional universitaria estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones» (p.65).*

La labor que esta institución hace por la sociedad guatemalteca es palpable, cubriendo las necesidades educativas superiores de **250 mil estudiantes, conformando el 70% de la educación superior total en el país, manteniendo altos estándares sin restar oportunidades** (CGP-2018, p.7); siendo catalogada de nuevo en 2018 como la mejor universidad del país después de varios años. Cubriendo un porcentaje tan alto significa —en una proyección utópica— que si la cobertura nacional de educación en los niveles básicos llegara a más jóvenes, la USAC podría atender las necesidades de casi  $\frac{3}{4}$  de la población joven en Guatemala.

La actualización de su oferta educativa también es primordial al día de hoy, en «Políticas en Educación Superior, Universidad 2050» (2018), se desarrolla el plan de mejora al sistema educativo de la tricentenario, que reafirma su compromiso de lograr una Educación Superior abierta, lo que significa dar más oportunidades a aquellos que muestren capacidad para el exitoso aprendizaje de la disciplina de su interés, y en caso de dificultades permitirles alcanzar esa capacidad.

Un modelo de formación que pretende atender las necesidades educativas de los variados grupos culturales utilizando enseñanzas que se adapten a ellos, esto incluye programas y medios escritos o bien, digitales (CGP-2018, p.4-5).

Esta universidad vela por cubrir la demanda educativa superior desde el sector público, como apoyo a esto ha creado su museo académico, que resguarda su patrimonio y difunde el valor de su aporte histórico político y educativo a la sociedad guatemalteca.

## El aporte significativo de la Universidad y la cultura del universitario

*Desde su creación en 1676, la USAC se ha visto envuelta en la política de Guatemala con su participación directa en movimientos político-sociales, jugando un papel protagónico en las grandes revoluciones nacionales, denunciando las atrocidades del gobierno a lo largo de los años, ganando su autonomía y estableciendo los parámetros de la educación superior, a través de sus reformas académicas que innovaron las prácticas de enseñanza.*

Su historia es fascinante, el orgullo de ser sancarlista se hace más real cuando se conoce y se comparte, y **el Museo de la Universidad de San Carlos está ahí para mantener vivo su legado político y educativo.** Pero si bien han pasado 25 años desde sus comienzos, el estudiante universitario aunque orgulloso, no ha logrado despertar en sí mismo un deseo por conocer la historia de su academia y raramente sabe que existe este museo académico.

Cierto es que las exigencias mismas de la universidad, la presión de adaptarse a un nuevo entorno y de rendir a la intensidad de los cursos no le dejan tiempo para pensar en actividades recreativas, y mucho menos que se relacionen con la universidad en su tiempo libre, esta institución pasa a percibirse solamente como una academia profesional, un espacio de investigación o de promoción de las ciencias.

---

#### *Y la cultura...*

*Maturana (2008) describe «cultura» como una red cerrada de conversaciones que define y constituye todo el quehacer de una comunidad humana, que entrelazando acciones y emociones, define y constituye el modo de vida de un grupo humano.*

*Se trata de cómo las vivencias de la persona se presentan en sus modos de actuar y de ser en sí mismo (p. 88-89), o en palabras de Ortega y Gasset (1930), es el sistema de ideas desde las cuales el tiempo vive (p. 556).*

No solo pasa en Guatemala, Rodríguez (2000) señalaba cómo se presentaba este panorama en España en la realidad del universitario:

*«El estudiante medio, encerrado en horarios extensísimos y atenazado por la mentalidad pragmática del currículum escolar, vive la universidad más como una prolongación de la enseñanza secundaria que como un ámbito nuevo que ofrece posibilidades de formación que trascienden las exigencias de su 'carrera'».*

La labor del museo universitario enriquece el espíritu y contribuye a despertar el deseo por aprender para la vida, presentándose como un alivio de lo rutinario.

Al hablarse desde un punto de vista generacional, los jóvenes de primer ingreso en 2018, 2019 y 2020 ya pertenecen a un nuevo bloque cultural marcado por los cambios morales, políticos y tecnológicos actuales que los ha moldeado para que puedan responder a los retos del presente, una era globalizada a tope, en el fin de una década y el comienzo de otra, estilos de vida que divergen de lo conocido hasta ahora.

Si el MUSAC desea conectar con ellos, es necesario que analice el escenario completo que le permita verdaderamente modernizar sus dinámicas y metodologías a lo que estos jóvenes ven y viven, hay que preguntarse entonces: ¿cómo puede el diseñador intervenir para solucionar este problema de comunicación? Hay que conocer al usuario.

## ¿Generación Z?

El joven de 17 a 20 años que está ingresando a la educación superior ya pertenece a la llamada generación Z, personas nacidas a partir del 95 hasta el 2009, llamados **«nativos digitales»**, pasan mucho tiempo utilizando dispositivos y pueden manejar hasta cinco pantallas a la vez, tienen acceso a la información a cualquier hora, distribuyen información de manera más rápida y eficiente, son autodidactas, se caracterizan por su acceso al conocimiento a través de internet y de las redes sociales dejando en segundo plano la consulta del libro impreso (Olivares & González, 2016, p.117). Aunque puede variar, a grandes rasgos estas son algunas de las formas en que aprenden e interactúan según una serie de artículos de la Revista de Estudios de Juventud (2016):

- » Aprenden con nuevos modelos y estrategias de aprendizaje como el aula invertida, gamificación de la clase y tutoriales en línea.
- » Son los mayores impulsores y defensores de causas sociales, se expresan en todas las plataformas posibles.
- » Utilizan las imágenes (iconos, ilustraciones, símbolos, emoticones) para comunicarse.
- » Les gusta mantener su privacidad en línea pero al mismo tiempo son los nuevos generadores de contenido en redes sociales.

Encontramos un patrón en el comportamiento de estos jóvenes, están redefiniendo la tecnología y lo que se puede hacer con ella; la difusión de los conocimientos en línea se vuelve una excelente opción, haciendo uso de sus habilidades cognitivas, sociales y comunicativas.

El acercamiento de la universidad hacia el estudiante debe ser flexible, dinámico, moderno y adaptable que integre modelos didácticos acordes a sus diferencias y capacidades (CGP-2018, p.9). Para ellos el mundo está en las redes sociales, si queremos captar su atención debemos hacerlo de manera rápida y directa.

# dimensión **FUNCIONAL Y ESTÉTICA**

## El diseño gráfico en la mediación pedagógica del Programa Educativo

Uno de los objetivos específicos del Museo de la Universidad de San Carlos es *«promover la difusión del quehacer universitario logrando una dinámica de participación por medio de un programa educativo que contribuya a la enseñanza no formal de la comunidad universitaria, a través de actividades con temas diversos»* (Musac en Línea, 2015); propósito que hasta ahora no ha podido cumplirse.

El Programa Educativo genera el contenido de los folletos que otorgan a sus visitantes que si bien es muy completo, sigue enraizado en los métodos de enseñanza de mitad del siglo XX.

El devenir de la educación debe darse junto con el del ser humano, pero su sistema se ha centrado en un modelo autoritario antiguo, instruyendo sin tomar en cuenta las limitaciones en la capacidad de aprender de los que pretenden educar. Ortega y Gasset (1930)[2004] ya lo decía y proponía un principio de economía de la enseñanza:

*«Hoy más que nunca el exceso de riqueza cultural amenaza con convertirse en una catástrofe para la humanidad, porque a cada nueva generación le es más difícil absorberla. [...] El principio es sencillo: comprender que el joven es un discípulo, no puede aprender todo lo que habría que enseñarle. Este principio de economía implica que hay que partir del estudiante, cuyas dimensiones esenciales son: una, lo que él es: escasez de su facultad adquisitiva de saber; y otra, lo que él necesita saber para vivir».* (p.547, en *Obras Completas, Tomo IV, Fundación Ortega y Gasset*).

Después de 75 años, la situación luce muy similar. Como explica Ortega y Gasset, si se le ha de enseñar al joven de la nueva era, que se le enseñe lo que pueda aprender. Podemos entonces, empezar por analizar sus características de acuerdo a su generación.

## Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es una teoría creada por David P. Ausubel, que centra la atención en el aprendiz. Aborda todos los factores, condiciones y elementos necesarios para la adquisición, asimilación y retención del contenido que se le presenta de modo que él mismo le dé su significado, un aprendizaje verbal y simbólico.

Es un proceso en el cual se relaciona un nuevo conocimiento o idea con la cognición del individuo, y toma en cuenta los aspectos relevantes de la información que ya sabe, que reciben el nombre de «*subsumidores o ideas de anclaje*» (Ausubel, 1976 en Rodríguez, 2008, p.11), esta interacción clara le permite retener esta nueva información de manera natural generando nuevas ideas de anclaje más concretas en su mente para futuros aprendizajes.

*El estudiante ya tiene una noción de lo que es USAC, pero no sabe más allá. Si se le otorga un material potencialmente significativo, atractivo y eficiente en la comunicación de la información, podrá absorberla y retenerla.*

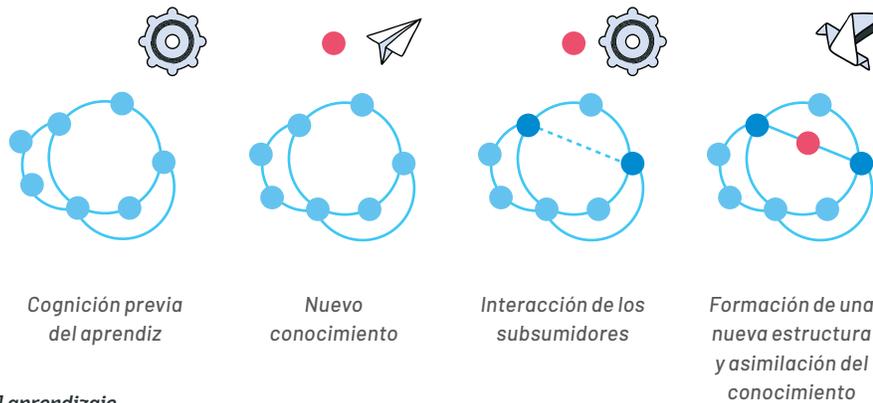


Figura 24. Proceso del aprendizaje significativo, elaboración propia.

*Para garantizar que este material sea un facilitador, hay que atender al contenido en sí mismo, manipularlo, analizarlo conceptualmente para identificar ideas y elementos importantes para el aprendizaje, así como el lenguaje que se utilizará (Rodríguez, 2008, p.18).*

Ahora bien, al tomar en cuenta estos factores, nos vamos haciendo una idea más específica sobre el material de aprendizaje significativo en el que el diseño puede intervenir para facilitar esa difusión del conocimiento, ¿cómo definimos el medio adecuado para lograrlo?

## El material educativo y el medio

Cuando un tema o contenido se visualiza en un material de aprendizaje significativo, que bien puede ser físico o virtual, el proceso de asimilación y retención se vuelve más sencillo, pero cuando este material de apoyo se elabora utilizando los principios del diseño gráfico, los resultados son mejores y **el aprendizaje puede volverse permanente** (Ronquillo, 2015). El primer aspecto a tomar en cuenta es que todo material a realizarse debe alinearse a los objetivos y metas del programa educativo donde se implemente para luego poder evaluar su efectividad, nivel de impacto y que su aporte se encamine hacia la misión, visión y objetivos planteados en la oferta educativa (Palomo, 2011, p.8).

Monedero (2007) distingue tres fases para el diseño de materiales educativos, que son:

**1) fase de preproducción**, la planificación del contenido de esos materiales por el educador;

**2) fase de producción o de elaboración**, el diseño como configuración tangible de los materiales en sus soportes físicos o virtuales que es lo que le compete al diseñador; y

**3) fase de posproducción**, el diseño entendido como planificación de la aplicación de los materiales durante el desarrollo de la intervención docente que puede trabajarse en conjunto con el profesional del programa educativo (p.55).

Entre las ramas de especialidad del diseño, una por excelencia es utilizada para la difusión de conocimientos: el diseño editorial.

### El diseño editorial

El diseño editorial motiva la persuasión del lector, estimula el interés por el contenido y otorga personalidad al escrito. Se enfoca en la maquetación de medios impresos y ahora también digitales, el diseño dependerá del perfil del público al que va dirigido y del enfoque informativo que se pretenda utilizar (Peralta, 2013).

Se deben tomar en cuenta las bases de la comunicación visual, empezando por el uso de color, y al no buscar generar material de lectura nada más, se pueden incluir elementos gráficos que ayuden a hacer más dinámica la consulta de la información: las imágenes comunican y transmiten sin decir palabras, por ello los estudiantes de la actualidad son sus ávidos usuarios; hay diferentes tipos de imágenes, como fotografías, íconos e ilustraciones (Guerrero, 2016, p.31).

---

*En el diseño editorial se trabaja con retículas —estructuras de líneas que forman filas y columnas que ayudan a organizar los textos y demás elementos cuidando la jerarquía— (Peralta, 2013).*

*Se pueden mencionar tres tipos: la retícula de columnas, la modular (formada por columnas y filas que crean una cuadrícula), o jerárquica, que se adapta a las necesidades de los elementos en la diagramación, ya sea por proporción, forma o irregularidades (Guerrero, 2016, p.34)*



Figura 25. La demanda del trabajo de ilustración está en auge, convirtiendo a muchos ilustradores latinoamericanos en nombres populares, tal es el caso de la ilustradora mexicana Melissa Zúñiga.

Ilustración y fotografía por Ely Ely Ilustra, utilizada con fines académicos.

*El texto debe ser claro, conciso, debemos cuidar el interlineado, kerning, tracking, estilos de carácter y párrafo; antes de elegirla debemos conocer el tipo de publicación que haremos para su correcta aplicación.*

## La ilustración aplicada al diseño

La ilustración forma parte del diseño, es efectiva y aplicable cuando debe transmitir un mensaje de una manera más amena y entretenida, los libros ilustrados por ejemplo, *«instalan un lenguaje mixto de palabras e imágenes como unidad inseparable de la historia»* (Abdala, 2018), especialmente en un momento de auge para este tipo de expresión, habiendo tantos artistas que han encontrado la fama en forma de reacciones y seguimientos en redes sociales, en Guatemala dándose un sinfín de exposiciones de ilustradores nacionales que reciben gran admiración social, siendo ellos mismos muy jóvenes.

En el ámbito editorial tiene su propio mercado, uno que ha cambiado dramáticamente desde los días dorados de Norman Rockwell, el más famoso ilustrador editorial. Algunas de las revistas y periódicos contemporáneos continúan utilizando ilustraciones en un estilo representativo mientras que otros comisionan ilustraciones conceptuales y decorativas: imágenes que capturan el alma del texto escrito en vez de representar una escena realista de un artículo o historia (Roman, 2014). Grandes empresas implementan ilustraciones a su imagen pública, tal es el caso de Google con sus famosos doodles, o Facebook con ocasionales ilustraciones descriptivas o conmemorativas.

## Elección tipográfica y cromática

La tipografía del texto y los títulos es muy importante, se debe hacer una elección adecuada, hacer uso de la jerarquía, las familias y los tamaños. Se mencionan las clasificaciones tipográficas a utilizar:

- » Humanas (humanísticas, venecianas): Los primeros tipos romanos, tienen un contraste gradual entre trazos gruesos y finos, una de las tipografías institucionales del MUSAC pertenece a esta clasificación.
- » Lineales (sans, sans serif, grotescas): Se dividen en grotesque, neo-grotesque, geométricas y humanistas que están basadas en las humanísticas y garaldas. En los materiales educativos se suelen utilizar tipografías lineales, entre grotescas y geométricas por sus cualidades de legibilidad en impresión y web.

La elección cromática dependerá en primer lugar del modo de color en que haremos el documento. El MUSAC maneja el azul como color institucional, de este se preparará una monocromía que sirva como paleta principal, pero se incorporarán otras de acuerdo a la temática del material educativo, atendiendo a cuestiones de cultura visual, psicología del color, armonía y contraste.

# CONCLUSIÓN

Partiendo de un todo hacia lo particular, es fácil entender que la Universidad de San Carlos de Guatemala y su extensión universitaria tienen una misión importante en común: ofrecer educación en todas sus modalidades, que el estudiante universitario se preocupa por instruirse en la materia de su anhelada profesión pero no conoce la trayectoria de la institución a la que orgullosamente pertenece y así ignora la existencia de su museo académico; que los objetivos del museo por difundir el aporte y quehacer de la USAC no se logran por razones internas y externas: la falta de apoyo y el desinterés de su estudiantado, pero que así como se presenta, así puede ser resuelto.

*El diseño gráfico es capaz de favorecer a cualquier profesión que maneje ciertas teorías, como la ciencia, medicina, estudios de todo tipo y por supuesto en este caso, al proceso de enseñanza haciendo uso de los códigos de diseño adecuados a las necesidades del entorno; desde el análisis del grupo objetivo, de la situación interna de la institución y de la percepción/relación que hay entre uno y otro, partiendo de la investigación pedagógica, se halla el camino correcto hacia la solución del problema. Es labor del diseñador no solo ser comunicador de mensajes sino también de emociones, conexiones afectivas y valores.*

Este tipo de proyecto fomenta una imagen positiva de la academia, involucrando el papel de su comunidad estudiantil en la mejora de su país, permitiéndole al estudiante actual abrazar un sentido de pertenencia hacia su universidad desde el inicio de su carrera, un orgullo que despierte su curiosidad por conocer más, acudiendo a la fuente primordial de la información: su museo académico, de modo que cuando culmine su carrera, su identidad como sancarlista sea significativa para él como el aprendizaje que le ofreció en aquel momento el MUSAC; logrando a su vez el cumplimiento de los objetivos del Programa Educativo, facilitando la mediación pedagógica de ellos con las nuevas generaciones y creando un primer encuentro entre estudiantes e institución.



# DEFINICIÓN CREATIVA

*Brief*

*Códigos visuales*

*Estrategia de aplicación*

*Insight*

*Concepto creativo*



# BRIEF

## Cliente:

Museo de la Universidad de San Carlos

## Departamento:

Programa Educativo

## Qué hace:

Planifica actividades y proyectos que conecten al público con el contenido de sus exposiciones, mediante su oferta educativa y maletas didácticas para docentes.

## Para qué lo hace:

Motivar la participación de los visitantes al museo, facilitar su aprendizaje y enlazarlo con este ofreciéndole educación no formal de calidad.

## Grupo objetivo:

Estudiantes de primer ingreso de la Universidad de San Carlos de Guatemala, entre las edades de 17 a 22 años.

## Distribución:

Medios impresos y digitales (sitio web).

## Presupuesto:

El MUSAC ha trabajado en su presupuesto para el año 2019 sin haber contemplado este proyecto, pero su impresión ya ha sido garantizada, pues será facilitada por Editorial Universitaria en la próxima elaboración de presupuesto 2020.

## Estrategia de comunicación

El MUSAC debe llegar a la comunidad estudiantil en su etapa de nuevo ingreso, motivados por iniciar sus estudios superiores; el Programa Educativo puede generar un material educativo que responda a sus necesidades, que sea efectivo en la difusión y promoción de la historia y aporte universitario, a su vez exhortándolo a conocer más visitando su museo. Si el joven se siente invitado a conocerla, se le da la oportunidad de aprender de un modo amigable y se le hace saber que es bienvenido en su museo universitario, puede desarrollar una identidad más profunda como estudiante de la «Tricentenario», aprender para la vida y visitar más seguido este bello espacio cultural.

## Producción

Esto puede ser logrado a través de un material educativo impreso gráfico. Este material narrará el origen de la universidad, las primeras gestiones y los 128 años del trámite hasta conseguir la cédula real y la Bula Papal, la labor universitaria y los procesos para graduarse incluyendo los murales de Mena, un recuento de las reformas universitarias y los beneficios que trajeron consigo, la autonomía universitaria y lo que es hoy: sus funciones y unidades; su patrimonio e identidad: el escudo, la toga, la bandera, el himno, la huelga y los edificios emblemáticos que forman parte de su historia.

## Presentación

- » **Estilo y tono:** La comunicación de esta identidad y cultura universitaria a través de este material, debe ser actual, formativa, amable, con un tono divertido y muy entretenido que resuene con la cultura visual del estudiante, que pueda sentir afecto por su contenido y la manera en que es expresado.
- » **Mandatorios:** De acuerdo a la investigación y diagnóstico se tomarán las decisiones de diseño pertinentes que hagan que el mismo usuario lo considere perdurable por la didáctica/presentación del contenido.

# CÓDIGOS visuales

## Connotaciones de los elementos y articulaciones visuales del proyecto

### Aspecto estético

Este material educativo es de carácter ilustrativo, al graficar los hechos históricos, personalidades y patrimonio universitario:

- » **Ilustraciones personalizadas:** Han permanecido a lo largo de los años y no pasarán de moda pues siempre es una solución original que brinda personalidad a una marca o a un pieza de diseño.

El mejor ejemplo de lo que se espera lograr en cuanto a ilustración es el libro *Who Wins?*, del autor Clay Swartz, ilustrado por Tom Booth, muchas de las ilustraciones serán aplicadas como *spot illustrations*.

- » **Colores Intensos:** De acuerdo a los parámetros de color establecidos por MUSAC, se hará uso del color azul, pero se propone una paleta conformada por una armonía monocromática fría y varias armonías de colores análogos cálidos. Según la cultura visual del grupo objetivo, los degradés de colores intensos son un atractivo muy grande: contrastes entre tonos azulados o púrpuras y amarillos o naranjas.
- » **Tipografías grotesque y humanísticas:** Debido a su exposición a dispositivos tecnológicos el grupo objetivo está predispuesto a leer fuentes para pantallas. Se utilizará una tipografía sans serif grotesque, con líneas simples, trazos seguros y ojos grandes. Como parte de la imagen institucional se utilizará una tipografía complementaria humanística.
- » **Formas básicas:** Se usarán líneas rectas, flechas y puntos o círculos; también se aplicarán texturas.



*Figura 26. Spot Illustrations. Son ilustraciones que destacan por sí solas con o sin fondo; se utilizan mucho en páginas web y ahora han pasado a ser muy utilizadas en materiales editoriales por su encanto y simpleza. Fuente: Sara Kipin, <http://sarakipin.tumblr.com>*



*Figura 27. Who Wins? Un libro de hipótesis sobre grandes personalidades históricas compitiendo unas con otras. Fuente: Clay Swartz & Tom Booth, <http://www.kidlit411.com/2016/07/Kidlit411-Illustrator-Tom-Booth.html>*

## Aspecto didáctico

Este es un material visual con propósitos educativos, se expondrán hechos reales, conceptos claros con un trabajo investigativo del MUSAC, es parte de su exposición itinerante «USAC Tricentenario». Serán representados mediante:

- » **Ilustraciones.**
- » **Datos curiosos,** «para ver en el MUSAC, para ver y escuchar» y datos interesantes que conectan con el museo.
- » **Partes de un todo:** Partes del escudo, partes de la toga.
- » **Líneas de tiempo:** Los «ilustres» y su papel en la USAC, las denominaciones de la universidad a lo largo de los años.
- » **Uso de códigos QR** a enlaces interesantes multimedia que refuercen el contenido de los folletos, involucrando tecnología.

## Aspecto morfológico

Estas son las funciones de los elementos morfológicos:

- » **Función formativa:** Es un apoyo a la mediación pedagógica, pues ofrece un aprendizaje significativo al estudiante, si este ya conoce un poco sobre su universidad y se siente orgulloso, que la conozca mejor y se sorprenda al hacerlo.
- » **Función recreativa:** Al momento de conocer su historia y la magnitud de sus aportes se sorprende, no sabía muchas de las cosas que leyó, le ha parecido maravilloso, se ha entretenido y es posible que quiera saber más, la curiosidad lo llama a visitar el MUSAC.
- » **Función sugestiva:** Es un material educativo que difunde y promueve el quehacer universitario, por lo tanto pretende despertar más que solo su deseo por aprender más, intensificará su orgullo como sancarlista, se siente parte de la USAC, así se sentirá invitado a visitar su museo académico.
- » **Las ilustraciones:** Estas serán un reflejo de la realidad, personajes, hechos y lugares reales; serán polisémicas pues varias de estas representarán más de un significado; serán complejas medianamente por su elaboración.

## Aspecto sintáctico

- » **Planos:** Se utilizarán planos descriptivos en las ilustraciones de los edificios emblemáticos (gran plano general) y para los murales de Mena (plano general); de planos narrativos para los personajes de los «ilustres», (plano medio y americano); y de planos expresivos solo en casos que lo requieran.
- » **Ángulos:** A la altura de la mirada para todas las ilustraciones de personas; para las de los edificios se hará uso de la perspectiva.



Figuras 28 y 29. Referencias fotográficas a utilizar para ilustrar de manera fiel los edificios, ejemplifican el uso de perspectiva, puntos de fuga y el gran plano general. De izquierda a derecha: Rectoría por Alvin Hernández; Biblioteca General por TV USAC. Fuente: Guatemala.com

- » **Composición:** Para la diagramación se utilizará la simetría dinámica de Jay Hambidge con el fin de crear armonía entre varios puntos de interés.

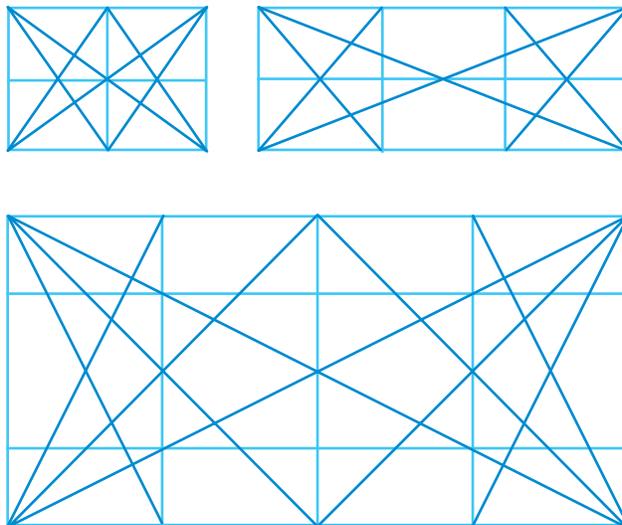


Figura 30. Variaciones de la simetría dinámica. De arriba hacia abajo. Con la razón de la raíz de 2 ( $\sqrt{2}$ ), raíz de 3 ( $\sqrt{3}$ ), raíz de 4 ( $\sqrt{4}$ ). Fuente: Azócar, A. (2018). Elaboración propia.

### Simetría dinámica de Jay Hambidge:

Es un sistema metodológico natural y proporcional de diseño, que utiliza rectángulos dinámicos (la relación de su lado mayor al menor es un número irracional), basados en razones como  $\sqrt{2}$ ,  $\sqrt{3}$ ,  $\sqrt{4}$ , la razón áurea ( $\Phi=1.618$ ), su raíz cuadrada ( $\sqrt{\Phi}=1.272$ ) y su cuadrado ( $\Phi^2=2.618$ ). En Hambidge (1920), *Dynamic Symmetry: The Greek Vase*.

» **Color:** Según la teoría de color, este proyecto se enfoca en el uso de armonías:



Contraste de colores fríos y cálidos: El azul será el color predominante, pero se apoyará solamente de colores cálidos.

Armonías monocromáticas: Con distintas tonalidades de azules oscuros y claros.



Armonía de colores análogos: Los colores cálidos serán segmentados en tres gradientes, se explicarán las decisiones más adelante.

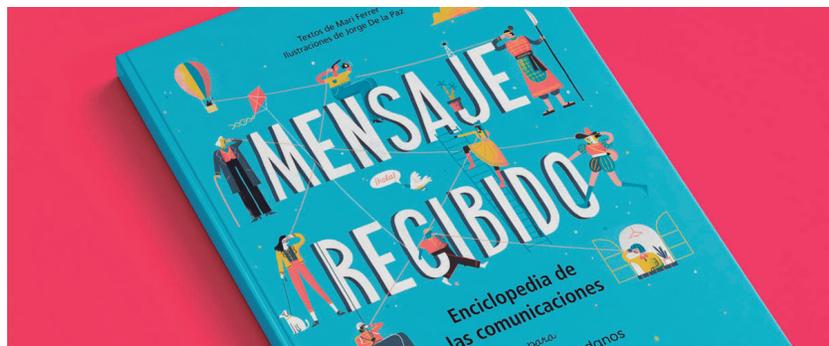
Figura 31. Círculos cromáticos, contienen la paleta trabajada para el proyecto con los valores correctos. Elaboración propia.

» **Textos y gráficos:** Las ilustraciones van de la mano con los textos, esto para garantizar el dinamismo de la lectura. Se muestran ejemplos de materiales similares a la expectativa de este proyecto, así mismo se muestran ejemplos de las ilustraciones que sirvieron de inspiración para las etapas posteriores, estas pretenden reflejar la realidad y los hechos históricos, de modo que sean ellas quienes describan la historia y patrimonio.



Figuras 32 y 33. Arriba, proyecto realizado por el estudio coreano Sunny Island (fuente: sunnyisland.kr).

Abajo, proyecto ilustrado por Jorge de la Paz (fuente: <https://www.behance.net/gallery/66901869/Mensaje-Recibido-Enciclopedia-de-las-Comunicaciones>)





Figuras 34, 35, 36, y 37. De arriba hacia abajo, dos proyectos realizados por el estudio coreano Sunny Island (fuente: [sunnyisland.kr](http://sunnyisland.kr)); ilustraciones del juego Who Wins? de Clay Swartz y Tom Booth (fuente: <http://www.kidlit411.com/2016/07/Kidlit411-Illustrator-Tom-Booth.html>); libro ilustrado «Seguimos en pie» por el estudio Pictoline (fuente: <https://www.animalpolitico.com/2018/09/pictoline-libro-19s/>)

## Aspecto semántico

» **Planos y ángulos:** Los edificios emblemáticos y las ilustraciones a utilizar en las portadas manejan un código icónico literal y algunas veces simbólico. Es en su mayoría literal pues refleja la realidad de las formas pero puede ser simbólico al manejar la subjetividad desde un sentido cromático, la cantidad de realismo y fantasía es equivalente gracias a este hecho.

Se puede representar fielmente la iconicidad arquitectónica de la rectoría, adornando la realidad con el uso del color y la manera en que se muestra el entorno: vacío, abierto, natural, invitando al estudiante a ingresar y a su vez engrandeciendo su belleza, gracias al uso del gran plano general y un ángulo favorecedor. Esto aplicará a todos los casos similares al descrito.

» **Composición:** El uso de la simetría dinámica favorece este aspecto como código de transmisión, pues establece el camino y la forma de transmitir sensaciones, el sustrato de impresión también juega un papel importante; todo con el fin de que el lector experimente emociones al tener este material en sus manos.

» **Cromatología:** Haciendo uso de la psicología del color y de acuerdo a los parámetros establecidos anteriormente, se busca graficar esta transición como viaje en el tiempo, los degradés son la mejor representación de transición, y según el color se toman ciertos criterios. El degradé amarillo agrega brillo y da luz, recuerda buenos tiempos; la combinación de púrpura a magenta representa fusión, liberación y entusiasmo, es evolución; el degradé anaranjado es amistad, juventud y confianza.



#1: *Días dorados*  
(época colonial)



#2: *Evolución*  
(reformas)



#3: *Modernidad*  
(Universidad de hoy)

- » **Gráficos:** Las ilustraciones de los personajes históricos y los edificios son en sí mismos enunciados icónicos reconocibles, códigos con sema único, esto significa que no tienen un significado alternativo; representan algo o alguien que existe o existió. El principal objetivo es tomar la esencia de cada personalidad y plasmarla en su ilustración, esta no tiene el fin de ser cómica sino más bien un recurso educativo/didáctico.



*Figuras 38, 39 y 40. Inspiración directa para las ilustraciones de los personajes históricos de «USAC Tricentenario».*

*Arriba, retratos antiguos del obispo Francisco Marroquín y Capitán Pedro Crespo Suárez de la colección del Museo de la Universidad de San Carlos. Fuente: Archivo MUSAC (2017).*

*Abajo, George Washington vs Leonardo Da Vinci, del juego Who Wins? por Clay Swartz & Tom Booth. Fuente: <http://www.kidlit411.com/2016/07/Kidlit411-Illustrator-Tom-Booth.html>*

Se presentan ciertos códigos de reconocimiento, como «la Chabela», el escudo universitario y la toga, elementos previamente conocidos por el estudiante de primer ingreso. También se hace uso de códigos icónicos articulados en signos: acompañando datos interesantes y material multimedia podremos encontrar un ojo; si el contenido es un video, el dato irá acompañado del ojo, una oreja y una nota musical; también se encontrarán flechas que indican que el viaje continúa, que hay que seguir con el recorrido.

# ESTRATEGIA

## de aplicación de las piezas a diseñar

A continuación se describe el accionar del proyecto desde qué se va a comunicar y para qué, los indicadores de logro, definiendo los resultados esperados, con qué se va a comunicar, quiénes son los involucrados, cuándo y dónde se desarrollará, cuándo se pondrá en acción.

QUÉ →



### historia y quehacer UNIVERSITARIO

- Los inicios: 1) Antecedentes, 2) fundación, 3) primeras labores académicas.
- Aportes a través de los años: 4) Reforma de 1782, 5) movimientos independentistas, 6) reformas de 1832 y 1875, 7) denominaciones de la universidad a lo largo de los años, 8) autonomía universitaria.
- Patrimonio universitario: 9) La USAC hoy –funciones, unidades, extensión–, 10) patrimonio e identidad.

PARA QUÉ →

### objetivos y escenario del PROGRAMA EDUCATIVO



- Objetivos de la institución:
  - «Promover la difusión del quehacer universitario logrando una dinámica de participación por medio de un programa educativo que contribuya a la enseñanza no formal de la comunidad universitaria».
  - «Programar, planificar, ejecutar y evaluar actividades que faciliten la comprensión de la temática de las exposiciones».
- Indicadores de logro:
  - El estudiante recuerda hechos históricos concretos sobre los aportes de su universidad a la educación y política nacional, apoyándose de un material educativo.
  - Se presenta curioso por aprender e interactuar con el patrimonio universitario acudiendo a su museo académico.
- Resultados esperados:
  - Estudiantes motivados y conocedores sobre la historia de su universidad.
  - Aumento significativo en las visitas al museo de los jóvenes estudiantes.
- Productos esperados:
  - Nuevos y funcionales materiales formativos para el Programa Educativo.
  - Nuevos recursos gráficos que puedan utilizar en otros formatos.

CON QUÉ →



**piezas de diseño  
GRÁFICO**

- Material educativo (libro visual, kit de folletos, serie de infografías), incluyen 'goodies' o pequeñas piezas decorativas o de uso diario (stickers, pines, separadores).
- Materiales que complementan fuera del proyecto de graduación: Posts para Facebook, diseño de cédulas y gráficos explicativos de las actividades didácticas en las salas con exposiciones sobre USAC.

CON QUIÉNES →

**involucrados/actores en el  
PROCESO**



- Directos:  
Programa Educativo MUSAC, apoyo-herramienta para las educadoras. Proveen el contenido, involucradas en el proceso para garantizar que sea funcional desde el punto de vista pedagógico.  
USAC, principal beneficiario; el proyecto divulga y promociona su historia y aporte. El museo mismo se crea con ese objetivo.
- Secundarios:  
Los estudiantes de primer ingreso para el año 2019; proyecto pensado y diseñado para ellos, de modo que el conocimiento llegue a ellos por todos los medios.

CUÁNDO →



**tiempo del  
PROYECTO**

- Tiempo de elaboración: Tres meses aproximadamente.
- El Programa Educativo: Mantiene una planificación mensual de sus actividades, el material puede serles de utilidad durante todo el año.
- Según los tiempos, podría ser aplicado a principios de 2019 con la llegada de los nuevos estudiantes.

DÓNDE →

- Dentro de las instalaciones del MUSAC, disponible también en la Universidad de San Carlos, posiblemente en Rectoría o distribuido por facultades, a través de redes sociales y página web.

# CUADRO comparativo

Para la elección del material editorial educativo, se analizaron las tres opciones de piezas de diseño con sus ventajas y desventajas, la tercera opción fue seleccionada.

PIEZA	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Libro visual educativo	<p><i>Es una pieza que no pierde vigencia.</i></p> <p><i>Está a la mano en todo momento y no se necesita electricidad para acceder a este.</i></p> <p><i>Se pueden hacer notas sobre el libro.</i></p> <p><i>Sus medidas pueden variar de acuerdo a la cantidad de texto e imágenes; la impresión en sí misma le suma atractivo.</i></p> <p><i>Puede ser blanco y negro o full color, las imágenes tienen más espacio para lucirse.</i></p>	<p><i>Es prioridad tomar en cuenta cuestiones de presupuesto, aunque la idea pueda parecer grandiosa, la reproducción puede resultar muy costosa y poco viable.</i></p> <p><i>Su difusión también representa más problemas, aunque se podría pedir ayuda para que sea repartido por distintas instituciones culturales, aunque representa más complicaciones.</i></p> <p><i>Se puede arruinar, se le pueden desprender las hojas.</i></p>
Serie de infografías	<p><i>El diseño de información que se vale de este medio está en auge, nunca pierde vigencia.</i></p> <p><i>Puede ser impreso o digital, incluso ambos.</i></p> <p><i>Por su nivel de dificultad o elaboración resulta en piezas de alta calidad gráfica, pueden ser difundidas por otros medios de comunicación.</i></p>	<p><i>El mayor inconveniente con estas piezas es que la infografía como tal tiene sus propias reglas de composición, comunicación, iconografía y códigos visuales que han de aplicarse tal cual para que en verdad al verla sepamos que se trata de una infografía.</i></p> <p><i>Por la clase de información no es conveniente presentarla en infografías, si bien hay algunas que lucen muy creativas, por lo extenso del contenido, es preferible usar otro tipo de ilustración aplicado al diseño editorial.</i></p>
Kit de folletos educativos ilustrados	<p><i>La idea ya se ha utilizado en otros lugares con otros tipos de información y ha demostrado ser funcional.</i></p> <p><i>Lo que aporta a la originalidad de las piezas es su cualidad de «ilustrados».</i></p> <p><i>Se puede ser tan creativo como se pueda, con full color, a una tinta, folletos a media carta o carta completa, se pueden imprimir fácilmente con Editorial Universitaria sin exceder costos, desarrollar una identidad de pertenencia con piezas extra incluidas dentro de los kits, como stickers o pines.</i></p>	<p><i>El estudiante puede decidir quedarse solo con la información que los folletos le ofrecen, perdiendo la motivación de visitar el museo universitario si no lo conoce.</i></p>

# INSIGHT

## Factores individuales psicológicos

### Cultura y tecnología

Los verdaderos «nativos digitales», nacidos en la era de internet. Usan las nuevas tecnologías desde que tienen razón de ser: autodidactas, creativos, colaborativos, expuestos a un momento de sobrecarga informativa a través de los medios y en el sistema educativo, lo que los hace reclamar un aprendizaje para la vida.

El adolescente debe mantener un equilibrio entre su vida real y la cibernética. Se han realizado estudios que aseguran que las nuevas promociones de estudiantes tienen más dificultades para hablar en público, para redactar textos complejos, y para mantenerse concentrados por tiempos prolongados (Lara & Ortega, 2017, p. 75), pero como en toda generación, están los jóvenes que cazan con esta descripción y los que por el contrario destacan por sus habilidades innatas de liderazgo, investigación y emprendimiento.

*«Mientras que la Generación X ha nacido con el walkman, el PC de sobremesa o la Gameboy, los millenials lo han hecho con la tecnología 2G, el portátil y el uso del SMS, y la Generación Z con la tableta, los smartphones y un entorno donde se usaba de forma masiva WhatsApp para comunicarse» (Lara & Ortega, 2017, p. 71).*

### Necesidad

Se presentan según la pirámide de Maslow:



Figura 41. Pirámide de Maslow de las necesidades del estudiante de primer ingreso. Elaboración propia

## Aspecto afectivo

Todos los estudiantes en su último año de educación básica y en su primer año de educación superior sienten una emoción colectiva por el inicio de esta nueva etapa de su vida, están motivados por ingresar a su facultad y vivir nuevas experiencias en camino a su título; desde este momento lo vuelven su meta más cercana pero saben que el camino es duro. Cuando descubren que sufrirán más de lo que se imaginaban, comienzan a desmotivarse y a figurar su universidad como un espacio dedicado solamente al estudio; coexiste un cansancio mental que se acrecenta con los años, se sienten orgullosos de pertenecer a su academia pero ahí queda el sentimiento sancarlista.

## Masificación

Se ven directamente afectados por las tendencias y la viralización de contenido, principalmente en YouTube; al tener en sus aulas métodos modernos de enseñanza como la gamificación y el aula invertida, todo para ellos gira alrededor de los video tutoriales, *videoblogs*, los famosos DIY *–do it yourself–*, etc. Los *influencers* de Instagram y YouTube son embajadores de marcas para atraer a esta nueva generación que presta atención a lo que dicen los chicos de su misma edad; admiran celebridades y pseudo celebridades; los muchachos invierten gran parte de su tiempo en juegos de video y en aprender nuevas tecnologías. Las chicas invierten su tiempo en escribir pequeñas novelas en plataformas como *Wattpad*, y leen, especialmente libros de la categoría *Young Adults*.

Siguen modas y retos en redes, comparten historias creativas de 24 horas y su Instagram luce como una galería curada.

## Pertenencia

Les gusta sentirse parte de algo, aunque no les gustan las etiquetas es claro que se segmentan a sí mismos. Se sienten parte de su centro educativo y con orgullo lo anuncian, lo mismo pasa cuando entran a una universidad, aquí ese sentido se intensifica cuando se trata de la USAC, para ellos ser sancarlista es un logro por sí mismo.

## Grupos de influencia

### Familia y amigos cercanos

Es en la familia en donde se desarrollan los hábitos. El estudiante se pregunta en qué universidad estudiar y seguramente alguien de su núcleo familiar se tituló en la USAC; con sus amigos ha conversado y ha discutido sobre dónde piensan hacerse sus exámenes de admisión. Estos aspectos le ayudarán a un nivel subconsciente a elegir un lugar.

### Grupos sociales

Sus compañeros funcionan como un colectivo, convive con ellos a diario en su centro educativo, ya sea por presión social o simplemente para desarrollar su sentido de pertenencia seguirá las opiniones populares.

### Medios de comunicación

De la mano de la masificación y el exceso de información, los medios de comunicación tienen gran poder en la mente del joven, en el caso de las universidades, la mayoría de publicidad es de las privadas. Existirá en el estudiante un análisis cuidadoso para su decisión solo si tiene las posibilidades para asistir a una privada, de lo contrario su primer opción será la USAC y se siente emocionado de cualquier manera.

## Actitudes, motivaciones e intereses

### INTERESES

#### PENSAR

- Le gusta la música, es parte de su vida, vive su día a día con creatividad.
- Le gusta aprender por su cuenta, siente que su forma de pensar no se parece a la de nadie más.
- Siente interés por las artes en toda su expresión, busca innovar desde su estilo de vida. Le interesan los idiomas, las culturas de otros países.
- Dedicar tiempo al cine y a Netflix, está pendiente de los nuevos estrenos, le gusta etiquetar amigos en publicaciones de redes sociales, utiliza muchos extranjerismos. No dedica tiempo a actividades culturales.

### MOTIVACIONES

#### SENTIR

- Le motiva saber que está comenzando la 'U', quiere dar su mejor esfuerzo para pasar en limpio cada semestre.
- Se inspira de videos de YouTube, descubre artistas nuevos, música nueva. Es parte de los movimientos feministas, está a favor de la identidad de género y de la libre expresión en todas sus formas.
- Quiere hacer de su vida la mejor experiencia, se preocupa por el futuro pero trabaja en el presente para lograrlo pronto y no lo sueña tanto.
- Desarrolla colectivos con otros compañeros en pro de alguna solución a un problema social.
- Le gusta destacar, subir fotos propias, lo motiva su propio ser y se siente independiente.

### ACTITUDES

#### ACTUAR

- Si algo le molesta lo demuestra, utiliza la comunicación digital (emojis), defiende sus ideales y las cosas en las que cree.
- Se frustra con facilidad al ver el peso de sus deberes y todo lo que debe aprender. Pregunta desafiante y para sí mismo: Y yo ¿para qué quiero saber más historia y cosas sobre la universidad? A mí no me ayuda en nada saberlo o no saberlo, me es indiferente. Yo solo me quiero graduar, ya me siento orgulloso, ¿eso no basta?
- Es demandante, proactivo y se mueve con rapidez.



La técnica de los seis sombreros para pensar de Edward de Bono facilitó la búsqueda de insights, especialmente el sombrero negro (negativo): el estudiante desmotivado.

**«¿Y PARA QUÉ QUIERO SABER MÁS COSAS SOBRE LA UNIVERSIDAD?»**

Pregunta molesto y desafiante para sí mismo.

# concepto CREATIVO

## Mapa semántico/conceptual

Para generar el concepto creativo se hizo uso de los mapas semánticos con algunas características de los mapas conceptuales.

El mapa semántico es una técnica creada por Pearson y Johnson, se trata de una estructuración categórica de información. Puede estar formado de palabras, ideas, términos derivados de la idea principal o de cualquier otro concepto. Se compone de figuras geométricas (nódulos que contienen palabras), y de líneas de interrelación (unen o relacionan los nódulos), rectas o curvas terminadas en flechas (MINEDU, s.f.)

Los mapas semánticos pueden ser libres. Al ser un organizador visual categorizador, se le agregó la característica de los mapas conceptuales del uso de enlaces cruzados: para relacionar conceptos de diferentes partes del mapa conceptual que dan lugar a una nueva idea o conclusión.

La idea central que dio origen a este concepto fue «**USAC histórica**», el tema a englobar es bastante grande, pero es una síntesis aceptable que da pie a muchas ideas.

**USAC histórica es:** lo que somos, lo que otros fueron, lo que hicieron, lo que vemos en el presente y que se enlaza con el pasado. Historia es una crónica. Una crónica que puede ser graficada, ¿cómo?, con fotografías e iconos, con ilustraciones. ¿Y la crónica para quién es?, para los sancarlistas, los actuales, los frescos, los nuevos.

USAC histórica es una crónica a ser contada a todos los sancarlistas pero específicamente a los nuevos de un modo amigable que se puede lograr familiarizándolo con el contenido a través de ilustraciones adecuadas para su edad.

**La frase conseguida fue:** «**USAC, crónicas ilustradas para el sancarlista moderno**», para convertirla en un concepto adaptamos la redacción para ser más concisos:

**«USAC ILUSTRADA PARA NUEVOS ESTUDIANTES»**

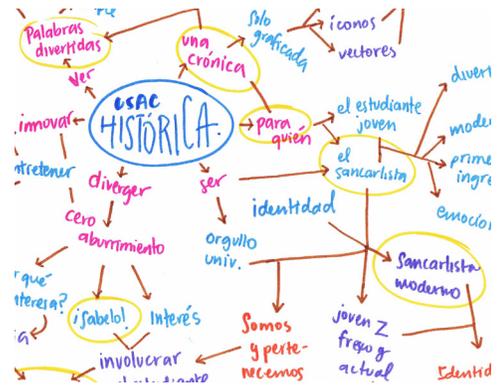


Figura 42. Mapa hecho a mano. Elaboración propia.

Se empieza en el medio de la hoja, escribiendo la palabra o idea central, radialmente se desprenden ideas, conceptos o características asociadas, el objetivo es ser espontáneo; se generan niveles estableciendo nuevas conexiones con ayuda de los enlaces cruzados.

Finalmente se analiza todo lo escrito y se resaltan las palabras o ideas clave que se generan de los enlaces formando conceptos creativos.



# PRODUCCIÓN GRÁFICA

*Previsualización*

*Nivel de producción gráfica 1*

*Nivel de producción gráfica 2*

*Nivel de producción gráfica 3*

*Propuesta gráfica final fundamentada*

*Vista preliminar*

*Lineamientos para la puesta en práctica*

*Honorarios*





## El insight

El estudiante se muestra desinteresado y huye del conocimiento extra que no corresponde a sus intereses; mira con desdén e incredulidad lo que le dan, no lo dice pero lo piensa:

**«¿Y PARA QUÉ QUIERO SABER MÁS COSAS SOBRE LA UNIVERSIDAD?»**

## El concepto creativo

Si el estudiante se muestra desmotivado o desinteresado en aprender, el MUSAC puede alentarlos a motivarse con un material que despierte su curiosidad y entienda por qué vale la alegría saberlo:

**«USAC ILUSTRADA PARA NUEVOS ESTUDIANTES»**

# PREVISUALIZACIÓN

## USAC, historia y aporte

La fundación de la Universidad de San Carlos de Guatemala llevó un trámite de 128 años, siendo su primer benefactor el obispo Francisco Marroquín. El Ayuntamiento, la Audiencia de Guatemala y varias órdenes religiosas solicitaron al rey el establecimiento de la universidad por más de un siglo, siendo autorizada finalmente por el monarca Carlos II el 31 de enero de 1676 en España, recibiendo la Bula Papal en 1687, reconocimiento que otorgaba validez internacional a la universidad.

Desde su creación hasta la fecha ha establecido las normas de educación superior en Guatemala, habiendo atravesado muchas reformas que lograban cada vez nuevos aportes a las ciencias y a diversas cátedras, además de estar detrás de grandes movimientos de cambio para el país, como lo fue la independencia y la revolución de 1944. Hoy, 343 años después, sigue siendo la principal promotora de educación pública y su estudiantado sigue movilizando al pueblo a levantarse frente a injusticias del Gobierno. Se moderniza y avanza.

## Secciones principales del material editorial

- » **Folletos:** Tres folletos tamaño carta de 16, 12 y 20 páginas, con portada y contraportada, sin lomo ni guardas. Créditos al reverso de la portada, páginas internas full color y fondos blancos, con ilustraciones en puntos estratégicos (*spot illustrations*). Estos folletos incluirán códigos QR y datos interesantes que refuercen los contenidos de los folletos.
- » **Varios:** Juego de calcomanías y separadores de libros con las ilustraciones de los folletos, más un pin. A modo de empaque se diseñará una carpeta en la que se coloquen los folletos por dentro junto a los *souvenirs*.

## Tres niveles de producción gráfica

El proceso de producción gráfica consta de tres niveles con sus respectivas validaciones; el primero consistiendo en el bocetaje a mano y pasando por una autoevaluación, el segundo en la digitalización de toda la propuesta siendo validada por profesionales de diseño, y el tercero en el material gráfico completo con las correcciones realizadas de los resultados del segundo nivel, a ser validado con cliente y grupo objetivo para verificar que sea funcional.

Este proyecto se desgloza en la producción de las ilustraciones, diagramación de los tres folletos y diseño de *souvenirs* que acompañen la propuesta impresa como un kit didáctico.



# 1º NIVEL

## de producción gráfica

Producción del bocetaje a mano con el fin de tomar las primeras decisiones de diseño basadas en las premisas antes establecidas, evaluando las opciones de tres de las secciones más importantes del proyecto, siendo estas: el estilo de la ilustración, la retícula de las páginas interiores y el diseño de una de las portadas.

### Ilustración

El estilo de dibujo es parte importante de este proyecto, se realizaron tres propuestas de bocetaje para la ilustración de los personajes y se evaluó si estas eran pertinentes a las necesidades del grupo objetivo y si eran eficientes en la comunicación del personaje histórico.

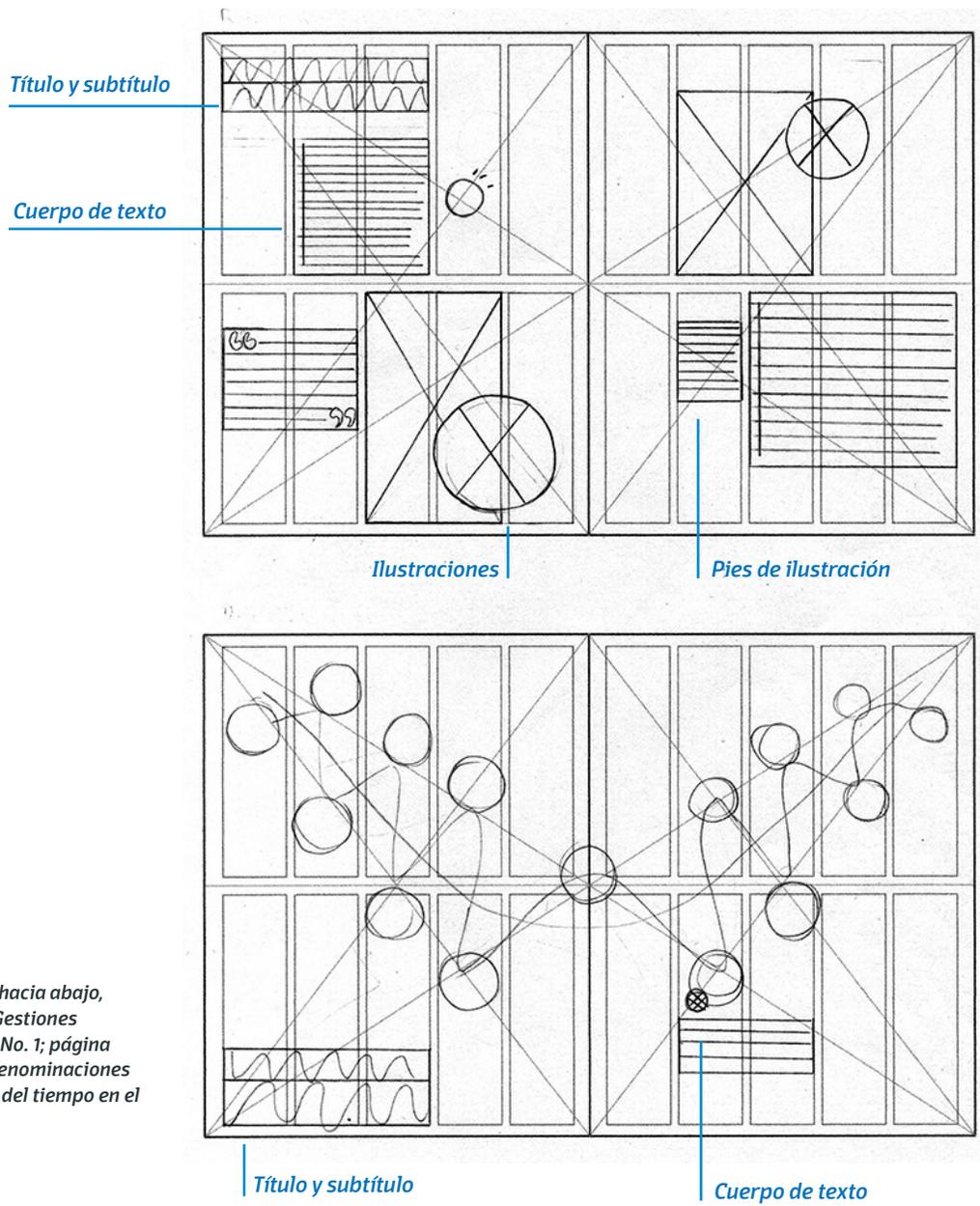


Figuras 43, 44 y 45. De derecha a izquierda, opciones uno, dos y tres del estilo de dibujo de los personajes históricos.

## Páginas interiores

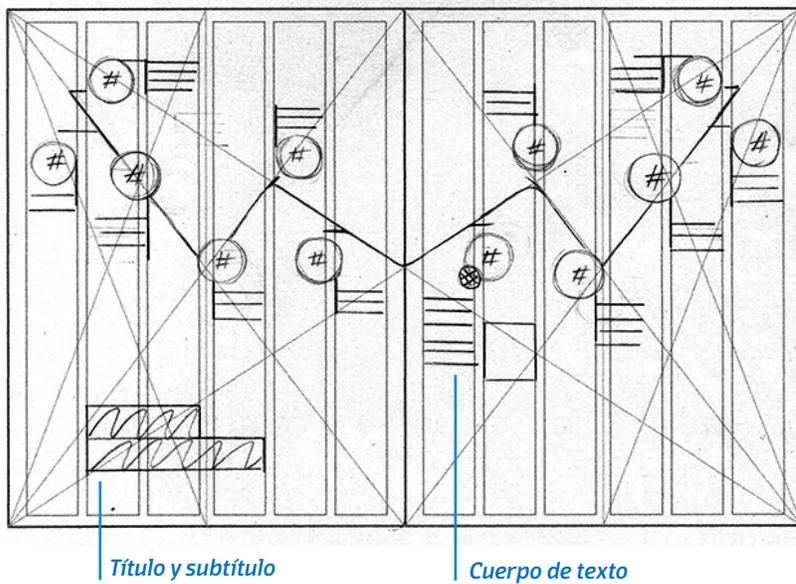
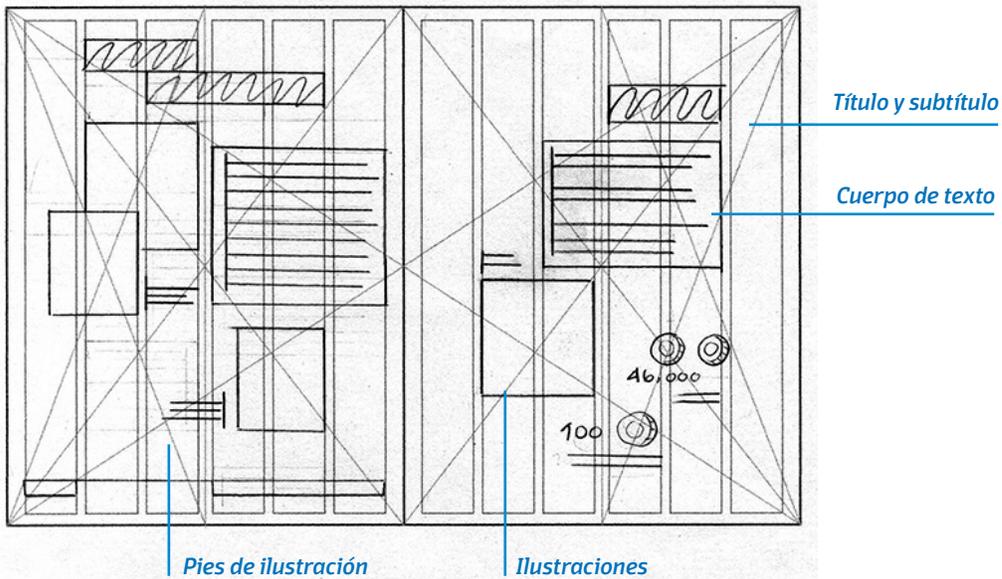
Para las páginas interiores se comenzó con la maquetación y opciones de retículas aplicadas al canon de la simetría dinámica.

**La opción 1** consistía de una retícula de cinco columnas y una simetría dinámica con relación de la raíz de dos, los elementos quedaban muy espaciados, la diagramación ha resultado confusa.



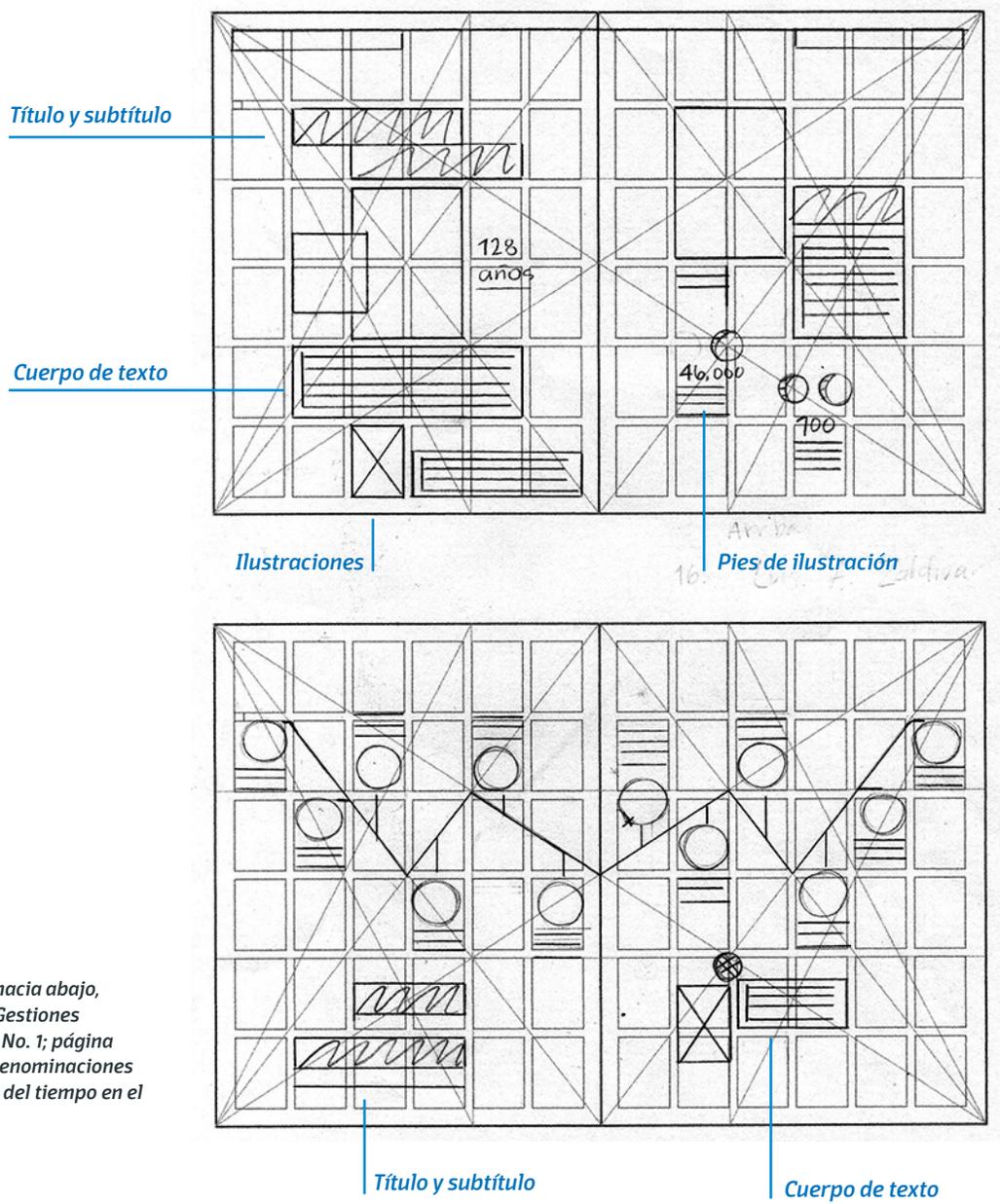
Figuras 46 y 47. De arriba hacia abajo, página interior titulada «Gestiones universitarias» del folleto No. 1; página interior que muestra las denominaciones de la Universidad a través del tiempo en el folleto No. 2.

**La opción 2** consistía de una retícula de 6 columnas y una simetría dinámica con relación de la raíz de tres. Aún en este boceto los elementos quedaban un tanto esparcidos, no se lograba un orden real. La diagramación ya fue más clara.



Figuras 48 y 49. De arriba hacia abajo, página interior titulada «Gestiones universitarias» del folleto No. 1; página interior que muestra las denominaciones de la Universidad a través del tiempo en el folleto No. 2.

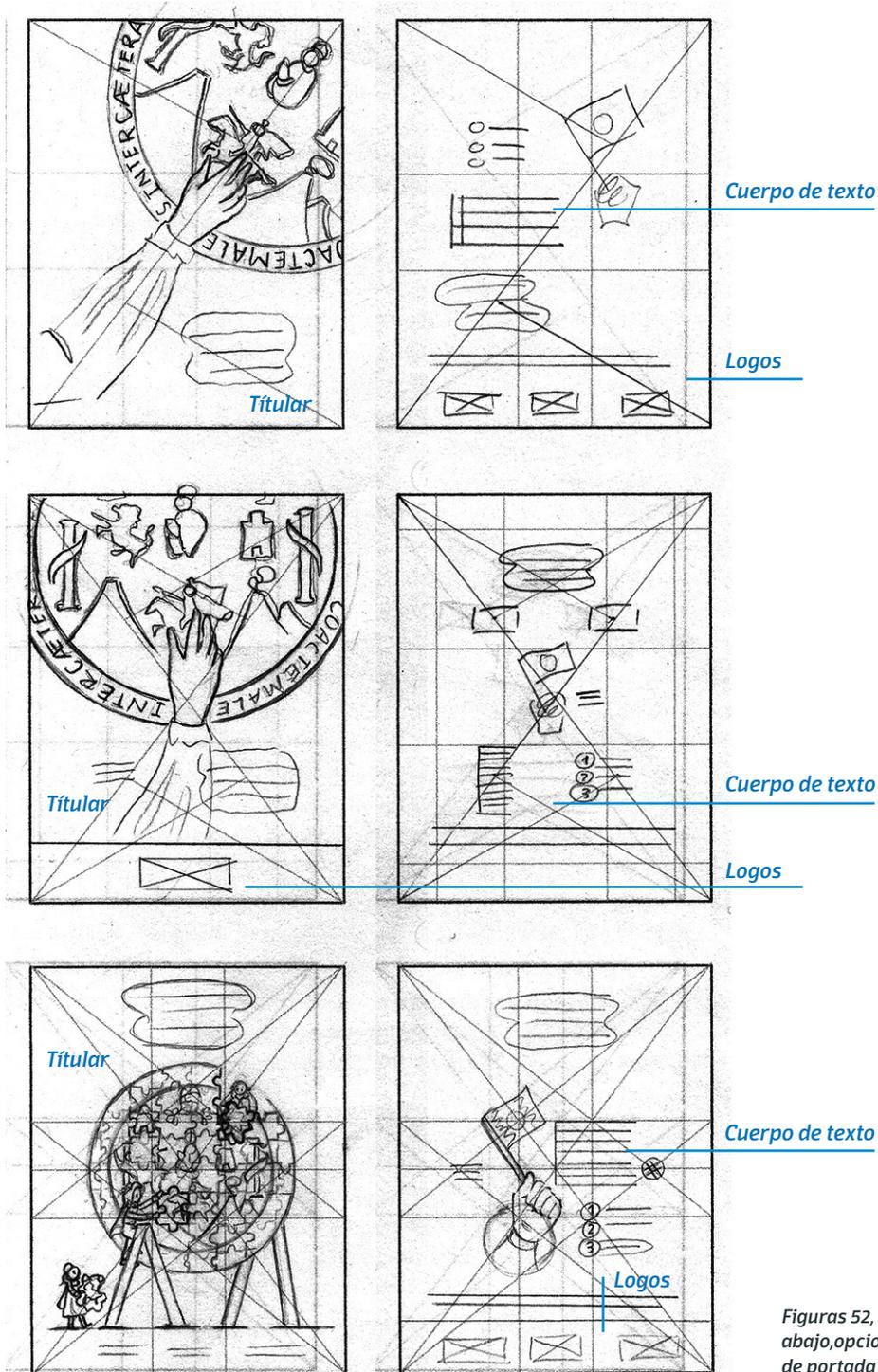
**La opción 3** (en la siguiente página) se trabajó con una retícula modular de seis por seis (6x6) y una simetría dinámica con relación de la raíz dorada de cuatro. Desde el bocetaje se pudo apreciar un control real de los elementos. La diagramación se dio naturalmente.



Figuras 50 y 51 De arriba hacia abajo, página interior titulada «Gestiones universitarias» del folleto No. 1; página interior que muestra las denominaciones de la Universidad a través del tiempo en el folleto No. 2.

## Portada y contraportada

La desconexión entre portada y contraportada era evidente; el bocetaje de las portadas no era lo suficientemente claro, el concepto creativo no era perceptible.



Figuras 52, 53 y 54. De arriba hacia abajo, opciones uno, dos y tres de bocetaje de portada del primer folleto.

## Autoevaluación

### Instrumento

Matriz de autoevaluación<sup>2</sup>.

### Objetivo

El objetivo de esta validación es una primera toma de decisiones y definición de las piezas gráficas. La autoevaluación se desarrolló en casa con el bocetaje a mano.

### Criterios de evaluación

- » Abstracción de las ilustraciones, calidad e iconicidad; el tono del trazo (gestos, expresiones)
- » Impacto visual de los materiales de acuerdo a la jerarquía de los elementos, memorabilidad
- » Originalidad y pertinencia al proyecto
- » Relación entre retícula y canon, su eficiencia en la colocación de los elementos
- » Jerarquía
- » Retórica

## Resultados

Se tomaron caminos correctos y a la vez complicados durante este nivel de visualización. Especialmente al trabajar el bocetaje de las portadas, se tuvo que bocetar de nuevo y se llegó a un resultado positivo que encamina las dos portadas pendientes. Se debió trabajar arduamente en la diagramación de las páginas interiores, esto con el fin de optimizar los espacios sin tenerle miedo al blanco, cuidando la jerarquía. A continuación se presentan las opciones ganadoras y el avance del bocetaje de personajes. En el caso de la retícula no se tuvo que bocetar de nuevo. La opción ganadora fue la tercera, por la relación entre la retícula y el canon, el vaciado de texto debió ser optimizado.

---

<sup>2</sup> En el anexo 2 encontrará el instrumento

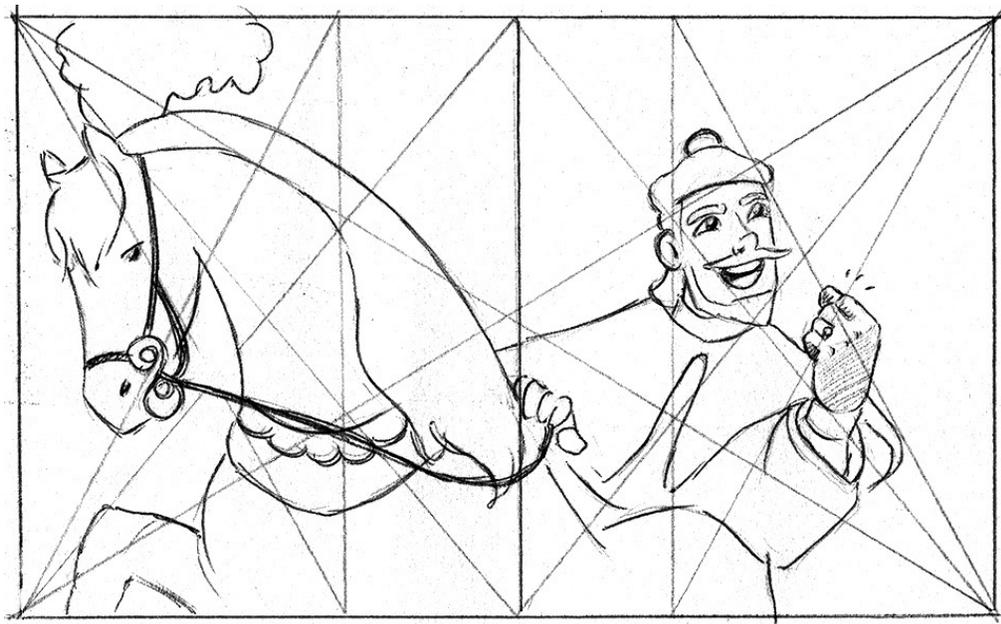
## Decisiones de diseño

Sobre las ilustraciones, se comenzó con el bocetaje de los demás personajes históricos con el estilo de la opción tres, la abstracción de cada uno luce reconocible y cada una destaca por sí sola.



Figura 55. Bocetaje final de los personajes históricos en el formato de las spot illustrations.

Sobre las portadas, debido a que ninguno de los tres bocetos resultó siendo satisfactorio, se elaboró un cuarto boceto que resumía un poco de la narrativa del folleto para el que se planeó, y se decidió avanzar por este camino para las siguientes dos portadas, haciendo efectivo el concepto creativo y optimizando tanto la portada como la contraportada, al extender los folletos se apreciará la ilustración completa.



Figuras 56 y 57. Bocetaje final de la portada del primer folleto haciendo uso del canon y bocetaje digital del titular.

**CRÓNICAS SANCARLISTAS**  
No. 1 - Los Pajarés  
época colonial

**CRÓNICAS ILUSTRADAS**  
para el sancarlista  
de hoy

**CRÓNICAS SANCARLISTAS**  
época colonial

# 2º NIVEL

## de producción gráfica

### Ilustración

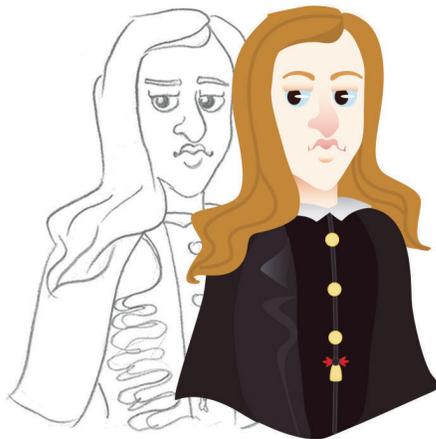
En este segundo nivel se comenzó con la vectorización de los primeros personajes bocetados, se trabajó en base a una paleta de color diseñada para impresión, se eligieron cuidadosamente los colores. Aquí se muestra la transición de boceto a vector.



*Obispo Francisco Marroquín*



*Capitán Pedro Crespo Suárez*



*Rey Carlos II*



*Fray José Antonio de Liendo y Goicoechea*

*Figuras 58, 59, 60 y 61. Digitalización de los personajes y aplicación de colores.*

# Páginas interiores

Se trabajaron las primeras versiones de maquetación y estilos de párrafo y carácter. La posición de las ilustraciones y los textos fue favorecida gracias a la diagramación elegida en la primera visualización. Aún podía ser mejorada esta versión del material.

<p>No. página</p>	<p>6 7</p>
<p>Título y subtítulo</p>	<p><b>Gestiones universitarias</b> en Santiago de Guatemala</p>
<p>Ilustraciones</p>	
<p>Cuerpo de texto</p>	<p><b>Benefactores</b></p> <p><b>Obispo Francisco Marroquín</b> Dejó en su testamento parte de sus bienes para crear un Colegio Mayor, dinero que fue utilizado para establecer la Universidad de San Carlos.</p> <p><b>Correa Mayor Pedro Crespo Suárez</b> Principal benefactor de la Universidad, donó 46,000 tostones el 11 de enero de 1646.</p> <p><b>Sancho de Barahona y su esposa doña Isabel de Loalza</b> Legaron 100 ducados a beneficio de una cátedra en la Universidad.</p> <p><b>Captán Pedro Crespo Suárez (1621)</b> Fue Correa Mayor, Regidor y Alcalde Mayor del Santo Oficio de la Inquisición en la Audiencia de Guatemala.</p> <p>El primer impulsor de un centro educativo fue el obispo Francisco Marroquín, desde 1548. Dos meses antes de morir le escribió a su majestad, el 2 de febrero de 1563, acerca de la necesidad de crear un colegio para todos los ciencias, y para recoger todos estos orígenes, que ya son grandes y están en doctores.</p> <p>Importante fue el papel que jugaron el Ayuntamiento, la Audiencia de Guatemala y varias órdenes religiosas, para por más de un siglo solidarían al rey el establecimiento de la Universidad.</p> <p>De la misma manera, fue muy activo Fray Payo Enriquez de Rivera, Obispo de Guatemala, así como la Universidad de México por haber brindado su aval en el establecimiento de nuestra universidad.</p> <p>El testón era una moneda de plata española utilizada por sus colonos americanos en el siglo XVI, tenía el valor de cuatro reales o 500 maravedís, otra moneda de aquella época, acuñada en la catedral de Santo Domingo, tenían un valor de 28 388 4 granos. Entonces 46,000 tostones equivalen a 1,312,388 4 granos o 11,538,584.386 maravedís.</p> <p>El ducado es una moneda de oro utilizada en los siglos XVII y XVIII, equivalentes a 21 reales o 250 maravedís. Luego conversión el año 1800 en un de 28 granos. Por lo tanto, 100 ducados equivalen a alrededor de 2,800 000 (2.800.000) granos. Si quieres saber como se hizo este cálculo véase el siguiente PDF:</p> <p><b>46,000 tostones</b> <b>= 0.71,539,584.386</b></p> <p><b>100 ducados</b> <b>= 0.69,171.10</b></p>
<p>Pies de ilustración</p>	<p>Obispo Francisco Marroquín (1548-1623) Primer Obispo de Guatemala en 1563.</p> <p>Testamento del Obispo Francisco Marroquín.</p> <p>Fray Payo Enriquez de Rivera (1622-1684) Religioso español, Obispo de Guatemala de 1674 a 1687.</p>

<p>No. página</p>	<p>8 9</p>
<p>Cuerpo de texto</p>	<p><b>Denominaciones de la Universidad</b> a través del tiempo</p> <p><b>REFORMAS Y AUTONOMÍA UNIVERSITARIA</b></p> <p>1676: Universidad de Guatemala Real Cédula de Carlos II de España.</p> <p>1677: Universidad de San Carlos de Guatemala Consejo de la Universidad de Guatemala.</p> <p>1687: Real y Pontificia Universidad de Guatemala, por bula papal, Papa Inocencio XI.</p> <p>1832: Academia de Estudios Gobierno de Mariano Cávez, Presidente del Estado de Guatemala.</p> <p>1835: Nacional y Pontificia Universidad de San Carlos de Guatemala, durante el gobierno de Rafael Carrera, Presidente de Guatemala.</p> <p>1875: Universidad de Guatemala, durante el gobierno del presidente Justo Rufino Barrios.</p> <p>1876: Universidad Nacional Estrada Cabrera, durante el gobierno de Manuel Estrada Cabrera.</p> <p>1894: Universidad Nacional de San Carlos de Guatemala Junta Revolucionaria de Gobierno (9 de noviembre).</p> <p>1918: Universidad Nacional Constituyente (16 de diciembre).</p> <p>1944: Universidad de San Carlos de Guatemala Constitución de la República.</p> <p>1945: Universidad de San Carlos de Guatemala Asamblea Nacional Constituyente (16 de diciembre).</p> <p>1927: Universidad de San Carlos de Guatemala durante el gobierno de Lázaro Chacón, presidente de Guatemala.</p>

Figuras 62 y 63. De arriba hacia abajo, página interior titulada «Gestiones universitarias» del folleto No. 1; página interior que muestra una línea del tiempo en el folleto No. 2.

## Portada y contraportada

En la primer versión digital se podía notar cierta desconexión entre las tres portadas. Las tonalidades de azul parecían ser las culpables.



Figuras 64, 65 y 66. De arriba hacia abajo, portadas de los tres folletos en su primera versión digital.

## Evaluación con expertos

### Actores

- » Emanuel Ortiz de 29 años. Licenciado en Diseño Gráfico, se especializa en diseño digital web y es ilustrador vectorial.
- » Diego Valle Calderón de 32 años. Licenciado en Diseño Gráfico, se especializa en diseño multimedia.
- » Mariana Marroquín de 31 años. Licenciada en Diseño Gráfico, cuenta con una maestría en diseño de productos de la *Sapienza Università di Roma*; se especializa en diseño multimedia y de productos.
- » Sergio Rodas de 34 años. Licenciado en Diseño Gráfico, se especializa en el diseño publicitario.

### Objetivo

El objetivo de esta validación es que estos profesionales en diseño evalúen los aspectos de diseño editorial que son los que le competen a este proyecto, para obtener comentarios sobre lo que es recomendable mejorar y recibir críticas generales del mismo.

### Instrumento

Formulario con escalas de valor<sup>3</sup>.

### Aspectos a evaluar

- » Concepto
- » Memorabilidad
- » Jerarquía
- » Recorrido y unidad visual
- » Estilo y combinación tipográfica
- » Aplicación de imágenes
- » Calidad gráfica

### Proceso y logística

La validación del segundo nivel de visualización se llevó a cabo de manera presencial en una sesión simultánea con compañeros de otra sección en el edificio T2 de la Ciudad Universitaria el martes 23 de octubre, dicha sesión tuvo una duración de 5 horas.

Se les presentó de forma digital cada uno de los folletos, hicieron algunos comentarios. Se les pasó un formulario en línea que llenaron en el mismo momento.

---

<sup>3</sup> En el anexo 3 encontrará el instrumento

## Resultados

### Comentarios positivos

- » Las ilustraciones tienen un alto nivel, son llamativas y originales; resaltan y generan una buena impresión.
- » Las portadas son medianamente memorables, la calidad gráfica es excelente, los folletos lucen muy interesantes.
- » Este material debería ser para toda la comunidad estudiantil, cualquiera quisiera tener este proyecto aunque no pertenezca al grupo objetivo debido a la expectativa que genera.
- » El concepto creativo es fácil de percibir en el proyecto.
- » El contenido da una premisa de ser interesante y dan muchas ganas de leerlo.

### Críticas y puntos de mejora

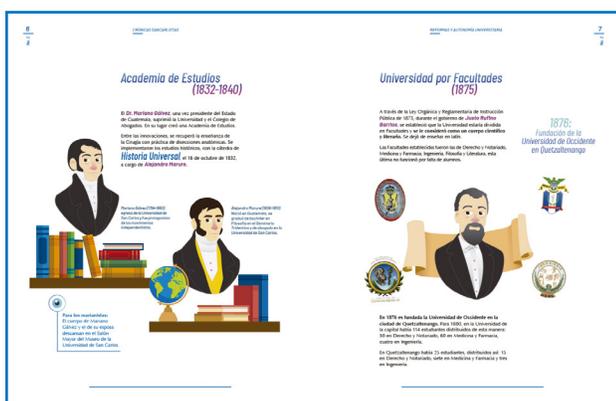
- » La combinación tipográfica es buena, pero el manejo de la jerarquía puede ser mejor, si se tienen estilos definidos deben respetarse.
- » Las portadas pueden tener mayor unidad visual, hay que trabajar en la integración del color para que resalten más.
- » El recorrido y unidad visual es bueno pero aún puede mejorar, se puede lograr con la mejora de la jerarquía tipográfica y la integración del color para que sea más unificado.



Figura 67. Registro fotográfico de validación con expertos.

## Decisiones finales

En base a estas críticas y observaciones se mejoró la integración de color, la jerarquía de textos respetando los estilos que ya se habían definido, se integró una paleta de color mejorada y se aplicó con empeño el color de énfasis en las páginas interiores. También se mejoró la página dedicada a los créditos. Otros cambios podrán verse en el tercer nivel de visualización donde se mostrará el resultado final.



Figuras 68, 69, 70 y 71. Muestra de las páginas interiores de los tres folletos en el 2º nivel de visualización, se realizaron muchos cambios.

# 3° NIVEL

## de producción gráfica

### Páginas interiores

Se mejoró la jerarquía de los títulos, se unificaron los colores, se resaltaron nombres, textos, se agregaron rompetextos y se hizo visualmente más agradable. Cada folleto quedó con un color de énfasis utilizando una misma tonalidad de azul; se mejoró el recorrido y la unidad visual en general.

6
CRÓNICAS SANCARLISTAS
ÉPOCA COLONIAL
7

**Gestiones universitarias**
**Título y subtítulo**
No. página



**Benefactores**

**Obispo Francisco Marraguín**  
Dijo en su testamento parte de sus bienes para crear un Colegio Mayor, dinero que fue utilizado para establecer la Universidad de San Carlos.

**Donce Mayor Pedro Diego Suárez**  
Principal benefactor de la Universidad, donó 46,000 toneladas el 14 de enero de 1646.

**Sancho de Barahona y su esposa doña Isabel de Leizaola**  
Legaron 100 ducados a beneficio de una cátedra en la Universidad.

**Ilustraciones**

**Pies de ilustración**

**Cuerpo de texto**

El primer impulsor de un centro educativo fue el obispo **Francisco Marraguín**, desde 1548. Dos meses antes de morir le escribió a su sucesor, el 3 de febrero de 1563, acerca de la necesidad de crear un colegio para todos los niveles, y para recoger todos estos escritos, que ya son grandes y están sin doctrinas.

Importante fue el papel que jugaron el Ayuntamiento, la Audiencia de Guatemala y varias órdenes religiosas, pues por más de un siglo solicitaron al rey el establecimiento de la Universidad.

De la misma manera, fue muy activo **Fray Poyo Enriquez de Rivera**, Obispo de Guatemala, así como la Universidad de México por haber terminado su aval en el establecimiento de nuestra universidad.

**46,000 toneladas**

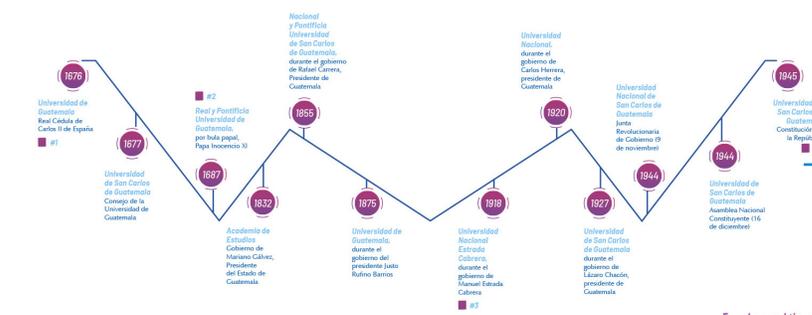
El total en un momento de plata española utilizado por sus colonos americanos en el siglo XVI, pero en el caso de cuatrocientos mil marcos, otro momento de apogeo época hispánica los comercios en 2018, el total tenía un valor de 28.238 € aprox. En otros 46.000 toneladas equivalen a 1.251.244 € o 11.338.936,38 toneladas.

**100 ducados**

El ducado es una moneda de oro utilizada en los siglos XVI y XVII, equivalente al franco 200 marcos, cuyo valor en 2018 tenía un valor de 198 euros. Por tanto 100 ducados equivalen a alrededor de 20.000 € o 19.877,00 toneladas.

8
CRÓNICAS SANCARLISTAS
REFORMAS Y AUTONOMÍA UNIVERSITARIA
9

**Denominaciones de la Universidad**
**Título y subtítulo**
No. página



**Cuerpo de texto**

**Escudos en el tiempo**



Figuras 72 y 73. De arriba hacia abajo, página interior titulada «Gestiones universitarias» del folleto No. 1; página interior que muestra una línea del tiempo en el folleto No. 2.

## Portada y contraportada

Se mejoró la unidad visual entre portadas, las tonalidades elegidas resaltaron las ilustraciones principales. Hay una mayor armonía entre los colores de énfasis y los tonos permanentes, se ve más limpio y se han vuelto más atractivas, los contrastes son mayores.

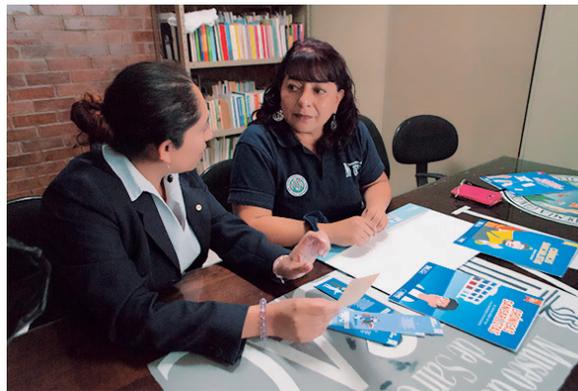


Figuras 74, 75 y 76. De arriba hacia abajo, portadas de los tres folletos en su segunda versión digital.

## Primer prototipo

Al evaluar la primer impresión de prueba que se realizó, se pudieron notar varios inconvenientes en la reproducción, posiblemente por errores en los archivos que se enviaron. Esta impresión corrió por cuenta de la estudiante y epesista. Las profesionales del museo no encontraron mayores defectos pero era notable que además el color de fondo era bastante oscuro, por lo que se hicieron ciertos cambios de color para garantizar que la reproducción en Editorial Universitaria sea verdaderamente efectiva y provechosa.

*Se reimprimió el prototipo con los arreglos y con este segundo material se realizaron las validaciones con cliente interno y grupo objetivo.*



*Figuras 77, 78 y 79. Guía y educadora del Programa Educativo evalúan y discuten sobre las posibles estrategias de reproducción, fechas y cantidades.*

## Validación con cliente interno

### Objetivo

El objetivo de esta validación es comprobar que las piezas propuestas cumplen con los objetivos del Programa Educativo y del museo, y que en efecto es un apoyo a la mediación pedagógica de las profesionales encargadas de este.

### Actores

- » Flor Santizo. Licenciada en Comunicación Social; guía del museo y persona a cargo del proyecto en el MUSAC.
- » Sonia Alfaro. Profesora de Enseñanza Media en Pedagogía, educadora y encargada del programa.

### Instrumento

Encuesta con valores cuantitativos y cualitativos<sup>4</sup>.

### Aspectos a evaluar

- » Cumplimiento de los objetivos: Es realmente un medio de difusión y promoción de los contenidos, favoreciendo la mediación pedagógica del programa con los jóvenes.
- » La propuesta refleja los contenidos de USAC Tricentenaria.
- » El material es compatible con sus métodos de enseñanza y brinda un aporte significativo al Programa Educativo.
- » La teoría del aprendizaje significativo se aplica de forma efectiva.

### Proceso y logística

Teniendo a mano el segundo prototipo impreso, se les mostró la diferencia entre la primera y segunda versión. Este prototipo se mostró altamente atractivo; inmediatamente se les hizo entrega de la encuesta para que la contestaran de manera honesta, se les presentó el prototipo de manera individual. Se tabularon los resultados.

## Resultados

- » Se puede afirmar que este proyecto cumple con los objetivos propuestos dentro, así también cumple con los objetivos del Programa Educativo; ha sido calificado como un material valioso para la Universidad, los estudiantes y el museo.
- » Durante la sesión se pudo estudiar sus expresiones y su contenido por ver el material impreso, expresaron especial gusto por el sustrato y la impresión.

---

<sup>4</sup> En el anexo 4 encontrará el instrumento

- » El proyecto sí aplica la teoría del aprendizaje significativo de manera efectiva, es compatible con sus métodos de enseñanza y sí cumple con el objetivo que se planteó al inicio, de ser un medio de difusión y promoción de la historia y aporte universitario, que puede facilitar la mediación pedagógica del Programa Educativo.
- » Al pedirles que hicieran un comentario final, escribieron: *«Superó la expectativa de transmisión de contenidos desde el área visual y editorial». «Conocer la historia de la educación superior permite al estudiante valorar y tomar conciencia de dicha oportunidad; este material constituye un recurso valioso para el objetivo»*
- » En conclusión el material y todos los recursos vectoriales que se entregaron al MUSAC son verdaderamente útiles para la institución, cuyo objetivo final era justamente ser un apoyo real pues de eso se trata el diseño: dar soluciones de comunicación al identificar necesidades.



Figuras 80, 81, 82 y 83. Registro fotográfico de validación con cliente interno.

## Validación con grupo objetivo

### Instrumentos<sup>5</sup>

**Encuesta** tipo cuestionario de selección múltiple a partir de visualización y contacto con el prototipo del kit.

**Guía de observación** para evaluar y registrar respuestas gestuales y verbales de la muestra durante la actividad.

### Actores

Seis estudiantes de primer ingreso de la Universidad de San Carlos de Guatemala, entre las edades de 17 y 19 años.

### Aspectos a evaluar

- » Conocimientos previos sobre la USAC y sobre el museo
- » Facilidad de lectura y comprensión del contenido
- » Funcionalidad de la interactividad digital
- » Pertinencia al grupo objetivo
- » Utilidad de los *souvenirs*
- » La experiencia del estudiante con el material, expectativa, qué sabe ahora y qué compartirá

### Proceso y logística

Se procedió a abordar el aula de una sección de estudiantes de primer ingreso y se solicitaron diez voluntarios. De una clase con más de 30 estudiantes, seis levantaron la mano de inmediato para ayudar con el ejercicio; comenzó la validación y la observación tanto de los participantes como de los que observaban a la distancia.

La dinámica comenzó cuestionándoles si conocían algo sobre su universidad, luego se les explicó el proyecto y se les permitió interactuar con él, se rotaron los folletos leyendo en parejas mientras hacían comentarios interesantes acerca de los materiales, hacían preguntas y se les respondía; al finalizar la lectura colaboraron llenando el instrumento de validación. Por su participación se les obsequió algunos stickers y la sesión se documentó en fotografías.

---

<sup>5</sup> En el anexo 5 encontrará los instrumentos

## Resultados

### Información recabada por observación

La sesión en sí misma fue una valiosa fuente de información acerca de sus actitudes y sus gestos no verbales en muchas oportunidades confirmaron lo que se argumenta en este documento. Se describe al estudiante que no participa:

- » El estudiante de primer ingreso puede ser muy tímido para participar libremente en ejercicios espontáneos, o bien, se presenta indiferente ante tales peticiones porque está cansado de los estudios, ya tiene suficiente.
- » A pesar de ello, el proyecto le despierta la curiosidad a la distancia, ya sea porque simplemente vio un *sticker de la Chabela* y quiere uno, eso significa que en algún momento la curiosidad le ganará y buscará el proyecto más adelante.
- » El estudiante de primer ingreso puede ser grandemente extrovertido y participativo, compartir su sentir y su pensar al respecto de lo que ocupe su mente en el momento.

Se describe la experiencia del estudiante con el material:

- » Tiene curiosidad por el proyecto y no lo niega, ve las portadas de los folletos y expresa asombro, abre uno de los folletos y se pregunta por qué las graduaciones ya no son como en 1676, que sería genial. Abre otro de los folletos y se sorprende al saber que la universidad tiene un himno; abre el último y se sorprende al conocer los diversos escudos que han identificado a la USAC entre muchas otras cosas. Aún se ve fresco y feliz.
- » Los stickers captan primero su atención, lo segundo son los separadores y luego le sigue la carpeta.
- » Le ha parecido muy atractivo el material impreso y pregunta cuándo estará disponible, espera que la impresión sea así y en ese sustrato. Si estará disponible digital no hay problema, aunque le gustaría tenerlo en concreto.
- » No conocía sobre el MUSAC pero ahora tiene curiosidad.
- » Un estudiante universitario no perteneciente al grupo objetivo da su opinión, y se sorprende mayormente por las mismas cosas que las estudiantes de la muestra. Reconoce fácilmente al Dr. Carlos Martínez Durán y afirma que la abstracción es muy buena.

## Información recabada por la encuesta

- » Afirmaron encontrar muy atractivo el material, dicen que las ilustraciones y el contenido bien explicado lo hace ameno.
- » Afirmaron que la lectura es completamente sencilla, no tuvieron complicaciones.
- » Señalaron que no solo las ilustraciones les facilitaron la lectura, también la elección tipográfica, la jerarquía, los colores y los datos curiosos, incluso una persona dijo haberlo disfrutado por el compaginado y el material.
- » Calificaron las ilustraciones como divertidas, originales, modernas e interesantes. A su vez, describen el material completo como moderno, educativo, interesante y diferente.
- » Al pedirles que escribieran lo que lograron aprender al instante o que les sorprendiera grandemente conocer, las respuestas más comunes fueron: las partes del escudo y la toga, la bandera y los colores por facultad.
- » Los stickers son su *souvenir* favorito.
- » Afirmaron que la información que aprendieron es relevante para ellas en su calidad de universitarias, y que la compartirían con amigos, incluso de otras universidades.
- » Alguien quiere que el MUSAC reproduzca los folletos pronto.



Figuras 84, 85, 86, 87 y 88. Registro fotográfico de validación con el grupo objetivo.



## «USAC ilustrada para nuevos estudiantes»

El Museo de la Universidad de San Carlos a través de su Programa Educativo podría crear un sinfín de medios impresos y digitales para la difusión, promoción y conservación de sus colecciones, no solamente de carácter académico, pero debido a complicaciones de todo tipo, se ven en la precaria situación de buscar apoyo externo; hasta ahora la forma en que ha presentado sus contenidos pareciera solo llegar a sus públicos de mayor edad. El contenido es enriquecedor, pero el archivo fotográfico se vuelve un tanto escaso si se piensa en generar publicaciones dinámicas enfocadas en atraer a los más jóvenes.

De ahí surge la idea de crear nuevas imágenes, nuevos códigos visuales, que narren por sí mismos una historia, un contenido nuevo que nace de la iconografía preexistente, recursos inherentemente didácticos y con fines completamente educativos que sean capaces de despertar la curiosidad de los estudiantes sancarlistas por conocer un poco acerca de su *alma mater*.

El MUSAC brinda entonces el contenido que pueda ser transformado en un material educativo especial para estudiantes sancarlistas de primer ingreso, el resultado se resume en un kit didáctico que cuenta con tres folletos titulados «Crónicas sancarlistas», una carpeta temática, cinco separadores de libro, una serie de stickers y un botón. La propuesta gráfica final se fundamenta a continuación.

# **PROPUESTA GRÁFICA FINAL** *fundamentada*

Los contenidos facilitados por el museo se encontraban segmentados en cuatro bloques: época colonial, reformas universitarias, la Universidad de hoy y la identidad universitaria; estos dos últimos se unieron en el folleto No. 3 pues el contenido que se abarcaba en la Universidad de hoy no era suficientemente extenso como los restantes.

La decisión fue efectiva, pues resultó siendo uno de los folletos más interesantes para los jóvenes estudiantes.

## Ilustraciones

### Personajes históricos (Ilustres)

Son el elemento principal en el proyecto, grandes guatemaltecos que formaron la esencia de la Universidad, los iniciadores, reformadores y actores de cambio. Durante las validaciones se comprobó que existen códigos de reconocimiento en estas ilustraciones para quienes conocen a los ilustres y que por lo tanto, se ha logrado abstraer los elementos icónicos de cada personalidad histórica.

Estas ilustraciones están diseñadas como *spot illustrations* puesto que son elementos individuales que funcionan a la perfección así.



Figura 89. Capitán Pedro Crespo Suárez



Figura 90. Obispo Francisco Marroquín



Figura 91. Fray Payo Enríquez de Rivera

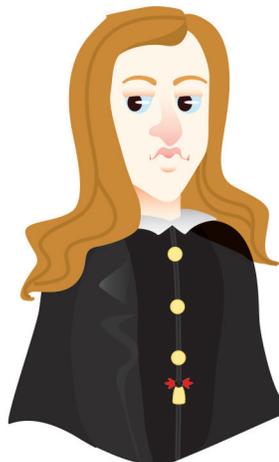


Figura 92. Rey Carlos II



Figura 93. Papa Inocencio XI



Figura 94. Fray José Antonio de Liendo y Goicoechea



Figura 95. Dr. José Flores



Figura 96. Dr. José Cecilio del Valle



Figura 97. Dr. Mariano Gálvez



Figura 98. Dr. Alejandro Marure



Figura 99. Dr. Justo Rufino Barrios



Figura 100. Dr. Carlos Martínez Durán



Figura 101. El grupo de los 14

## Los estudiantes dentro de los folletos

La línea gráfica de la ilustración se aplica a todos los personajes humanos, no solo para darles cohesión, también permite al estudiante visualizarse como el próximo actor de cambio; puede ver a los ilustres, a los estudiantes del pasado y verse a sí mismo en el presente y darse cuenta que lo único que realmente le separa de un *ilustre* es el tiempo, que puede llegar a ser un profesional de bien que impacte positivamente en el campo en el que se quiera especializar, que tiene las mismas oportunidades y debe aprovecharlas cuanto antes.



*Figuras 102 y 103. Del pasado al presente: A la izquierda la representación de una conversación entre estudiante y docente en el pasado; a la derecha, la integración de la mujer a los estudios superiores, a punto de conferírsele el título de abogada.*

## Los estudiantes y la historia de las portadas

Reforzando el concepto creativo, cada uno de los folletos narra gráficamente la temática de su contenido desde la perspectiva del estudiante, podemos apreciarlo de la siguiente manera:

- » Folleto No. 1: Época colonial. Un joven médico recién titulado acaba de pasar el examen de la noche fúnebre, defendió sus tesis y fue investido con borla y birrete, anillo, libro y museta, recibiendo además espuelas y una espada. El ahora Doctor recorre a caballo las calles de la ciudad acompañado de todo un desfile, grita con éxito y celebra su logro.



Figura 104. Portada del folleto No. 1, Época Colonial

- » Folleto No. 2: Reformas y autonomía universitaria. Solo las manos bastan para describir una escena que simboliza el papel que ha jugado la Universidad en la educación superior y política nacional a través de sus estudiantes desde hace ya muchos años hasta el presente, en los grandes momentos del país, la USAC está presente gracias a su estudiantado.



Figura 105. Portada del folleto No. 2, Reformas y autonomía universitaria

- » Folleto No. 3: La Universidad de hoy y la identidad universitaria. Dos jóvenes estudiantes ingresan a la Ciudad Universitaria, el edificio de la Rectoría les da la bienvenida en un ambiente idílico y un futuro a culminar con el nacimiento de nuevos profesionales.

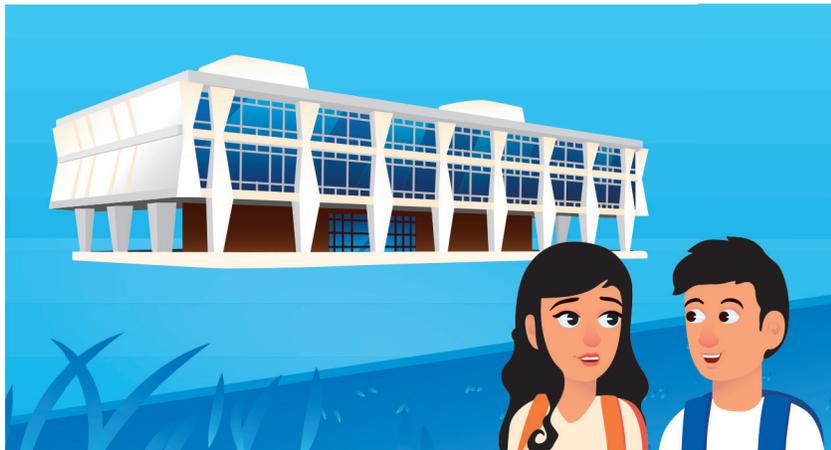


Figura 106. Portada del folleto No. 3, La Universidad de hoy y la identidad universitaria

## Murales «Escenas de Graduación»

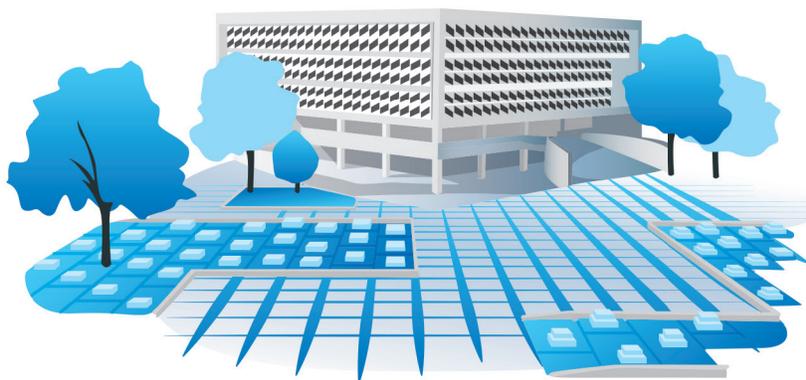
Estos murales se localizan en la Casa de Alcántara, cinco murales que realizó el Maestro Guillermo Grajeda Mena y que gracias a ellos tenemos una representación artística increíblemente hermosa que ha de ser conservada y difundida. Estos fueron digitalizados y trazados cuidando las similitudes entre los originales tanto en las formas y detalles como en los colores. Significó una leve tarea de restauración digital, que no solo servirá para ilustrar estos folletos, representa un aporte significativo para el MUSAC, puesto que pueden utilizarlos con metodologías educativas, Programa Educativo se encuentra emocionado por tal aporte y ya ha generado ideas de cómo aprovechar este recurso en otros formatos y tamaños.



Figuras 107, 108, 109, 110 y 111. Murales «Escenas de Graduación» por el Maestro Guillermo Grajeda Mena. Vectorización propia.

## Edificios emblemáticos

Estos fueron digitalizados directamente de fotografías para garantizar la similitud entre ilustración y arquitectura real, estos también se diseñaron a forma de 'spot illustrations'.



Figuras 112, 113, 114, 115 y 116. Ilustraciones en círculo: Colegio Mayor Santo Tomás de Aquino, Casa de Alcántara, Paraniño Universitario. Arriba a la derecha, Edificio Universidad de San Carlos (ahora MUSAC); abajo a la derecha, Ciudad Universitaria.

## La Chabela y la Chalana

La imagen de la Chabela es vectorización directa de una referencia fotográfica de la obra original del pintor y estudiante de medicina, Hernán Martínez Sobral. La placa conmemorativa por la creación de la Chalana también fue digitalizada directamente de una referencia fotográfica.



Figuras 117 y 118. A la izquierda, placa conmemorativa que se encuentra en el MUSAC; arriba a la derecha, La Chabela, símbolo huelguero por excelencia.

## Datos curiosos y códigos QR

Los datos «Para ver el MUSAC», «Para ver y escuchar» todos hacen uso de signos reconocibles: un ojo o un ojo acompañado de una oreja y una nota musical; estos pretenden captar la atención del lector rápidamente, ya sea para que simplemente conozca algo curioso que puede encontrar en el museo, o para hacerle saber qué esperar si ingresa al código QR de su interés. Se busca crear una experiencia agradable que el lector recuerde, involucrando tecnología y los sentidos, apoyando en la asimilación de los nuevos conocimientos.



Figuras 119 y 120. Íconos y flecha utilizados dentro de los folletos para enriquecer el aspecto gráfico de estos.

En los folletos se encuentran varias ilustraciones que no se mencionan aquí, eso se debe a que su función ilustrativa es literal, por lo que no requiere de mayor explicación. En algunas partes de los folletos se hace uso de líneas como remates en círculo y flecha, estas son para reforzar el concepto de «crónica», un camino que lleva al presente.



## Elección tipográfica

El Museo de la Universidad de San Carlos se encuentra haciendo una actualización de su imagen, gracias al apoyo de los epesistas en 2018, por lo que sus tipografías institucionales están cambiando, en este proyecto se seleccionó una tipografía humanística para los textos, puesto que institucionalmente es un requisito que pertenezca a esta clasificación: *Domotika* es una tipografía humanística ideal para publicaciones editoriales que además transmite juventud y actualidad, se utiliza en este material educativo y académico sin fines comerciales en los cuerpos de texto y datos interesantes.

De acuerdo a la investigación, se eligió la tipografía *Barlow* y *Barlow Condensed*, tipografía de tipo palo seco grotesca, contundente, fuerte, atractiva e ideal para el grupo objetivo, utilizada en titulares y textos a destacar. Se crea una armonía tipográfica interesante y llamativa.

Gracias a su carácter de material educativo, las decisiones de diseño son respetadas y comprendidas, la jerarquía se ha comprobado acertada.

# CRÓNICAS SANCARLISTAS

Muestra del titular final del proyecto, haciendo uso de la tipografía *Barlow Condensed*.

### BARLOW CONDENSED

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 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
,.:;-\_¿i?!\*+"#\$%&@

### Barlow

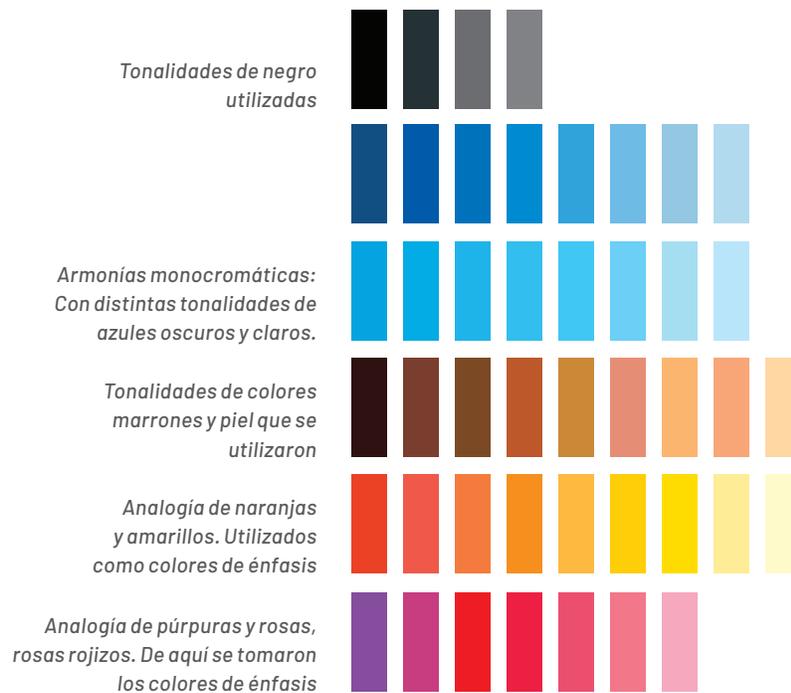
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Ññ  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2 3 4  
5 6 7 8 9 ,.:;-\_¿i?!\*+"#\$%&@

### Domotika

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 0 1 2 3 4  
5 6 7 8 9 ,.:;-\_¿i?!\*+"#\$%&@

## Elección cromática

Se creó una extensa paleta de color debido a las ilustraciones de personajes, un especial uso de los tonos piel y rosa. En cuanto a los colores predominantes y de énfasis, agregando a lo que se describió previamente en los códigos visuales, se muestran las paletas de colores y sus códigos de aplicación.



C60 M0 Y0 K0

C80 M15 Y0 K0

Monocromía con estética 8 bits, connotando que las transiciones también pueden ser marcadas, como piezas de lego que se van uniendo para crear algo más grande. La universidad se basa en eso, en todos los cambios que ha vivido, muchos de forma abrupta, y de cómo un sinfín de individuos pueden unirse para buscar el beneficio de su pueblo, desde su calidad de estudiantes. Este transición es utilizada solo en las portadas.



C96 M50 Y0 K0 - C60 M0 Y0 K0

Degradado adicional utilizado dentro del folleto

Época colonial



C0 M30 Y85 K0 - C0 M10 Y100 K0

Reformas universitarias



C55 M83 Y0 K0 - C20 M90 Y20 K0

La Universidad de hoy



C0 M80 Y72 K0 - C0 M64 Y84 K0



## El kit y sus elementos

El kit educativo surge con la necesidad de crear un empaque para los folletos y *souvenirs* atractivos que inviten al estudiante a visitar el museo para conseguirlos. Se describen a continuación:

- » La carpeta: Se seleccionó esta a modo de empaque tomando en cuenta el proveedor por excelencia que se tiene para la impresión de los materiales, Editorial Universitaria maneja troquelado de carpetas, por lo que facilita y garantiza su reproducción. Su diseño utiliza elementos específicos de los murales de Guillermo Grajeda Mena, aprovechando los vectores de tan valioso patrimonio universitario.
- » Cinco separadores: Para el estudiante que maneja grandes cantidades de textos para leer o lee por diversión. Estos separadores de libros también contienen un resumen de los murales anteriormente mencionados y los datos sobre el museo.
- » Serie de stickers: Se presentan varios stickers con el fin de demostrar que las ilustraciones pueden ser utilizadas en un sinfín de medios, a los estudiantes les atrae esta clase de materiales.
- » Botón con la bandera de la Universidad: Los estudiantes disfrutan colocar botones de lata en sus mochilas, el motivo del botón es literalmente darle un instrumento con el que pueda demostrar su orgullo sancarlista portándolo del mismo modo.

---

*Se muestran las piezas gráficas en la vista preliminar que inicia en la siguiente página.*



Figura 124. Visualización de los tres folletos, elaboración propia.

# PIEZA GRÁFICA

## vista preliminar

### Folleto No. 1 - Época colonial

Los inicios de la Universidad no tienen comparación, una trayectoria llena de datos interesantes y hechos increíbles: 128 años de trámite no se pasaron rápido. El estudiante se adentrará en estos maravillosos días coloniales en los que graduarse era una verdadera proeza celebrada por todo el pueblo de Guatemala.



Figura 125.



Figura 126.



Figura 127.

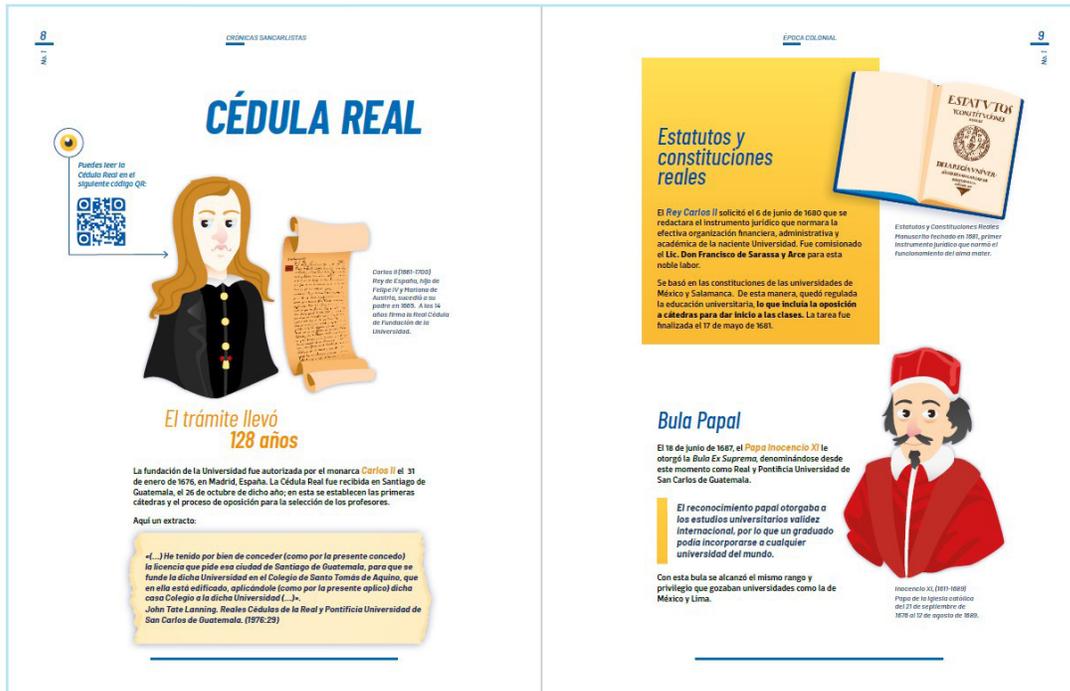


Figura 128.



Figura 129.



Figura 130.



Figura 131.



Figura 132. Portada y contraportada



Figuras 133, 134 y 135. Fotografías de las páginas interiores del primer folleto.

# Folleto No. 2 - Reformas y autonomía universitaria

El papel de la Universidad en la educación y en la política del país se refleja en este folleto, una vista a las reformas que han moldeado a nuestra *alma mater* hasta llegar a los días de la conquista de la autonomía universitaria amparada por nuestra Constitución Política.

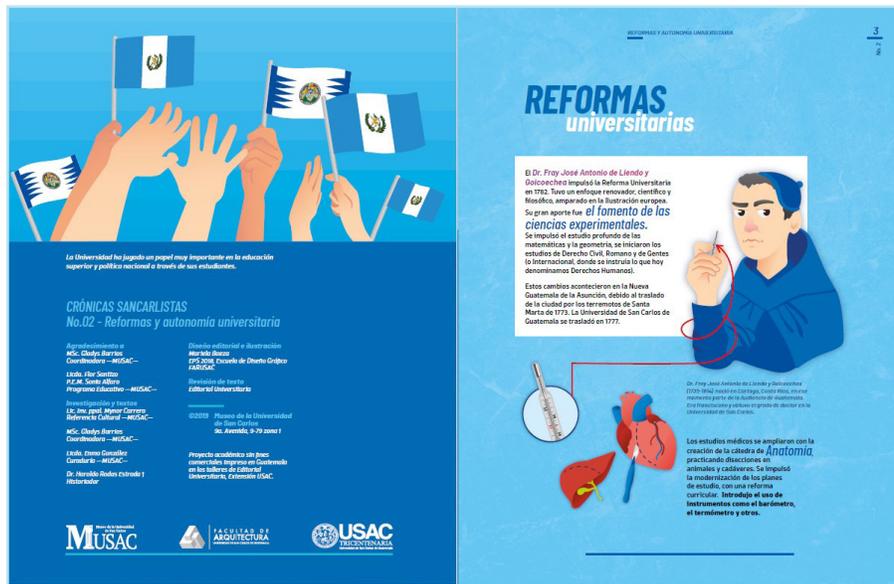


Figura 136.

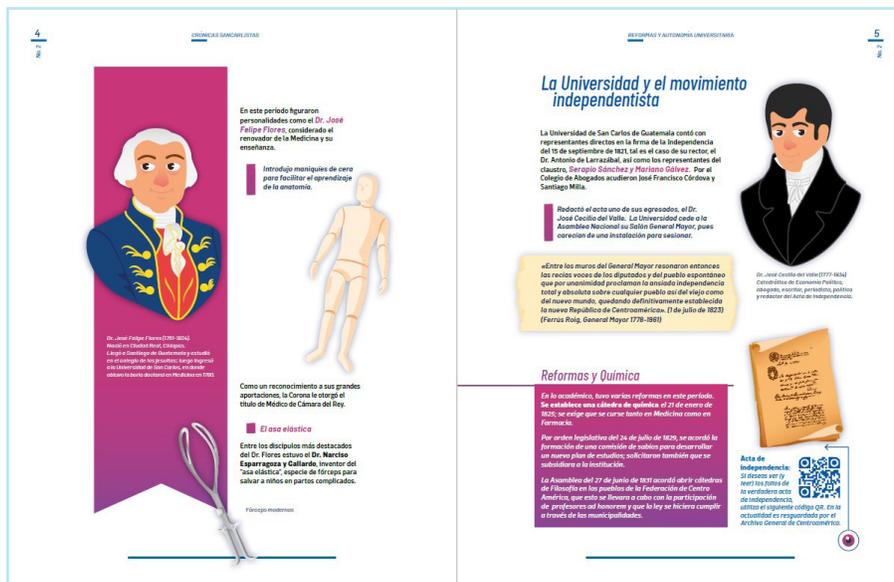


Figura 137.



Figura 138.

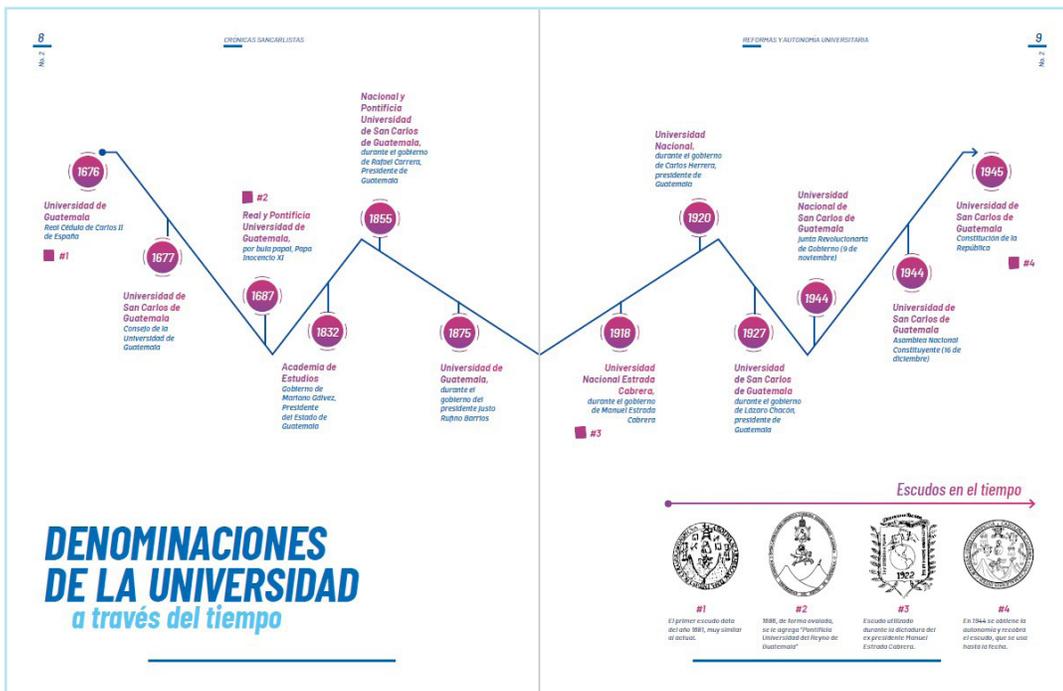
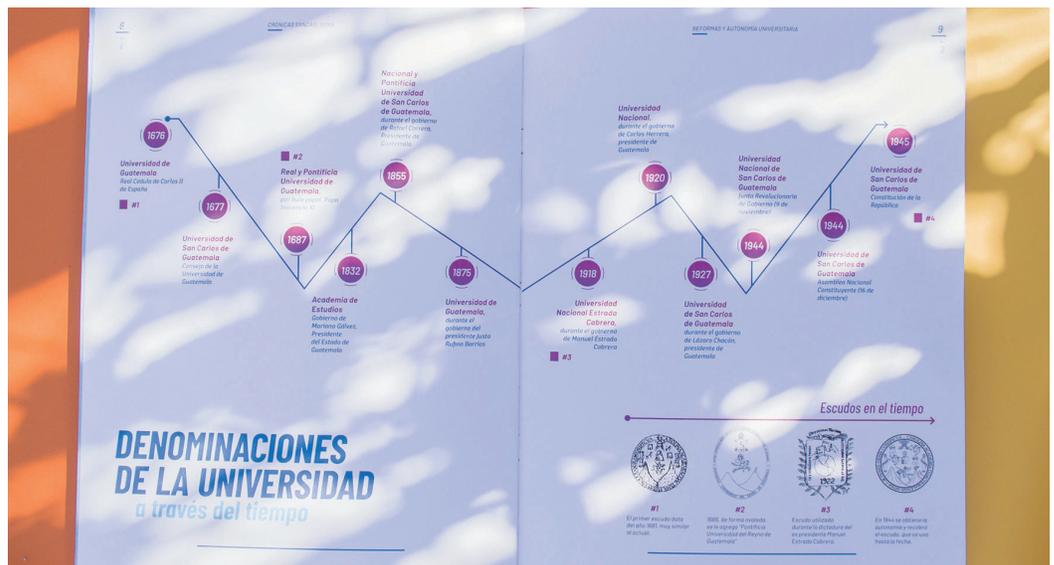


Figura 139.





Figuras 142, 143 y 144. Fotografías de las páginas interiores del segundo folleto.

# Folleto No. 3 - La Universidad de hoy y la identidad universitaria

Se presenta al estudiante su nuevo hogar por los siguientes años de su carrera, tal como es ahora; sedes en la República, mapas, edificios universitarios y la tan especial identidad sancarlista: toga, escudo, bandera, himno, lema y la Huelga de Dolores.



Figura 145.



Figura 146.

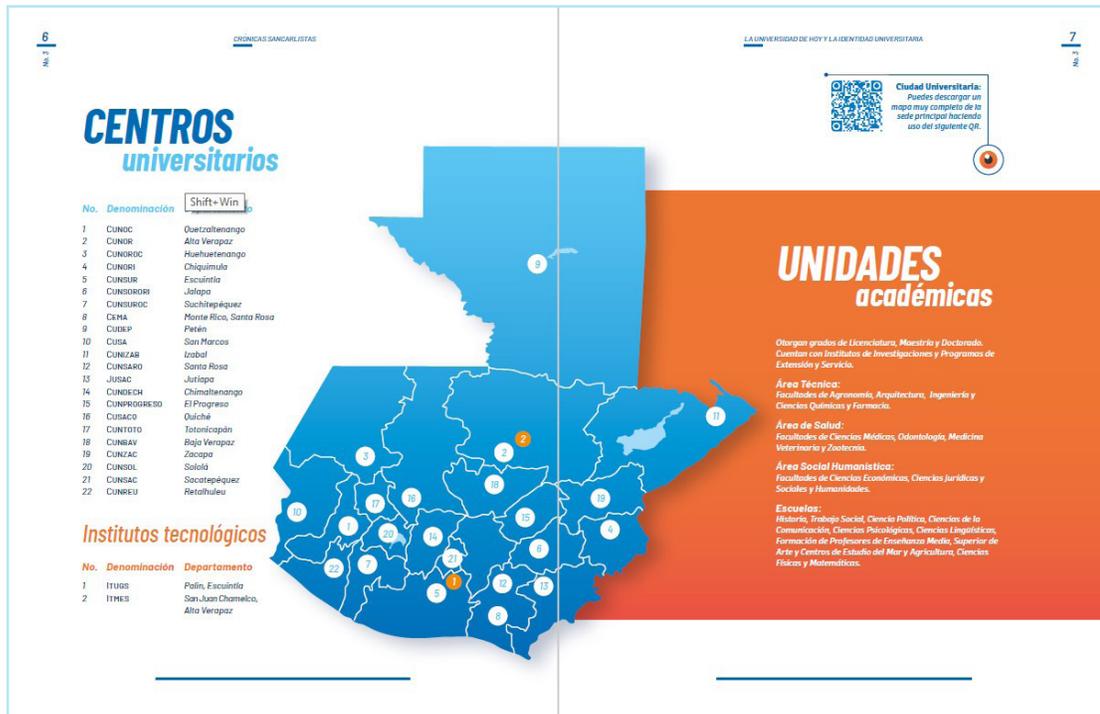


Figura 147.

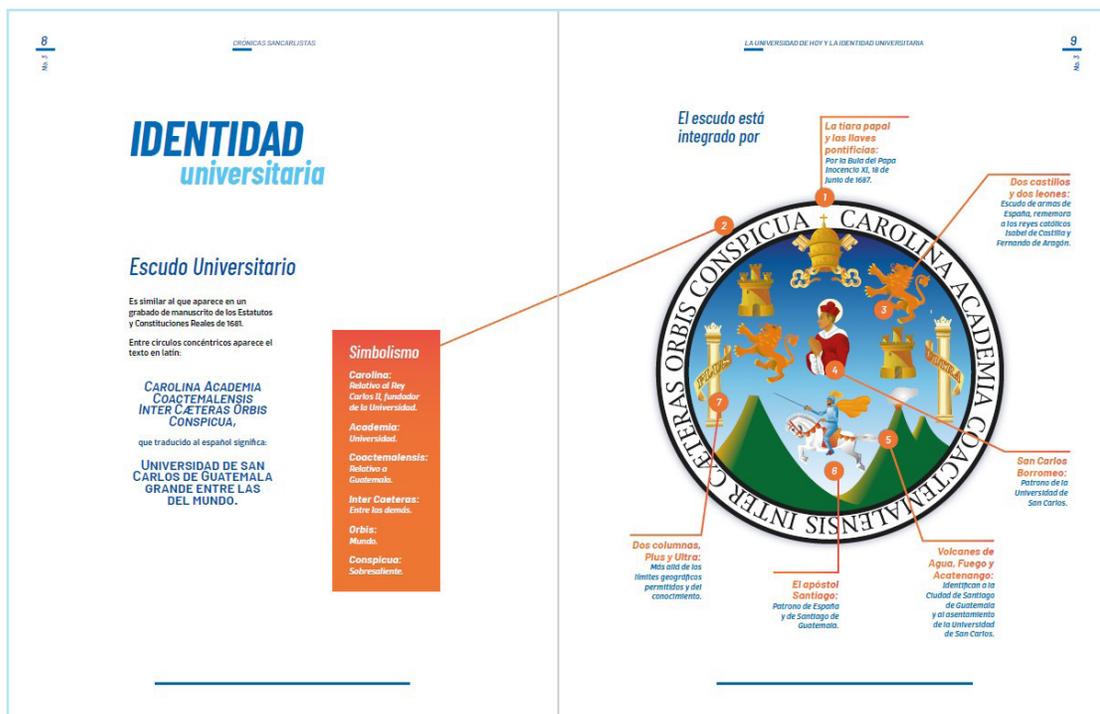


Figura 148.



Figura 149.

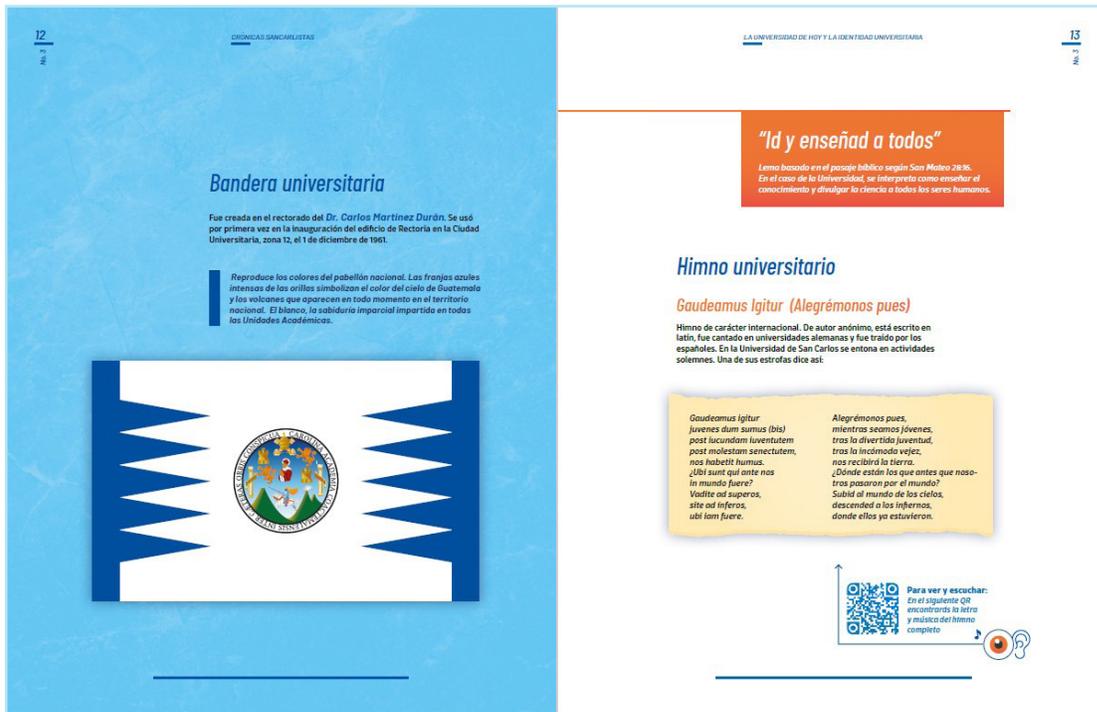


Figura 150.

14

CRÓNICAS SANCARLISTAS

## Huelga de Dolores

Surgió en 1936, en tiempos del presidente Manuel Estrada Cabrera. Su misión ha sido denunciar las atrocidades del gobierno de turno, a través del empleo de la sátira, la burla y la creatividad, inyectándoles la chispa chapina.

**En el 2010 la Huelga de Dolores fue declarada Patrimonio Cultural Intangible de la Nación.**



### La Chabela

En 1921 el pintor y estudiante de medicina **Hernán Martínez Sobral** traza sobre un pedazo de tela a la Chabela, un esqueleto femenino que representa a la muerte, con una mano en alto y la otra sobre el pubis con la leyenda: "No nos lo tientes... Aquí está tu son, Chabela".

### La Chalana

En 1922, **Epaminondas Quintana** y **Joaquín Ramírez**, estudiantes de Medicina, tuvieron la idea de hacer un canto de guerra. La comisión estuvo integrada por: **Alfredo Valle Calvo**, **José Luis Baldoireal**, **Miguel Ángel Asturias** y **David Vial**, quienes se reunieron en el ala norte del edificio de la Facultad de Derecho. La música es de **José Castañeda**.

**Para ver en el MUSAC.**  
El Museo de la Universidad de San Carlos ofrece una exposición muy completa sobre la historia de la Huelga de Dolores que se inaugura cada año un día antes de la Decena Trágica y permanece hasta junio. ¡Dote una vuelta y ven a conocer más!

15

LA UNIVERSIDAD DE HOY Y LA IDENTIDAD UNIVERSITARIA

Se cantó informalmente, el jueves anterior al Viernes de Dolores, en la Facultad de Medicina, con copias a mano para que la aprendieran. Al terminar el desfile de la Huelga de Dolores, en la Facultad de Derecho, la marimba "Ideal Club" entona por primera vez, el canto que se perpetuaría, como el sentir universitario.

**CORO**  
Mata-sanos practicantes,  
del emplasto fabricantes,  
guisachines del lugar,  
estudiantes:  
en sonora carcajada porrumpid.  
Ja. Ja.

*Sobre los helados males de la patria, arrojad flores ya que no sota liberales ni menos conservadores: malos bicos sin conciencia que la apresen en sus dientes y la chupan (inclementes la fuerza de su existencia.*

**CORO**  
Mata-sanos practicantes,  
del emplasto fabricantes,  
guisachines del lugar,  
estudiantes:  
en sonora carcajada porrumpid.  
Ja. Ja.

*Reid de los liberales y de los conservadores. Nuestro quetzal espantado por un ideal que no existe se puso de hule al grado más mudo, pelado y triste; y en su lugar erigieron cinco extinguidos volcanes, que en cinco también se hundieron bajo ruidos ya (tagones)*

**CORO**  
Mata-sanos practicantes,  
del emplasto fabricantes,  
guisachines del lugar,  
estudiantes:  
en sonora carcajada porrumpid.  
Ja. Ja.

*Reid de los volcancitos y del chateado quetzal. Contemplad los militares que en la paz carrera hicieron; vuestros jueces a millares que la justicia vendieron; vuestros curules monigotes que comercian con el credo y patrioterías con bratos de farsa, interés y miedo.*

**CORO**  
Mata-sanos practicantes,  
del emplasto fabricantes,  
guisachines del lugar,  
estudiantes:  
en sonora carcajada porrumpid.  
Ja. Ja.

EN ESTE SALÓN  
NACIÓ EN 1922  
EL CANTO DE GUERRA ESTUDIANTIL  
**LA CHALANA**  
INSPIRADO POR JUAN BARRIOS  
EPIMINONDOS QUINTANA  
AUTORES: MIGUEL ÁNGEL ASTURIAS  
DAVID VIAL  
JOSÉ LUIS BALDOIREAL  
ALFREDO VALLE CALVO  
MUSICA: JOSÉ CASTAÑEDA  
DISEÑO: J. L. M.

**Para ver en el MUSAC.**  
En el salón que actualmente funciona como Salón de Arte del museo, los estudiantes crearon el himno huelguero. Abreun a este la siguiente placa conmemorativa.

**Y para ver y escuchar.**  
Mira a te estadística universitaria animando con alegría el himno huelguero en el siguiente QR.



Figura 151.

16

CRÓNICAS SANCARLISTAS

Shift+Win

## EDIFICIOS EMBLEMÁTICOS de la Universidad de San Carlos de Guatemala

### Colegio Mayor de Santo Tomás de Aquino, Santiago de Guatemala

Establecido en 1620, en el Convento de Santo Domingo. En 1679 los arreglos del edificio para sede de la Universidad fueron dirigidos por Martín de Andújar y Juan Viquez de Molina. Ellos mejoraron la fachada del edificio, salón mayor, capilla, sacristía y aulas.

La Universidad de San Carlos realizó actividades allí de 1681 a 1758. El terremoto de San Casimiro lo destruyó el 4 de marzo de 1751. Durante la reforma liberal de 1817, se confiscaron y subastaron los bienes eclesiásticos, pasando éste a ser propiedad privada.

En 1967 siendo rector el doctor Edmundo Vásquez Martínez, adquirió el viejo inmueble del Colegio Mayor de Santo Tomás de Aquino.



### Casa de Alcántara, Santiago de Guatemala

Este edificio fue adquirido por el Dr. Juan González Batters, quien lo compró a don José de Alcántara y lo donó a la Universidad. Las mejoras al edificio concluyeron el 4 de junio de 1763, dirigidas por el arquitecto Luis Díez de Navarra.

La inauguración tuvo lugar el 17 de octubre de 1763. El edificio quedó entero luego del terremoto de 1773 y sirvió de bodega para resguardar bienes de las iglesias destruidas. Fue abandonado en 1777 en el traslado definitivo de la Universidad a la Nueva Guatemala de la Asunción. Actualmente no es propiedad de nuestra casa de estudios.



17

LA UNIVERSIDAD DE HOY Y LA IDENTIDAD UNIVERSITARIA

### Edificio Universidad de San Carlos, Nueva Guatemala de la Asunción

El edificio comenzó a construirse en 1779 y se concluyó definitivamente en 1851.

En principio, fue la sede universitaria para los estudios de Filosofía, Medicina, Teología, Cánones, Lenguas Indígenas y Leyes. A partir de 1885, en el periodo del gobierno de Justo Rufino Barrios se separaron las carreras universitarias y se quedó en el edificio únicamente la Facultad de Derecho y Notariado, hasta 1973.

El inmueble fue restaurado debido a los daños ocasionados por los terremotos de 1917-1918 y 1976. El trabajo rescató su originalidad, tanto en el material constructivo, como en su permanencia de estilo arquitectónico de finales del siglo XIX. Actualmente es la sede del Museo de la Universidad de San Carlos (MUSAC).



En 1970, el ahora MUSAC fue declarado un Patrimonio Histórico y en 1998 como Patrimonio Cultural de la Nación. En febrero 2008 el Patrimonio fue declarado Patrimonio Cultural de la Nación.

### Paraninfo Universitario

Allí tuvo su ubicación la **Escuela de Medicina** y la **Escuela Dental**, en los terrenos de los paulinos. Fue el centro de reuniones previo a la **Revolución de Octubre de 1944**. En su salón de actos la **Justa Revolucionaria de Gobierno** asistió al acto académico del 1 de diciembre, fecha cuando entra en vigor la autonomía universitaria. Actualmente, es la sede de la **Dirección General de Extensión Universitaria**, varias unidades y la **Escuela Superior de Arte**.



Figura 152.

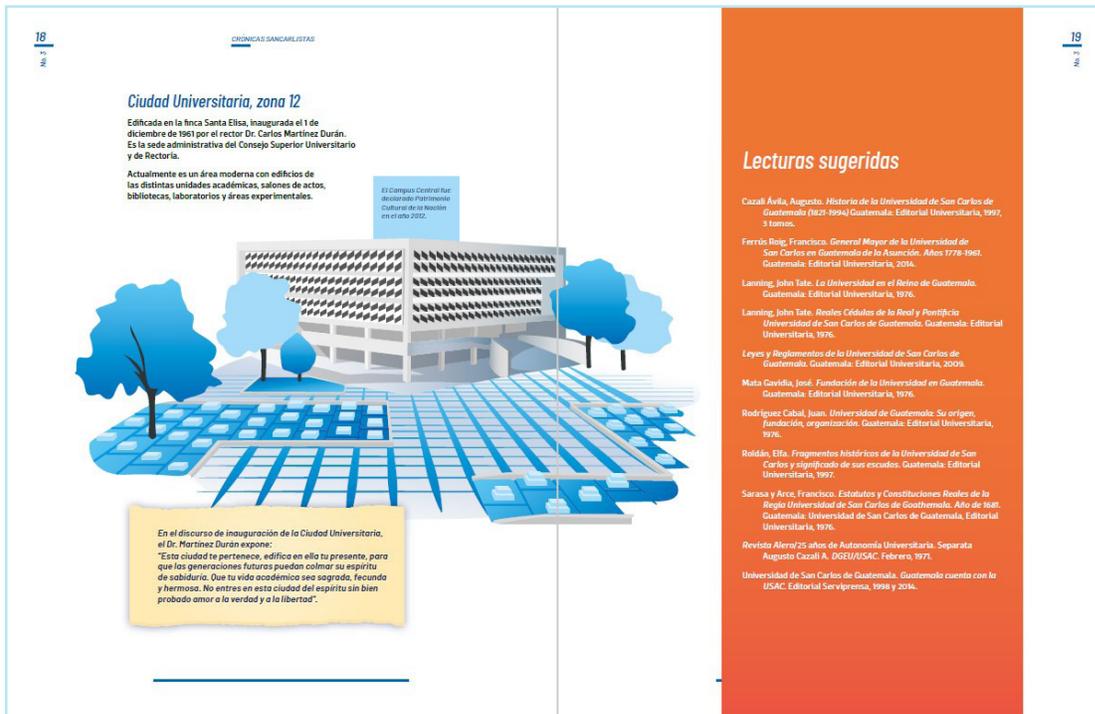
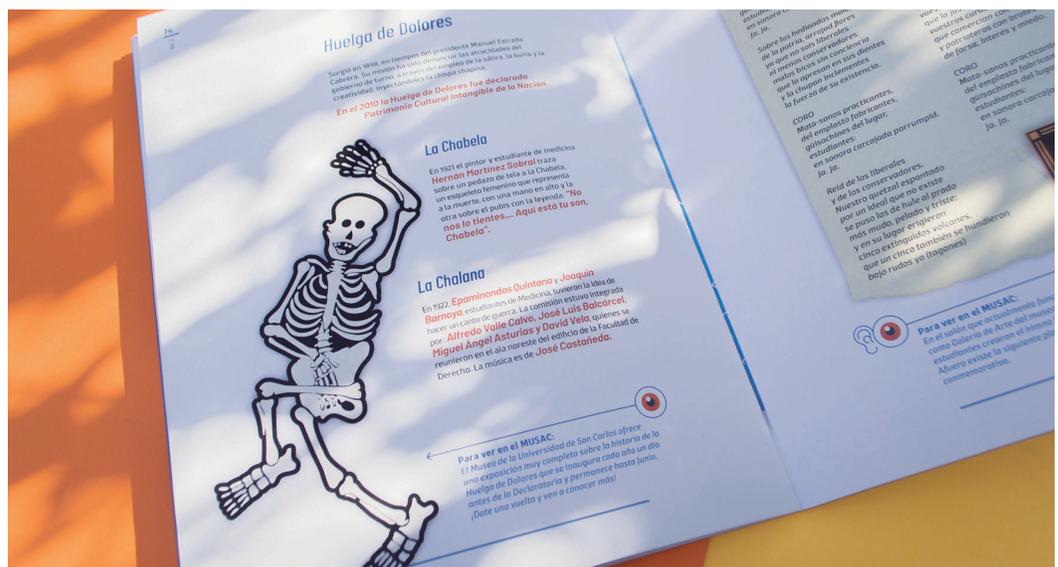


Figura 153.



Figura 154. Portada y contraportada



Figuras 155, 156 y 157. Fotografías de las páginas interiores del tercer folleto.



Figura 158. Kit completo «Crónicas sancarlistas»

No.  
02

No.  
01

# CRÓNICAS SANGARLISTAS

época colonial

CRÓNICAS  
SANGARLISTAS

M

Trompetas y atabales, doctores,  
licenciados, autoridades,  
caballeros y el público  
anunciaban en presencia del  
nuevo doctor que ser  
universitario era el máspreciado  
obolongo de la ciudad".



MUSAC

Museo de la Universidad  
de San Carlos

"Id y enseñad a todos"



USAC  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

## Fotografías del kit prototipo

### Carpeta



Figura 159.



Figura 160.

## Separadores y botón

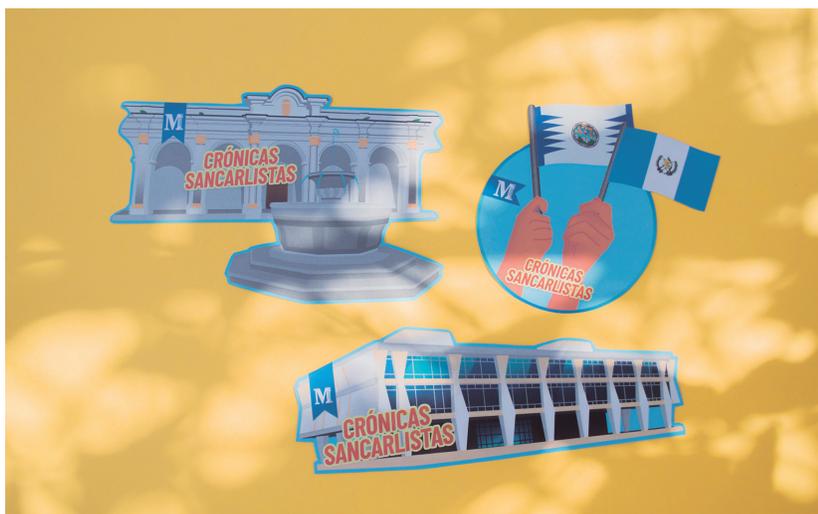


Figura 161.



Figura 162.

## Stickers



Figuras 163, 164 y 165.

# LINEAMIENTOS

## para la puesta en práctica

### Proceso de reproducción

Según los acuerdos con Coordinación, este material tiene la ventaja de haber contado con facilidades de impresión otorgadas por Editorial Universitaria. Se describen especificaciones de impresión que el programa necesita conocer para obtener los resultados esperados.

#### Folletos

- » **Sustrato:** Pliegos de papel opalina o en el mejor de los casos bond 80 o 120 gramos tamaño 13x19", dependiendo de la cantidad que Programa Educativo requiera, a saber: el primer folleto utiliza cuatro pliegos, el segundo utiliza tres y el tercero utiliza cinco. Según los resultados de las validaciones, el sustrato es importante, es parte de la experiencia del lector que disfruta la textura, por ello debe ser un papel fino y grueso.
- » **Impresión:** Es ideal y se sugiere que la impresión que se solicite a Editorial Universitaria sea digital láser, ahora que esta cuenta con esa opción. Los beneficios son muchos, pero el más importante es que esta impresión sobre el papel le otorga a cualquier proyecto una calidad extra, no se quiebra y genera brillo. De no ser posible se sabe que se imprimiría en offset, por ello el proyecto está optimizado para imprenta, habiendo hecho revisión de los colores en cmyk.



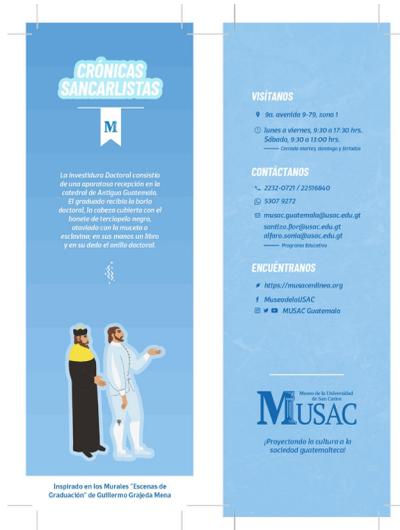
Figura 166. Muestra del compaginado de los folletos, preparado para su impresión offset.

## Carpeta

- » **Sustrato e impresión:** Se sugiere continuar con el gramaje de texcote y las especificaciones de la editorial que ya conocen en el museo, se trabajó bajo su troquel y sus medidas y los acabados de la impresión son muy buenos.

## Separadores

- » **Sustrato e impresión:** Al igual que con la carpeta, ya se cuentan con especificaciones directas acerca del troquelado, sustrato y tipo de impresión que da la editorial y que el museo ya conoce. Estos cinco separadores tienen diseños distintos para el tiro y el retiro es el mismo para todos pues contiene datos de contacto.



Figuras 167 y 168. Arriba, muestra del tiro y retiro de los separadores. A la derecha, muestra del troquelado de la carpeta.

## Stickers

- » **Sustrato e impresión:** Los editables enviados se adaptan a dos hojas de adhesivo tamaño carta troqueladas, de nuevo, se sugiere trabajar con las especificaciones extra que brinde la editorial.

## Botón

- » **Impresión:** Diseñado para ser impreso en botones de 2.5". Debido a que actualmente no se cuenta con el presupuesto para este material, solo se sugiere se tome en cuenta que por la medida del botón el precio por unidad ronda los Q.4.85 si se cotizan 100 piezas (IVA incluido) con impresión láser (precio real tomado de *Solo Botones*, proveedor ubicado en Mixco), el arte se ha entregado y quedará a discreción del programa si es posible su reproducción.

## Plan de acción

A la fecha se espera hacer los cambios finales de la información de créditos y la revisión final del programa, después de esto el museo solicitará una prueba de impresión. La expectativa es grande, lo más importante es que el programa logre conseguir que la editorial acepte imprimir este proyecto de forma digital para evitar las implicaciones de la impresión offset.

## Proceso de divulgación/publicación

Se ha pensado divulgar este proyecto a través de sus cuentas en las diversas redes sociales que manejan. Se pondrá en acción una vez que se tengan impresos, dependiendo de las conversaciones y acuerdos que el museo maneje directamente con Editorial Universitaria, se deja a discreción de los interesados.

Como parte de la economía de recursos, se propone la publicación de una pequeña campaña de expectación (se ejemplifica abajo), que informe acerca de los folletos y de sus varias formas para adquirirlos: visitando la institución y al mismo tiempo obteniéndolos en una presentación especial como un kit educativo o descargándolos en línea en su sitio web en donde encontrarán la versión digital.

También se conversará para conocer los planes de las encargadas del Programa Educativo y se les brindará apoyo cuando se necesite. Mientras tanto, se dejan las propuestas de los posts a continuación.



Figuras 169, 170 y 171. Ejemplificación de posts para Instagram y Facebook.

Dos posts serán subidos a Facebook en intervalos distintos, estos mostrarán los folletos y sus páginas interiores, en Instagram solo se publicará uno, el que muestra los stickers, puesto que esta es la red social que más utilizan los jóvenes. Se les llamará a seguir las cuentas del MUSAC en ambas plataformas, buscando que estos tres posts sean compartidos por muchos usuarios en las redes. Es una estrategia bastante simple, pero también pretende ser algo que el personal del programa pueda manejar, que le facilite su labor puesto que no cuentan con apoyo de nadie más.

## Proceso de medición de resultados

### De acuerdo a la difusión en redes sociales

Al trabajar con las redes de Facebook e Instagram se espera llegar al menos a un 30% del público joven que es de interés para este proyecto. Según la cantidad de seguidores que estas cuentas tienen (a la fecha más de 1000 en Facebook y aproximadamente 600 en Instagram) en un inicio todo dependerá de las veces que los *posts* se compartan u obtengan reacciones; se debe solicitar apoyo para la difusión de estos de las otras cuentas de Extensión Universitaria y de la misma cuenta de la Universidad para que se cumpla la meta; los seguidores de sus redes pueden aumentar y darle mayor reconocimiento al museo por internet.

### De acuerdo a la promoción del museo

Según se definió en este proyecto, se espera que se promocióne tanto la adquisición de estos folletos en su formato digital (visitando el sitio), así como en la institución: se ofrece el incentivo de adquirir el kit completo visitando el museo. Se espera que las visitas a la página aumenten en al menos un 20%, al igual que las visitas presenciales.

### De acuerdo a los logros del Programa Educativo

A partir de que este material se publique, se espera que el Programa Educativo del MUSAC gane relevancia dentro del sector de educación en Guatemala, que el contacto con profesionales de la docencia e instituciones educativas aumente su frecuencia en al menos un 10%. Que así mismo pueda generar nuevos materiales didácticos, pedagógicos y educativos a partir de la librería de ilustraciones conseguida con estos folletos y el proyecto C: diseño de mascota (Carlitos).

# HONORARIOS

## Insumos

MATERIALES		DEPRECIACIÓN	FINANCIEROS	
Lápices	Q.2.00		Tinta para impresora	Q.200.00
Borrador	Q.2.00		Servicio de internet (Q.300.00 c/mes)	Q.900.00
Ciento de hojas bond	Q.10.00		Impresión de prototipos para validaciones y evaluaciones:	
Tableta gráfica	Q.1,200.00	*30%=Q.360.00	Primer kit prototipo	Q.455.00
Computadora (trabajo en casa)	Q.4,000.00	*30%=Q.1,200.00	Segundo kit prototipo	Q.400.00
Cámara	Q.6,000.00	*30%=Q.1,800.00		
SUBTOTAL 1		Q.3,374.00	SUBTOTAL 2	Q.1,955.00

## Servicios técnicos

DESCRIPCIÓN		PAG./ FOTOS	PRECIO x PAG.	TOTAL
Corrección de estilo	Realizar cambios al contenido según corrección de estilo recibida de Editorial Universitaria.	17	Q.10.00	Q.170.00
Maquetación y vaciado de texto	Aspectos de diagramación, orden en la lectura y jerarquía de títulos y textos.	48	Q.30.00	Q.1,440.00
Selección fotográfica, proceso digitalización	Búsqueda de referencias fotográficas a trabajar para ilustraciones en el archivo digital.	21	Q.10.00	Q.210.00
SUBTOTAL 3				Q.1,820.00

## Servicios profesionales

	DESCRIPCIÓN	HORAS TOTALES	Q/HORA	TOTAL
<i>Investigación</i>	<i>Elaborar diagnóstico institucional, fundamentación teórica de la necesidad de comunicación visual de la institución y del propósito de este proyecto.</i>	80h	Q.100.00	Q.8,000.00
<i>Conceptualización</i>	<i>Técnicas creativas y conceptualización teórica para definir insight y concepto creativo, así como las decisiones de diseño del proyecto.</i>	60h	Q.100.00	Q.6,000.00
<i>Presentaciones institucionales</i>	<i>Exposición del trabajo de diagnóstico e investigación del problema, hallazgos y propuestas iniciales presentadas ante personal del museo.</i>	1h	Q.50.00	Q.50.00
<b>PRODUCCIÓN</b>				
<i>Bocetaje a mano</i>		60h	Q.70.00	Q.4,200.00
<i>Digitalización de bocetos</i>	<i>Primer paso antes de establecer colores, texturas y retoques.</i>	80h	Q.90.00	Q.7,200.00
<i>Ilustración vectorial</i>		80h	Q.150.00	Q.12,000.00
<i>Producción final de propuestas gráficas</i>	<i>Diseño editorial: Diagramación, aplicación de ilustraciones y contenidos, estilos.</i>	80h	Q.200.00	Q.16,000.00
<b>SUBTOTAL 4</b>				<b>Q.53,450.00</b>

## Totales

Insumos	Q.5,329.00
Servicios técnicos	Q.1,820.00
Servicios profesionales	Q.53,450.00
<b>TOTAL GLOBAL</b>	<b>Q.60,599.00</b>

*Con este proyecto, la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico le ha retribuido a la Universidad de San Carlos de Guatemala el monto que asciende a Q.60,599.00 en favor de la promoción y difusión de la historia, aporte y patrimonio universitario para nuestra comunidad estudiantil, así como para el conocimiento de todos los guatemaltecos, a través de su museo académico.*



# 7 LECCIONES APRENDIDAS

*Proceso de gestión*

*Producción del Diseño Gráfico*



## Proceso de gestión

Para que la gestión del Proyecto de Graduación sea efectiva, se debe mantener constante comunicación con la institución, especialmente si el departamento en que se diagnosticaron las mayores necesidades debe generar los contenidos y revisarlos, esto para evitar atrasos durante los primeros días del Ejercicio Profesional Supervisado, puesto que los procesos se atrasan y pueden causar problemas que se pudieron haber evitado con una mejor gestión de seguimiento.

Hay que mantener la calma durante el proceso del proyecto, si se estructuran los tiempos con precisión y se sigue el cronograma, se podrán completar todas las actividades sin complicaciones.

Se debe tener seguridad en el trabajo propio y seguridad en cada decisión que se toma para hacer al proyecto girar en ciertas direcciones, se trata de tener el control.

La distribución del tiempo del proyecto a conciencia puede traer sus beneficios y evitar que nos estresemos más de la cuenta por procesos que se atrasan.

Todos los procesos que se nos exigen durante el proyecto de graduación y el EPS deben tratar de hacerse en conjunto para llevar al día todas nuestras tareas y evitar acumulaciones al finalizarlos.

Aprender a tratar con clientes y perder el miedo para presentarles las propuestas de diseño es vital para un diseñador, especialmente cuando el proyecto ha nacido de su propia investigación y esfuerzo.

## Producción del Diseño Gráfico

Si el plan original del proyecto de graduación parece no ser viable por diversos motivos, lo mejor es evitar accionar bajo impulsos negativos que dictan que algo no se podrá hacer como lo habíamos planeado y más bien tratar de buscar soluciones cercanas al entorno del primer problema, se ahorrarán horas de planificación que será fácilmente descartada por ser menos viable que el plan inicial.

Es muy importante dedicarse a elaborar un marco teórico sólido antes de siquiera pensar en diseñar, este es un proceso académico con clientes reales, la base teórica lo es todo, cada elemento gráfico depende de lo que se tiene escrito.

Es necesario mantenerse motivado pues el camino suele ser largo, si uno quiere ver su proyecto finalizado ha de tener paciencia y esforzarse por alcanzar esa meta.

Tener frescos los conocimientos sobre artes finales es muy importante, puesto que todo lo que es impreso tiene esa condicionante; si no conocemos los procesos entonces podemos investigar.

Las críticas siempre tienen un lado bueno, aunque sean negativas, nos sirven y nos ayudan a crecer y saber qué estamos haciendo mal y cómo lo podemos mejorar, esas críticas son siempre mejor que cuando no hacen ninguna, ni buena ni mala.



# CONCLUSIONES

*Logro  
Impacto*



## Logro

Este proyecto de graduación logra establecer un medio de difusión y promoción del aporte e historia universitaria para los estudiantes de primer ingreso y para todo interesado, brindando apoyo al Programa Educativo en su mediación pedagógica, encaminados a brindarle conocimiento al estudiante de primer ingreso.

Un material editorial puede cumplir con varias funciones a la vez, puede ser formativo, recreativo y sugestivo al mismo tiempo; esto significa que ofrece un aprendizaje significativo, ofrece entretenimiento y puede despertar sentimientos o llamar a la acción, todo depende de cómo se presente.

El proyecto desde su propuesta le otorga un valor agregado al Programa Educativo del museo que hasta ahora ningún otro proyecto había logrado. Hay más necesidades que aún necesitan ser cubiertas.

Los folletos pueden llamar la atención de un público más grande que el que se plantea en este informe, pero es necesario el apoyo de la Universidad y del departamento de Extensión para llegar a más usuarios de redes sociales que puedan visualizar las publicaciones que promocionen su adquisición.

## Impacto

El proyecto puede proporcionarle al estudiante una visión más amplia del legado que su universidad ha dejado en la nación a lo largo de los años y por lo tanto, generar en él un sentimiento de pertenencia y orgullo de su identidad como sancarlista; entonces se acercará a su museo académico a conocer más.

El MUSAC será el primer museo en ofrecer este contenido ilustrado para estudiantes jóvenes, puede llegar a muchas personas en el país.

El diseñador gráfico puede incidir en temas de todo tipo gracias a sus conocimientos en el estudio de un grupo objetivo, de un diagnóstico y una investigación profunda de los problemas y necesidades de la institución a la que decida apoyar, como es el caso de la creación de materiales editoriales que formen, inciten a acciones positivas y también sean recreativos.

Con este proyecto, la diseñadora gráfica retribuyó un poco del trabajo que la Universidad invirtió en la educación superior de esta, difundiendo y promocionando la historia y quehacer de esta Tricentaria para que sus futuros estudiantes y muchos guatemaltecos más la conozcan y la aprecien por lo que es: la única universidad estatal de educación superior en Guatemala.



# 9 RECOMEN- DACIONES

*A la institución*

*A los futuros estudiantes de  
Proyecto de Graduación y Epeistas*

*A la Escuela de Diseño Gráfico*



## A la institución, Museo de la Universidad de San Carlos

### Reproducción

Es importante que tomen muy en cuenta las sugerencias de reproducción establecidas anteriormente, el sustrato sugerido es una gran ventaja que puede aprovecharse muy bien con la impresión digital.

De igual forma se les recomienda hacer una prueba de color antes de enviarlo a impresión, para hacer los cambios necesarios en tiempo.

### Difusión

También se les recomienda tomar en cuenta la sugerencia de la campaña en redes sociales, la viralización de contenido es una estrategia ampliamente utilizada y puede tener aún más beneficios para las redes del museo y ganar popularidad.

### Aplicación

Este proyecto puede funcionar muy bien si se distribuye completo, o si se le permite a un estudiante conseguir los tres folletos al mismo tiempo, considerar la posibilidad de distribuir el kit dentro de su carpeta y no sueltos como se ha pensado en la entrevista.

### Sobre el proceso en general

Que sigan apoyando a los epesistas y practicantes universitarios que acudan a su institución. Sigam brindando la oportunidad de que el estudiante proponga soluciones nuevas pero justificadas, que les permitan demostrarles que estos proyectos son para su beneficio y mejora, así mismo para la mejora de toda la Universidad, si un elemento de esta logra levantarse, ella también lo hace.

## A los futuros estudiantes de Proyecto de Graduación y epesistas

El camino parece largo, pero llega a su fin más pronto de lo que se imaginan y es justo en estos momentos en los que todo el cansancio solo desaparece. Vale la alegría, el trabajo duro, el esfuerzo.

Es importante que busquen una institución con la que se sientan cómodos o tengan intereses similares a los suyos, de modo que la experiencia sea agradable y llevadera en un ambiente de trabajo armonioso; de no ocurrir así, de igual forma no se dejen vencer y den lo mejor de sí mismos porque es su proyecto de graduación.

Aquí es donde se luce lo *multitasking*, traten de llevar al día sus informes, sus propuestas gráficas, todos sus proyectos y sus actas, no es nada fácil pero les puede ahorrar mucho estrés en los días finales. Sean felices y disfruten sus días de universidad.

## A la Escuela de Diseño Gráfico

Que pueda ofrecer la labor del epesista de Diseño Gráfico a las unidades internas de la Ciudad Universitaria que necesitan el apoyo de nuestra profesión, hay muchos espacios justo dentro de la misma que podrían crecer aún más con estos proyectos, buscando la mejora de nuestra propia *alma mater* y de nuestra escuela, nuestra labor se hace cada vez más necesaria justo dentro.

Recordar siempre que la voz de la comunidad estudiantil debe ser escuchada en todo momento, es ideal que en la toma de decisiones sobre su proceso de EPS y de Proyecto de Graduación se le involucre activamente, que toda actividad que requiera del estudiante se le sea notificada con antelación. Que si el estudiante sugiere alternativas a esas actividades teniendo razones válidas, se le preste la debida atención. Lo más importante es que como Escuela estén un paso adelante de todo, que logren una mejor organización de sus procesos internos y de la labor que a cada integrante de su equipo se le asigne. Comunicación, control, dirección, pero sobre todo, apoyar al estudiante y estar presente cuando este le necesite.



# FUENTES CONSULTADAS

*Libros*

*Publicaciones*

*Sitios web*





## Libros

- Arévalo, C. (2010). *Módulo de evaluación, monitoreo de actividades y desempeño laboral en el Programa Educativo del MUSAC*. (Tesis de Grado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Castillo, E. (2009) *Planificación Estratégica del Museo de la Universidad de San Carlos -MUSAC*. (Tesis de Grado). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Castillo, M. (2011) *Difusión del Museo de la Universidad de San Carlos dirigida a los estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. (Tesis de Grado). Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, p. 11, 14. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Corte de Constitucionalidad (2002). *Sección Quinta: Universidades. Constitución Política de la República de Guatemala* (p.65). Guatemala, Guatemala.
- Dirección General Extensión. (2006). *Actualización del Manual de Organización del Museo de la Universidad de San Carlos*. (p 25), Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- González, J. y Olivares, S. *Los retos de la docencia ante las nuevas características de los estudiantes universitarios*. Universidad Autónoma de Nayarit. ECORFAN, 2016.
- Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. (Tesis de Posgrado). Máster Universitario en Diseño. Universidad Complutense de Madrid, España.
- León, P. (2013) *Estrategia de Comunicación para difundir las actividades del MUSAC a través de Redes Sociales*. (Tesis de Grado) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Maturana, H. (2008). *Utopía y Ciencia Ficción: El sentido de lo humano* (pp.88-89). Buenos Aires: Granica: Juan Carlos Sáez.
- Ortega y Gasset, J. (1930): *Misión de la Universidad*, en *Obras Completas, Tomo IV, Fundación Ortega y Gasset [2004]*, pp.545-564. Madrid: Editorial Taurus.
- Rodríguez, L. (2008). *La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva*. Barcelona, Ediciones Octaedro.
- Roman, J. (2014). *50 Markets of Illustration: A Showcase of Contemporary Illustrators*. New York, Simon and Schuster, HOW Books. [E-book] <https://books.google.com.gt/books?isbn=1440340218>
- Ronquillo, A. (2015). *La infografía como material de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. (Tesis) Universidad de Guanajuato, México. Décimo quinta Edición. [Versión en línea] <https://interiorgrafico.com/edicion/decimo-quinta-edicion-octubre-2015/la-infografia-como-material-de-apoyo-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje>
- Velasco, R. (2017). *La ilustración gráfica aplicada al Diseño*. (Tesis de Posgrado). Universidad de Granada, España.

## Publicaciones y documentos varios

Barrios, J. (2015). *Privatización y educación: Un negocio creciente. Revista análisis de la realidad nacional* (pp.70-74) Instituto de Problemas Nacionales Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala. IPNUSAC.

Comisión de Política y Planeamiento del Consejo Superior Universitario (2018). *Políticas en Educación Superior, Universidad 2050*. (pp.4-11) CGP. [Web] [http://c3.usac.edu.gt/plani.usac.edu.gt/public\\_html/wp-content/uploads/2018/05/plan-2050-1.pdf](http://c3.usac.edu.gt/plani.usac.edu.gt/public_html/wp-content/uploads/2018/05/plan-2050-1.pdf)

CONJUVE-INE-SESC. (2011) *Primera encuesta nacional de Juventud en Guatemala -ENJU 2011*. GIZ GmBh. Guatemala.

INE (2016). *Sectores económicos, distribución por dominio de estudio*. Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos. ENEI 1-2015 (p.31). Guatemala, Guatemala.

Monedero, J. (2007). *El diseño de los materiales educativos ante un nuevo reto en la enseñanza universitaria: El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES)*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 21(1), 51-68.

Instituto de la Juventud de España (2016). *Los auténticos nativos digitales: ¿Estamos preparados para la Generación Z?* Revista de Estudios de Juventud No. 114. Madrid, INJUVE. [Versión en línea] <https://issuu.com/injuve/docs/revistainjuve114>

Palomo, M. (2011). *El material basado en el programa educativo: Importancia del diseño de materiales educativos en la educación a distancia*. p.4. Revista Digital Universitaria Vol. 12, No. 10. UNAM, México. [Versión en línea] <http://www.revista.unam.mx/vol.12/num10/art100/art100.pdf>

Dirección de Registro y Estadística. (2017) *Avance Estadístico No. 03*. [Web] [http://rye.usac.edu.gt/formularios\\_rye/AvanceEstad03\\_2017.pdf](http://rye.usac.edu.gt/formularios_rye/AvanceEstad03_2017.pdf)

Elías, A. (2016). *Leticia Pérez: «Los museos deben ser interactivos»*. Prensa Libre. [Web] <http://www.prensalibre.com/vida/escenario/los-museos-deben-ser-interactivos>

INE (2016). *Estadísticas de Educación*. [Web] <https://www.ine.gob.gt/index.php/estadisticas-continuas/educacion>

## Páginas web

López, G. (2016). *Hay 1.6 millones de niños sin cobertura educativa*. Prensa Libre. [Web] <http://www.prensalibre.com/guatemala/politica/hay-16-millones-de-nios-sin-cobertura-educativa>

MUSAC (2017). *Información Institucional. Musac en línea*. [Web] <http://musacenlinea.org/museo/informacion-2/institucional/>

Museo Bellas Artes de Bilbao. (2018). *Programas Educativos*. Museo Bilbao. [Web] <https://www.museobilbao.com/educacion.php>

Rodríguez, R. (2000). *Acerca de la cultura universitaria*. El País. [Web] [https://elpais.com/diario/2000/11/15/cultura/974242804\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2000/11/15/cultura/974242804_850215.html)

Sanchinelli. (2018). *Usac, la mejor universidad del país*. Prensa Libre. [Web] <https://www.prensalibre.com/opinion/opinion/usac-la-mejor-universidad-del-pais>

Vásquez. (2018). *Bajo rendimiento de graduandos en pruebas de lectura y matemática*. [Web] <https://elperiodico.com.gt/nacion/2018/02/02/bajo-rendimiento-de-graduandos-en-pruebas-de-lectura-y-matematica/>



# GLOSARIO





**Canon.** Los cánones de construcción de páginas son un conjunto de principios en el campo del diseño de libros usados para describir las formas en que las proporciones de página, márgenes y zonas de tipo de libros se construyen. [Aceituno Cubero. 2013]

**Cognitivo.** Hace referencia a todo aquello que pertenece o que está relacionado con el conocimiento: el cúmulo de información que hemos adquirido gracias al aprendizaje o la experiencia. Un proceso cognitivo es todo procedimiento que utilizamos para incorporar nuevos conocimientos y tomar decisiones al respecto. En dichos procesos intervienen varias funciones cognitivas: percepción, atención, memoria, razonamiento, en conjunto integran el conocimiento y crean una interpretación del mundo que nos rodea. [Cognifit. 2018]

**Conceptualización.** En Diseño Gráfico, es la búsqueda de un concepto mediante técnicas creativas que dará forma al proceso de diseño y será aplicado en la pieza gráfica; consiste en la transformación de lo cotidiano a lo divertido, lo obvio a lo inesperado, será la esencia que distingue al creativo del que solamente adorna. (Lara, 2014)

**Didáctica, co.** Son las diversas técnicas y formas de enseñar, las cuales se adaptan según las necesidades de los alumnos o las circunstancias. Es el arte de enseñar. (Definición.org)

**DIY: 'Do it yourself'.** Hágalo usted mismo, es la actividad de hacer las cosas por cuenta propia. (Collins Dictionary, 2018)

**Free lance.** 1. adj. Dicho de una persona: Que realiza por su cuenta trabajos periodísticos escritos o gráficos y los ofrece en venta a los medios de comunicación. 2. adj. Dicho de una persona: Que trabaja independientemente en cualquier actividad. [RAE, 2018]

**Influencer.** Persona que cuenta con cierta credibilidad sobre un tema concreto, y por su presencia e influencia en redes sociales puede llegar a convertirse en un prescriptor interesante para una marca. (Social Mood, 2018)

**Lúdica, co.** adj. Perteneiente o relativo al juego. [RAE, 2018]

**Metodología.** En educación, es un método de enseñanza, las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y el conectivismo. (Fidalgo, 2007)

**Museología.** f. Ciencia que trata de los museos, su historia, su influjo en la sociedad, las técnicas de conservación y catalogación. [RAE, 2018]

**Offset.** 1. m. Impr. Procedimiento de impresión en el que la imagen entintada es traspasada a un rodillo de caucho que, a su vez, la imprime en el papel. [RAE, 2018]

**Sobreimpresión.** Imprimir una tinta encima de otra. Es decir, imprimir los colores de todos los elementos sin tener en cuenta los colores que puedan tener elementos que haya debajo, sumando así los valores de todos ellos donde coincidan. [Glosario Gráfico. 2018]

**Pedagógico.** Que pretende educar o instruir en un campo determinado.

**Reticula.** Que pretende educar o instruir en un campo determinado.

**Souvenir.** 1. m. Objeto que sirve como recuerdo de la visita a algún lugar determinado. [RAE, 2018]

**Subsumidor.** Ver 'subsumir'. 1. tr. Incluir algo como componente en una síntesis o clasificación más abarcadora. 2. tr. Considerar algo como parte de un conjunto más amplio o como caso particular sometido a un principio o norma general. [RAE, 2018]



# ANEXOS



## Anexo 1 - Encuesta de diagnóstico

Encuesta tipo cuestionario en línea realizada durante el desarrollo del protocolo, dirigida a jóvenes estudiantes de primer ingreso del año 2018, entre el rango de edad de 17 a 22 años, que viven en la capital.

### Tamaño de la muestra

**Población:** Según el Avance Estadístico No. 03 de agosto 2017, obtenido de la página oficial del Departamento de Registro y Estadística, para el año en cuestión, existe en la USAC un total de 187,976 estudiantes de los que 86% corresponde a reingreso y 14% a estudiantes de nuevo ingreso. La Ciudad Capital concentra el 56.2% de la población estudiantil inscrita. (RYE-DIGA, 2017). Para la investigación del grupo objetivo de este proyecto, se tiene como unidad de análisis a los estudiantes de primer ingreso, delimitamos nuestro universo y seleccionamos nuestra muestra:

Encuesta para estudiantes de primer ingreso - USAC

Gracias por ingresar a esta encuesta en línea, dirigida a estudiantes de primer ingreso que asistan a las unidades capitalinas de la USAC. La información obtenida será utilizada en un proyecto de graduación a realizarse en el Museo de la Universidad de San Carlos de Guatemala -MUSAC. Por favor, responda con sinceridad, no le tomará más de cinco minutos.

\*Obligatorio

Selecciona tu rango de edad: \*

Menor de 20 años

21-24 años

Mayor de 24 años

Sexo \*

Masculino

Femenino

Prefiero no decirlo

¿En dónde vives? \*

Municipios de Guatemala

Interior del país

Ocupación: \*

Solo estudiante

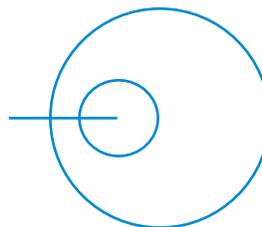
Estudiante trabajador

SIGUIENTE

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

### Límites de la población

La unidad de análisis corresponde a los estudiantes de primer ingreso de las unidades académicas del área capitalina de la USAC, asignados al plan diario.



### Tipo de muestra

Este tipo de estudio consta de variables asociadas –características geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas y psicográficas (conducta y motivaciones)—, cuyos resultados servirán de base para tomar decisiones que afectarán a una población, se logra por medio de una investigación por encuestas y por medio de una muestra probabilística, diseñada de modo que los datos lleguen a ser generalizados a la población con una estimación precisa del error que pudiera cometerse al realizar tales generalizaciones (Sampieri. 2010, p. 176).

(N) Tamaño del universo: 8,224 estudiantes

(e) Error máximo aceptable: 5%

(p) Porcentaje estimado de la muestra: 50%

(z) Nivel deseado de confianza: 95%

(n) Tamaño de la muestra

$$n = \frac{\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2}}{1 + \left[ \frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2 N} \right]}$$

$$n = \frac{\frac{1.96^2 \times 0.5(1-0.5)}{0.05^2}}{1 + \left[ \frac{1.96^2 \times 0.5(1-0.5)}{0.05^2(8,224)} \right]}$$

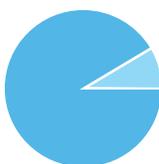
$n = 367$

## Tabulación de resultados

### Características geográficas

#### » Espacio geográfico

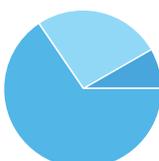
- Municipios de Guatemala, 91%
- Interior del país, 8,3%



### Características sociodemográficas

#### » Edad

- Menor de 20 años, 61,5%
- 21-24 años, 30,8%
- Mayor de 24 años, 7,7%



#### » Sexo

- Masculino, 33,3%
- Femenino, 66,7%
- Prefiero no decirlo, 0%



#### » Función y responsabilidad familiar: ocupación

- Solo estudiante, 83,3%
- Estudiante trabajador, 16,7%



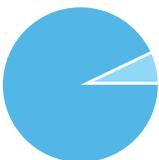
#### » Área de desempeño

- Emprendimiento, 35%
- Servicio al cliente, actividades comerciales (call center, bancos, seguros, etc.) 65%
- Otros, 0%



#### » Escolaridad: Unidad académica

- Ciudad Universitaria 92%
- CUM 8%
- Escuela Superior de Arte 0%



#### » Jornada de estudios

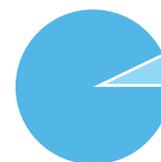
- Matutina, 80%
- Vespertina, 20%



### Características socioeconómicas

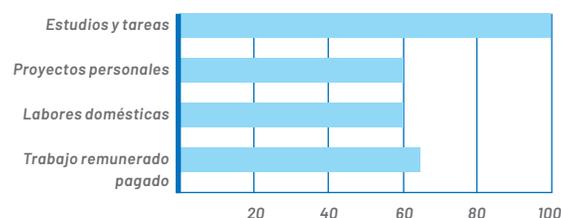
#### » Servicio de transporte

- Bus urbano, 93%
- Vehículo propio, 7%
- Bicicleta propia 0%

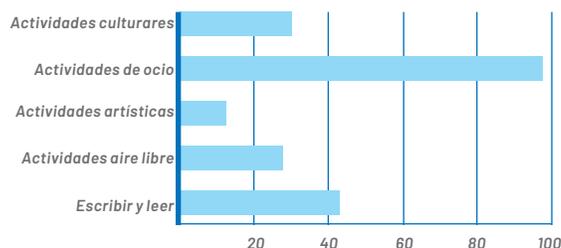


### Características psicográficas

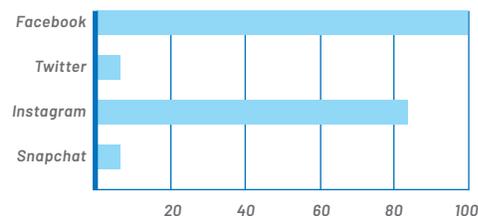
#### » Estilo de vida: Obligaciones/responsabilidades en las que invierten más tiempo a la semana



#### » Actividades realizadas en su tiempo libre



#### » Hábitos: Redes sociales más frecuentadas



#### » Motivaciones: ¿Te preocupas por aumentar tu cultura?

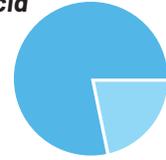
- Si 57,1%
- No realmente, 42,9%



### Relación entre G.O. y la institución

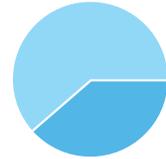
#### » Conocimiento sobre su existencia

- No, 78,6%
- Sí, 21,4%



#### » Si respondió que sí, cómo lo conoció

- Por un amigo o familiar, 60%
- Por una visita de mi colegio 40%
- Gracias a las redes sociales 0%



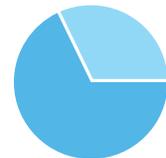
#### » Frecuencia de visita presencial

- Lo visito con frecuencia, 0%
- He ido al menos una vez, 70%
- Solo lo conozco, no lo he visitado 30%



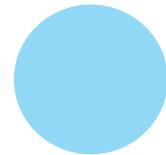
#### » Conoce todos los servicios que el museo ofrece

- Sí, 30%
- No, 70%



#### » Durante tu visita al museo, ¿te han ofrecido folletos informativos u otra clase de material impreso?

- Sí, 100%
- No, 0%



## Anexo 2 - Autoevaluación 1º Nivel de producción gráfica

Se evaluaron tres aspectos del proyecto a través de tres matrices con criterios de valor:

### Ilustración

	DESCRIPCIÓN	1	2	3
<b>Abstracción</b>	La ilustración hace una representación fiel pero elemental del personaje histórico.	1/3	2/3	3/3
<b>Tono</b>	El uso de sus expresiones transmite las emociones correctas, su apariencia es amigable.	0.5/3	2.5/3	3/3
<b>Impacto visual</b>	El estilo de ilustración es atractivo y memorable, reconocible e interesante.	1/3	3/3	3/3
<b>Originalidad</b>	El estilo de dibujo se diferencia de otros en proyectos similares sin afectar su funcionalidad.	2/3	2.5/3	3/3
<b>Pertinencia</b>	El estilo de dibujo es adecuado al proyecto y a las edades y necesidades del grupo objetivo.	2.5/3	3/3	3/3
<b>TOTAL</b>		<b>7/15</b>	<b>13/15</b>	<b>15/15</b>

### Diagramación páginas interiores

	DESCRIPCIÓN	1	2	3
<b>Réticula-canon</b>	Las columnas o módulos encajan con los puntos de la simetría dinámica -el canon.	0/3	2/3	3/3
<b>Eficiencia</b>	La diagramación permite el orden de los elementos, facilita la lectura.	1/3	2.5/3	3/3
<b>Jerarquía</b>	Se maneja una buena lectura, hay equilibrio y camino de lectura.	1/3	3/3	3/3
<b>Impacto visual</b>	La diagramación es atractiva, ordenada, interesante y amigable.	2/3	2.5/3	3/3
<b>Pertinencia</b>	La diagramación es adecuada al proyecto y a las necesidades del G.O.	1/3	2/3	3/3
<b>TOTAL</b>		<b>5/15</b>	<b>12/15</b>	<b>15/15</b>

### Simetría dinámica de las portadas

	DESCRIPCIÓN	1	2	3
<b>Abstracción</b>	La ilustración o dibujo es entendible, los elementos están bien abstraídos.	2.5/3	2/3	2/3
<b>Retórica</b>	La metáfora es adecuada, está bien ejecutada.	3/3	2.5/3	1/3
<b>Nivel de comprensión</b>	A simple vista, la portada es comprensible y el mensaje se capta fácilmente.	2.5/3	2.5/3	1/3
<b>Pertinencia</b>	La elección de portada es adecuada al proyecto y a las necesidades del G.O.	3/3	3/3	1/3
<b>TOTAL</b>		<b>11/15</b>	<b>10/15</b>	<b>5/15</b>

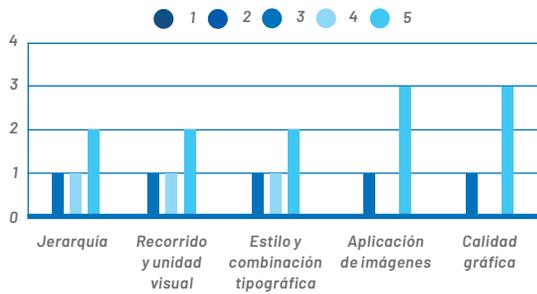
## Anexo 3 – Instrumento de validación con profesionales en diseño

Durante la sesión llenaron el siguiente formulario en línea.

» **Del 1 al 5, ¿cómo calificaría la memorabilidad de las portadas de los folletos?**



» **Sobre las páginas interiores, evalúe del 1 al 5 los siguientes puntos. Siendo 1 debe mejorar y 5 excelente.**



» **El concepto creativo es "Usac ilustrada para nuevos estudiantes", ¿puede percibirlo en las propuestas presentadas? Sí, 100%**

### Validación | 2° Nivel de visualización

El presente documento de valoración servirá para evaluar las propuestas del segundo nivel de visualización del proyecto titulado: "Diseño de material educativo para la difusión y promoción de la historia y aporte universitario dirigido a estudiantes de primer ingreso, como apoyo al Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos".

Este es un proyecto para jóvenes capitalinos de 17 a 22 años.

**\*Obligatorio**

**Nombre \***

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**Edad \***

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**Área de especialización \***

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**Del 1 al 5, ¿cómo calificaría la memorabilidad de las portadas de los folletos? \***

1      2      3      4      5

Nada memorable                        Memorable

**Sobre las páginas interiores, evalúe del 1 al 5 los siguientes puntos. Siendo 1 debe mejorar y 5 excelente. \***

	1	2	3	4	5
Jerarquía	<input type="radio"/>				
Recorrido y unidad visual	<input type="radio"/>				
Estilo y combinación tipográfica	<input type="radio"/>				
Aplicación de imágenes (ilustración y fotografía)	<input type="radio"/>				
Calidad gráfica	<input type="radio"/>				

**Si alguna de sus calificaciones es un poco o muy negativa, ¿cómo podría mejorar esos aspectos? \***

Tu respuesta \_\_\_\_\_

**El concepto creativo es "Usac ilustrada para nuevos estudiantes", ¿puede percibirlo en las propuestas presentadas? \***

Sí es claro

No es perceptible

**ENVIAR**

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

## Anexo 4 - Instrumento de validación con cliente interno

Vaciado de información.



### VALIDACIÓN CON CLIENTE INTERNO

**Instrucciones:** Habiendo conocido previamente la propuesta de diseño titulada "Crónicas Sancarlistas", conteste la siguientes preguntas con sinceridad y según las necesidades que este proyecto pretende cubrir para el Programa Educativo del MUSAC. En las preguntas que le requieran elegir un número, sepa que 1 es la mínima calificación y 5 es la máxima, marque de acuerdo a criterios objetivos.

*Objetivo general del proyecto: Establecer un medio de difusión y promoción del aporte e historia universitaria para los estudiantes de primer ingreso como apoyo al Museo de la Universidad de San Carlos, MUSAC, desde el contenido de sus exposiciones de carácter histórico y patrimonial, a través de un material educativo que favorezca la mediación pedagógica de las educadoras de su Programa Educativo.*

#### DEL CARÁCTER COMUNICACIONAL Y EDUCATIVO.

1. ¿La presente propuesta refleja los contenidos del tema "USAC Tricentennial"?

*Sí 100%*  Sí  No  Podría ser mejor

2. ¿Considera que el proyecto brinda un aporte significativo para el Programa Educativo?  
(Explique en pocas palabras)

1) Si, de forma visual y esquematizada se comprende la información

2) Si, le permite al estudiante tener una conexión con su alma mater

3. Este proyecto aplica la teoría del aprendizaje significativo, apoyándose del diseño y la tecnología, ¿considera que se aplicó de forma efectiva?

*Sí 100%*  Sí  No  Podría ser mejor

4. Entonces de acuerdo a su respuesta anterior, ¿el proyecto puede apoyar al joven en su comprensión de lectura y a facilitar la memorabilidad de los contenidos?

*Sí 100%*  Sí  No  Podría ser mejor

5. ¿Considera que el material es compatible con los métodos de enseñanza del Programa Educativo?

*Sí 100%*  Sí  No  Puede mejorar

6. ¿Este material cumple con el objetivo de ser un medio de difusión y promoción de los contenidos de modo que favorece la mediación pedagógica del programa para con los nuevos y próximos estudiantes jóvenes?

Sí  No *Sí 100%*

#### DEL CARÁCTER ILUSTRATIVO Y DE DISEÑO.

7. Califique la ilustración del proyecto de acuerdo a la siguiente pregunta: ¿hace una representación fiel pero elemental de los personajes históricos, y de los elementos arquitectónicos y patrimoniales?

1      2      3      4      5      *5=100%*

8. Tomando en cuenta la edad y preferencias del grupo objetivo y su propia percepción, de una calificación al material, ¿es atractivo y fácil de leer?

1      2      3      4      5      *5=100%*

9. Dé una calificación a la utilidad de la carpeta, los separadores y los stickers.

1      2      3      4      5      *5=100%*

10. Finalmente, haga un último comentario:

---



---



---



---

# Anexo 5 - Instrumentos de validación con grupo objetivo

## Encuesta y vaciado de información



### VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO | PROYECTO DE GRADUACIÓN - EPS 2018 | DISEÑO GRÁFICO USAC

**“Diseño de material educativo para la difusión y promoción de la historia y aporte universitario dirigido a estudiantes de primer ingreso, como apoyo a la mediación pedagógica del Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos —MUSAC—”**

*¡Muchas gracias por brindar apoyo en la realización de este proyecto! Las necesidades que llevaron a su nacimiento se resumen en que la mayor parte de los estudiantes universitarios de nuestra alma mater ignoran su historia y aporte a la educación superior nacional y así continúan incluso después de graduarse. El MUSAC tampoco había logrado obtener apoyo en la realización de materiales como este que les apoyen en la difusión y promoción de tales contenidos, realmente importantes y especialmente interesantes que todo sancarlista debería saber.*

**Instrucciones:** Después de haber leído las “Crónicas Sancarlistas” y explorado el kit, contesta las siguientes preguntas de manera abierta y sincera.

A primera vista, ¿el material te resulta interesante o atractivo? Explica brevemente por qué.

Mucho  Bastante  Poco  Nada «Es información que había querido conocer previamente»

Al leer el contenido de cada folleto, ¿te fue sencillo seguir el orden de lectura?

Totalmente  Lo suficiente  Un poco  No

De estos elementos de los folletos, elige los dos que más te hayan ayudado a continuar con la lectura hasta el final.

Las ilustraciones  La jerarquía en general  La tipografía  Los colores «La encuadernación o los datos “para ver en el MUSAC” o “para ver y escuchar” que incluían códigos QR  Otro: ensamblaje de páginas»»

¿Con cuál adjetivo calificarías las ilustraciones de los folletos?

Divertidas  Interesantes  Originales  Novedosas  Están bien  Otro: \_\_\_\_\_

Sobre los códigos QR y los datos “para ver”, elige la enunciación con la que concuerdes:

Son interesantes, entretenidos y me hacen querer visitar el MUSAC  Son interesantes y entretenidos  No me han gustado

Elige la palabra con la que describirías este material. *Me hacen querer visitar el MUSAC: 5/6*

Nuevo  Diferente  Educativo  Interesante  Fresco  Moderno  Otro: \_\_\_\_\_

Comenta todo lo que hayas logrado aprender al instante, que te haya parecido impresionante o curioso, algo que no sabías pero que ahora estás orgulloso/a de saber sobre la USAC.

---



---

De los materiales extra del kit, elige dos opciones que contengan los que más te han gustado o que te parecen más útiles.

La carpeta con elementos de los murales del maestro Mena  Los stickers  Ninguno  
 Los separadores que narran las escenas de graduación de los murales  El botón  Todos, no me decidí

¿Crees que la información que aprendiste es relevante para ti como sancarlista? Explica por qué con pocas palabras.

Sí, totalmente  Solo un poco relevante  No «Hay una razón para estar orgullosa de mi universidad»

¿Compartirías lo que aprendiste con un amigo?

Sí, incluso con amigos de otras universidades  
 Sí, pero solo con amigos sancarlistas  
 No

Haz un comentario final sobre este proyecto, ¡gracias por tu ayuda!

«Espero que el MUSAC los imprima pronto»

«Espero que se imprima»

# Guía de observación



## HERRAMIENTA DE OBSERVACIÓN VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

<b>Material</b>	<b>Gestos verbales</b>	<b>Gestos no verbales</b>
<i>Folleto No. 1 Época colonial</i>		
<i>Folleto No. 2 Reformas y autonomía universitaria</i>		
<i>Folleto No. 3 La Universidad de hoy y la identidad universitaria</i>		
<i>Carpeta</i>		
<i>Separadores</i>		
<i>Stickers</i>		
<i>Botón</i>		
<i>El kit completo</i>		

Guatemala, septiembre 12 de 2019.

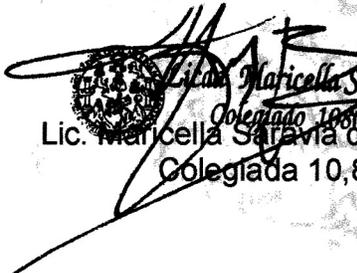
Señor Decano  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala  
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **MARIELA LUCÍA BAEZA CHAJÓN, CARNÉ NO. 201401036**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO PARA LA DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN DE LA HISTORIA Y APOORTE UNIVERSITARIO DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE PRIMER INGRESO, COMO APOYO A LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROGRAMA EDUCATIVO DEL MUSEO DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS —MUSAC—**, previamente a conferírsele el título de Licenciada 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 educativo para la difusión y promoción de la historia y aporte universitario dirigido a estudiantes de primer ingreso, como apoyo a la mediación pedagógica del Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos —MUSAC—"**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



*Mariela Lucía Baeza Chajón*

Asesorado por:



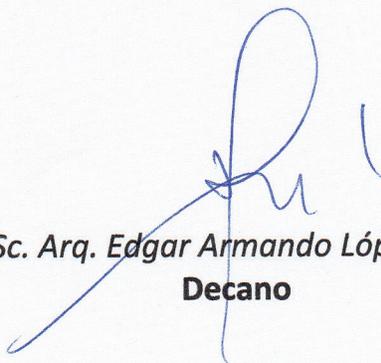
*MSc. Anggely Enríquez*



*MSc. Heana Reina*

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**



*MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos*  
**Decano**



Diseño de

## **MATERIAL EDUCATIVO**

para la difusión y promoción de la historia y aporte universitario dirigido a estudiantes de primer ingreso, como apoyo a la mediación pedagógica del Programa Educativo del Museo de la Universidad de San Carlos -MUSAC-

