



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño de material gráfico de consulta

para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Diseño Visual 2, dirigido a los estudiantes de la Licenciatura de Diseño Gráfico, USAC, ciudad de Guatemala

Proyecto desarrollado por

Luisa Fernanda Sandoval Ramírez





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño de material gráfico de consulta

para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Diseño Visual 2, dirigido a los estudiantes de la Licenciatura de Diseño Gráfico, USAC, ciudad de Guatemala

Proyecto desarrollado por

Luisa Fernanda Sandoval Ramírez

Al conferírsele el título de

Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, febrero de 2021.

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

Nómina de Autoridades

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
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

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
Asesora Metodológica

Lic. Axel Gabriel Flores Menéndez
Asesor Gráfico

MSc. Andrea Gabriela Pellecer Howard
Tercera Examinadora

Agradecimientos

En primera instancia agradezco haber llegado a esta etapa tan importante de mi vida, siendo constante en mi formación académica y superando todos los retos que se me presentaron, a través de mi talento, creatividad y determinación por aportar grandes soluciones a los momentos de mi vida que fueron difíciles.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy actualmente, con valores, y principios. Por darme todo su apoyo a lo largo de mi vida, en cada decisión que he tomado, instarme a cumplir todas mis metas y buscar nuevas. Gracias por apoyarme en mi etapa universitaria y en la etapa profesional que estoy iniciando.

Gracias a mi mamá por alentarme a seguir adelante siempre y formarme de manera tan estricta, porque hoy soy responsable conmigo y siempre busco mejorar. Gracias por aguantarme en mis momentos de estrés y noches de desvelo, siempre ofreciéndome un café o comida, y gracias por interesarse y escucharme cuando le comentaba sobre mis proyectos. Gracias a mi papá que dejó en mí las ganas de esforzarme para hacerlo sentir orgulloso, y por darme más tranquilidad y ser menos estricto en las entregas de notas, en mi etapa temprana de estudios, pero siempre felicitándome. Este logro está totalmente dedicado a ustedes.

A mi novio y compañero de vida, José Francisco Ramírez por apoyarme siempre en todos los pasos que doy en mi vida, por estar presente a lo largo de toda la carrera y siempre estar brindándome ánimos para que terminará cada proyecto. Gracias por ayudarme, escucharme, darme sus opiniones, y darme mucha confianza y seguridad en mi etapa universitaria. Gracias por darme momentos de calma en medio de todo el estrés, contigo el camino se hace más ameno. Te amo.

A mis amigos, Melissa, Alejandro, Luis, David y David, por ser parte de mi etapa universitaria, por compartir todo el estrés, enojos, alegrías y logros en cada etapa. Gracias por hacer este proceso ameno, con sus ocurrencias, con cada nueva historia que tenían, y por apoyarnos para culminar siempre cada proyecto. Gracias por tener los mismos hábitos de sueño que yo, porque los apoyos que nos brindamos en las madrugadas nos hicieron llegar hasta donde estamos hoy. Gracias por ser tan únicos.

A mis asesores, los licenciados; Axel Flores, Lourdes Pérez, Laura Ordóñez, por compartirme de su experiencia y conocimiento para poder culminar mi proyecto, y gracias por darme el apoyo como grandes seres humanos, haciendo que el proceso del proyecto fuese más agradable.



Índice

Capítulo 01 - Introducción 08

Presentación	09
Antecedentes	10
Identificación del problema	12
Justificación del problema	13
Objetivos del proyecto	15

Capítulo 02 - Perfiles 16

Perfil de la institución	17
Perfil del Grupo Objetivo	24

Capítulo 03 - Planeación Operativa 28

Diseño de Ruta Crítica o Flujograma	29
Cronograma de Trabajo	32
Previsión de recursos	34
Costos de diseño	35

Capítulo 04 - Marco Teórico 36

Contexto Social	37
Fundamentos del Diseño	43



Capítulo 05 - Definición Creativa 48

Metodología a utilizar	49
6w's	50
Técnicas Creativas	51
Insight	53
Técnicas para desarrollar el Concepto Creativo	54
Concepto Creativo	56
Códigos Visuales	58
Naming del proyecto	62

Capítulo 06 - Producción Gráfica 64

Nivel de visualización uno	65
Autoevaluación	70
Nivel de visualización dos	72
Evaluación con profesionales	73
Nivel de visualización tres	81
Evaluación con grupo objetivo y cliente	84
Propuesta Final	93
Fundamentación de la propuesta gráfica	96
Lineamientos para utilizar la propuesta gráfica	99
Vista de la propuesta gráfica final	101

Capítulo 07 - Síntesis del Proceso 113

Lecciones Aprendidas	114
Conclusiones	115
Recomendaciones	116
Fuentes Consultadas	117
Anexos	119



Introducción

Capítulo 01



*Presentación, Antecedentes, Identificación del problema,
Justificación del problema, Objetivos*

Presentación

Las nuevas generaciones han cambiado sus hábitos de lectura a través de los soportes con los que interactúan diariamente. Y para la adecuación de los materiales a estos nuevos soportes, la intervención del diseño editorial es necesaria, para el resultado correcto del proyecto, se toman en cuenta el fundamento y el uso correcto de los conceptos del diseño editorial aplicado en publicaciones digitales. Con la aplicación del diseño editorial el fin del proyecto es tener un diseño estético y que aporte al tema usando una retícula adecuada como una base cimentada.

Con el buen desarrollo del diseño editorial en el soporte digital se tiene la responsabilidad de guiar al lector y aportar un recorrido visual en las piezas realizadas. Posterior del reconocimiento de la importancia del diseño editorial y de conocer cada concepto, se prosigue a analizar el área de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Diseño Visual 2 en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Luego de detectar el problema, se propone una solución a la problemática fortaleciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje por medio de la gestión y producción gráfica de material editorial para soporte digital.

El proyecto tiene como objetivo fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje para que los estudiantes del tercer semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico puedan comprender con mayor facilidad los temas de las áreas temáticas de la asignatura, a través de contenido teórico y que también puedan poner los temas en práctica, para que los entiendan mejor y puedan proponer propuestas de diseño regidas por los temas del curso, creando una vinculación con las competencias específicas de la asignatura y solucionándolas de manera gratificante.

Favoreciendo el perfil del egresado de la Escuela de Diseño Gráfico. En el presente informe se puede encontrar desde la raíz del proyecto, que es la problemática, y objetivos hasta el desarrollo y proceso metodológico y gráfico para aportar una solución coherente a la problemática, obteniendo un resultado final satisfactorio.



Antecedentes

Actualmente hay 7 universidades que cuentan con la Licenciatura en Diseño Gráfico, siendo estas; la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Universidad del Istmo que su programa tiene una duración de 5 años, la Universidad Rafael Landívar, que su programa tiene una duración de 4 años y medio. La Universidad Da Vinci de Guatemala, sin acreditación internacional y con la duración de su programa de 5 años, la Universidad Mariano Gálvez con la duración de su programa de 6 años, la Universidad Galileo y la Universidad San Pablo sin acreditación internacional y ambas tienen la duración de su programa de 4 años.

La Universidad San Carlos de Guatemala, única universidad estatal, cuenta con que la Licenciatura en Diseño Gráfico se encuentra acreditada internacionalmente por la ACAAI – Agencia Centroamericana de Acreditación (2017). La Universidad San Carlos de Guatemala pretende que a través de sus valores los estudiantes egresados aporten soluciones positivas a la sociedad guatemalteca, haciendo uso de sus destrezas en diferentes medios y así comunicar de manera asertiva ideas y proyectos, también la universidad pretende que el estudiante utilice la investigación como metodología primaria en todos los proyectos, al igual que el análisis y la síntesis (FARUSAC 2018).

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala se encuentra activa desde hace 30 años, su propósito es formar al diseñador para que este sea capaz de desarrollar proactivamente soluciones creativas de comunicación visual con diferentes caracteres y en diferentes ámbitos, contribuyendo a la sociedad guatemalteca mediante los programas de extensión e investigación con la estructura curricular de la carrera, eso se dificulta cada vez más por el reto de la generación Z (Silabuz 2018), quiénes son los que han nacido a partir de 1997, esta generación provoca un reto mayor a la enseñanza superior ya que son nativos digitales y esto ha desencadenado una falta de atención a los recursos didácticos utilizados con otras generaciones, para ellos también ha desaparecido el principio de autoridad y están instalados en la creencia de que toda voz merece ser escuchada y tenida en cuenta (Ortega y Soto 2016), por estas creencias el proceso de enseñanza – aprendizaje se dificulta, ya que no hay una disposición para el aprendizaje como se presenta actualmente.

En cuanto a la red curricular de la licenciatura, el plan de estudios está estructurado en 10 ciclos de un semestre cada uno. El p nsum es semi abierto, su estructura es por asignaturas con pre requisitos. Cada una de las  reas tiene una l nea secuencial y dosificada de asignaturas fundamentales que forman competencias (FARUSAC s.f.).

Las  reas de conocimiento se definen como el  mbito de formaci n donde se organizan a nivel de programaci n, desarrollo y la evaluaci n de los contenidos tem ticos. Las asignaturas del p nsum de estudios 2011 se distribuyen en distintas  reas, siendo estas la teor a, la tecnol gica y expresi n, dise o, m todos y proyectos. La asignatura de Dise o Visual 2 responde al  rea de dise o, los principales temas que abarca la asignatura es el dise o de carteles; educativos, promocionales, institucionales, informativos. Jerarqu a, planos, discurso visual. Dise o tipogr fico, titulares. Formatos y superficies. Conceptualizaci n, listas de atributos. Semiolog a, figuras literarias, psicolog a, teor a de la forma. (FARUSAC s.f.)

En la nueva generaci n, las universidades se ven obligadas a adaptar sus metodolog as, insistir en el desarrollo del an lisis cr tico y el aprendizaje activo, adem s de ense arles el buen provecho que pueden obtener de un uso eficaz y responsable de las tecnolog as (Universia 2018). La educaci n debe adecuarse a las necesidades de la generaci n Z,

buscando nuevas metodolog as para poner en pr ctica. El p nsum de la carrera de Dise o Gr fico en la Universidad de San Carlos de Guatemala tuvo una readecuaci n curricular que fue aprobada el 16 de febrero de 2010 (FARUSAC 2018), dando paso al P nsum 2011, mejorando  reas para el proceso educativo del estudiante y que este pueda tener m s competencias en el campo laboral y mejores oportunidades para optar a empleos.

Las nuevas metodolog as de ense anza est n cambiando los entornos educativos en todo el mundo e impulsando mejores resultados acad micos de los alumnos. (Realinfluencers 2018). Por tanto, las instituciones educativas y los docentes deben estar alerta a los cambios generacionales para ejercer cambios en el aprendizaje y que este sea efectivo.

Las metodolog as de ense anza en el  rea de Dise o Gr fico incluyen incentivar al estudiante a realizar investigaci n en sus procesos y que pueda utilizar la informaci n de forma pertinente y eficaz para resolver problemas de dise o, hacer que este pueda debatir conceptos y una toma de decisiones gr fica en sus proyectos, y los pueda exponer verbalmente de manera din mica. Como competencia espec fica se pretende que el estudiante pueda desarrollar sus ideas basado en la identidad de Guatemala (Escuela de Dise o Gr fico 2019).

Educaci n

“La generaci n Z, son los que han nacido a partir de 1997, esta generaci n provoca un reto mayor a la ense anza superior ya que son nativos digitales y esto ha desencadenado una falta de atenci n a los recursos did cticos utilizados con otras generaciones”.

Identificación del problema

Para la identificación del problema, se realizó previamente un diagnóstico de comunicación visual (véase apéndice 1 y 2) para detectar las necesidades de comunicación, a través de la recopilación de antecedentes gráficos con su respectivo análisis, y de la aplicación de encuestas con los alumnos del curso y los ex alumnos del mismo, detectando así la debilidad en el aprendizaje y práctica de temas abordados en la asignatura tales como las figuras retóricas, composición visual y conceptualización; el contenido no se impregna en el estudiante y como consecuencia, este no cumple con las competencias de la asignatura.

Esta afirmación se puede atribuir a diversos factores como la utilización de recursos de consulta que no tienen aplicadas tendencias gráficas contemporáneas, y no llegan a tener alto impacto en los estudiantes lo cual causa una desvinculación con el estudiante en su proceso de aprendizaje, a los estudiantes se les dificulta vincular la teoría con la práctica; es decir, aplicar el conocimiento adquirido durante el curso, esto se puede observar en la dificultad que tienen al producir piezas gráficas en sus proyectos de integración incumpliendo las competencias que el curso plantea.

Siendo Diseño Visual 2 uno de los cursos claves en la Licenciatura, que sienta las bases fundamentales para la carrera, se ve necesario aportar al proceso de enseñanza del curso para fortalecer la vinculación de enseñanza con el estudiante y que este pueda tener una mejor comprensión de los temas y así producir piezas de alta calidad gráfica y conceptual.



Justificación del problema

Trascendencia

Actualmente se encuentran inscritos más de 1200 estudiantes en la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala (febrero 2017), el 10% de estudiantes cursan la asignatura de Diseño Visual 2 en el tercer semestre de la carrera. El proyecto tiene un alto impacto en la Licenciatura, puesto que el porcentaje de estudiantes que gana el curso debe seguir implementando las bases teóricas aprendidas en Diseño Visual 2 a lo largo de todo su proceso de aprendizaje en la carrera como en su vida profesional.

El impacto a corto plazo se verá reflejado en los próximos estudiantes que se asignen el curso en 2020, a través del material de consulta se busca que el estudiante tenga una mejor comprensión de los temas y así logre aplicarlos de manera correcta dando una solución favorable al proyecto de integración y cumpla con las competencias que la asignatura presenta y que de esta manera, el estudiante egrese de la asignatura produciendo material de alta calidad conceptual, gráfica aplicando las figuras retóricas en su proceso.

A mediano plazo se espera que el estudiante adopte nuevas formas de retarse, y que los estudiantes aporten una fundamentación clara de sus proyectos, dominando las bases fundamentales del diseño y haciendo uso de elementos y recursos que se aborden en el curso de Diseño Visual 2 a lo largo de toda la carrera y aplicándolos en su vida profesional.

A largo plazo se espera que los futuros Licenciados en Diseño Gráfico sean capaces de resolver problemas visuales de manera acertada haciendo uso de figuras retóricas, y dominando la composición visual y jerarquías tipográficas en el campo laboral puesto que este tema se ve olvidado al pasar el tiempo o el profesional en su momento no logró dominar las bases de los temas aprendidos de una manera sólida, también se espera que los futuros Licenciados resuelvan problemas visuales dominando temas complejos y conceptualizando sus proyectos de manera concisa y sólida, de esta manera que los egresados puedan optar a mejores oportunidades de empleo en Guatemala y otros países, marcando su buena reputación y calidad en el gremio.

Incidencia

El área temática del curso de diseño visual 2 se beneficiará con el material gráfico de apoyo, el cual será digital. El proyecto ayudará a que los estudiantes puedan comprender de mejor manera los temas que se dificultan en su aprendizaje, y que puedan vincular la teoría con la práctica, y que de esta manera puedan tener un dominio sólido de los temas que les servirán para producir material gráfico en el curso y en la carrera. Si el material no se realiza, la poca comprensión de temas y la deficiencia en su aplicación permanecerá desencadenando consecuencias académicas en los siguientes cursos al no tener bases sólidas teóricas y no poder vincularlas con soluciones gráficas pertinentes a proyectos de diseño, ni soluciones gráficas y conceptuales en los proyectos de integración.

Factibilidad

La realización de este proyecto se ve apoyado por la institución, y también por los docentes de la asignatura capacitados en las áreas temáticas de Diseño visual 2, así mismo el proyecto se ve apoyado por asesores externos quienes aportarán su conocimiento para la gestión de contenido para el material a realizar. En cuanto al financiamiento del proyecto para que el mismo sea amigable con el medio ambiente y no haga crecer la huella de carbono no se harán copias desde la institución, sino que a través de un enlace con los documentos compartido con los alumnos, estos podrán leer y ejecutar el contenido del proyecto en cuadernos con los que cuenten u hojas recicladas.



Objetivo General

Contribuir con la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala a través de la gestión y producción gráfica, en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de Diseño Visual 2.

Objetivos Específicos

Objetivo de comunicación visual

Apoyar los procesos de enseñanza - aprendizaje, a través de la gestión de contenidos para facilitar la comprensión de áreas temáticas de la asignatura, y que de esta manera el estudiante pueda cumplir de manera satisfactoria las competencias que el curso presenta.

Objetivo de específico de diseño

Diseñar material gráfico editorial para soporte digital que aporte una carga teórica y práctica a los estudiantes para que estos consoliden y ejecuten los temas de composición visual, conceptualización y figuras retóricas.



Perfiles

Capítulo 02



Perfil de la Institución, Perfil del grupo objetivo.

Universidad de San Carlos de Guatemala

Reseña USAC

Los primeros pasos hacia la fundación de la Universidad de San Carlos en Guatemala (USAC) se dieron por medio del primer obispo Francisco Marroquín, quien en 1548 mandó una carta dirigida al rey de España Carlos V, en la que el obispo solicitó el permiso para la construcción de dicho establecimiento educativo. En 1562 comenzó la construcción de la universidad, a la cual se le dio el nombre de Colegio Universitario de Santo Tomás, donde se impartían las cátedras de filosofía, derecho y teología.

Con el tiempo y los traslados que sufrió la capital a sus diferentes valles, por los terremotos, la universidad obtuvo varios cambios de nombre, hasta que la capital se asentó en el valle de la Ermita, donde se le dio el nombre de Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC).

Fundada el 31 de enero de 1676 por la Real Cédula de Carlos II, la Universidad de San Carlos, por lo cual es la más antigua de Guatemala (Mundo Chapín 2012). Conocida y llamada por sus siglas USAC es la más grande, antigua del país, siendo además la única estatal y autónoma.

En su carácter de única universidad estatal, le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación estatal. La trascendencia de la USAC en sí se refleja en diferentes épocas de importancia, desde la independencia de Guatemala, hasta la revolución. Muchos de los pensadores más importantes de la historia de Guatemala se han formado en esta casa de estudios.

Es el campus universitario más grande de Centroamérica y mediante el Acuerdo Ministerial Número 1199-2011, el Ministerio de Cultura y Deportes la declaró Patrimonio Cultural de la Nación el 16 de Enero, 2012. Su sede principal se encuentra en la Ciudad Universitaria, Zona 12 de la Ciudad Capital. Para consultar el organigrama de la Universidad San Carlos de Guatemala **ver Anexo 01.**

Misión: En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales.

Su fin fundamental es elevar el nivel espiritual de los habitantes de la República, conservando, promoviendo y difundiendo la cultura y el saber científico. Contribuirá a la realización de la unión de Centro América y para tal fin procurará el intercambio de académicos, estudiantes y todo cuanto tienda a la vinculación espiritual de los pueblos del istmo.

Visión: La Universidad de San Carlos de Guatemala es la institución de educación superior estatal, autónoma, con cultura democrática, con enfoque multi e intercultural, vinculada y comprometida con el desarrollo científico, social, humanista y ambiental con una gestión actualizada, dinámica, efectiva y con recursos óptimamente utilizados para alcanzar sus fines y objetivos, formadora de profesionales con principios éticos y excelencia académica.

Valores: Son principios y creencias que nos permiten orientar nuestro comportamiento en función de realizarnos como personas. Es el conjunto de principios y creencias que actúan como fuerza única e integradora entre trabajadores y la Institución, que indican el camino a seguir para alcanzar la misión y fines de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Responsabilidad: Valor que permite al trabajador universitario interactuar, comprometerse y aceptar las consecuencias de sus acciones y decisiones. Sus actos responden íntegramente a sus compromisos, sin necesidad de tener supervisión, en cumplimiento de su deber con eficiencia y eficacia.

Respeto: Es valorar a los demás, acatar los límites que impone el derecho ajeno como base para la convivencia armoniosa que exige de los trabajadores de la Universidad de San Carlos de Guatemala, actitudes positivas en las relaciones humanas, en el ambiente laboral y en cualquier relación interpersonal.

Honestidad: El carácter de tu palabra es tu mejor bien y la honestidad, tu mejor virtud. Valor que distingue al trabajador de la Universidad de San Carlos de Guatemala por sus actos de probidad, rectitud, decoro y decencia.

Excelencia: Valor que motiva a los trabajadores de la Universidad de San Carlos de Guatemala, a desarrollar sus labores cotidianas en forma sobresaliente y buscando continuamente la mejora del trabajo realizado. Es el conjunto de prácticas en la gestión de la Universidad que dan resultados relevantes y un servicio de alta calidad y pertinencia.

Servicio: Es la disposición de los trabajadores universitarios de atender con agilidad, cordialidad, eficiencia y diligencia a la comunidad universitaria y a las personas que hacen uso de los servicios de la Universidad, en función de la misión institucional.

Facultad de Arquitectura

Reseña FARUSAC

Es la instancia de administración académica encargada de formar profesionales en el área de la arquitectura, con competencias técnicas, científicas y social-humanísticas, para abordar y plantear opciones de solución a los problemas del país.

La Facultad de Arquitectura se funda, según consta en el Acta No. 657 del Honorable Consejo Superior Universitario, el día 7 de junio de 1958. El acto Inaugural se realizó el viernes 5 de septiembre de ese mismo año. Con motivo de esa fecha, a solicitud del Colegio de Arquitectos al Congreso de la República, posteriormente, se declaró oficialmente el "Día del Arquitecto".

Organización

-

Es la instancia de administración académica encargada de formar profesionales en comunicación visual y producción gráfica; con competencias técnicas, científicas y social-humanísticas, para abordar y plantear opciones de solución a los problemas de comunicación visual del país.

La Escuela de Arquitectura está integrada de la manera siguiente: Dirección de Escuela, tres coordinaciones de nivel de formación: Básica, Profesional General y Profesional Específica, y ocho coordinaciones de área de conocimiento: Diseño Arquitectónico, Medios de Expresión, Teoría e Historia, Urbanismo y Ambiente, Sistemas Estructurales, Sistemas Constructivos, Investigación y Graduación, Práctica Profesional Supervisada; y la coordinación del Programa de asignaturas interciclos.

Objetivos

-

01. Formar profesionales en la Arquitectura, orientados a brindar soluciones a las demandas de la sociedad guatemalteca, con ética, eficiencia, equidad y productividad.
02. Contribuir con el desarrollo de la sociedad guatemalteca, mediante sus Programas de Extensión e Investigación.

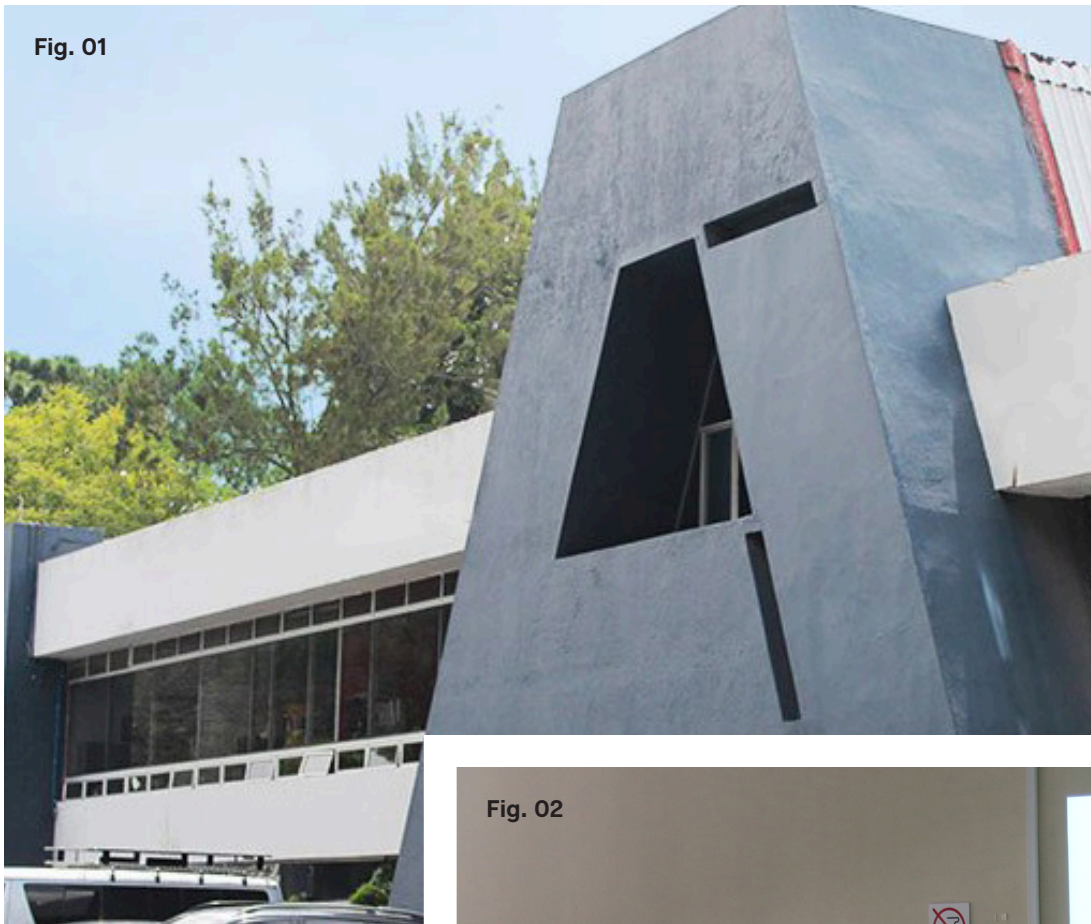


Fig. 01



Fig. 02

Figura 01-02: Facultad de Arquitectura, Edificio T2, USAC. Taller Splash Week 2018, en el Edificio T2.

Escuela de Diseño Gráfico

Reseña de la Escuela

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

Objetivos

-

01. Formar profesionales en diseño gráfico, orientados a atender con ética, eficacia, equidad y productividad las demandas de la sociedad guatemalteca.
02. Contribuir con el desarrollo de la sociedad guatemalteca mediante los programas de Extensión e Investigación, vinculadas con la estructura curricular de la Carrera de Diseño Gráfico.

Objetivos Educativos

-

La carrera de Diseño Gráfico tiene como propósito la formación profesional del estudiante para que este sea capaz de desarrollar proactivamente soluciones creativas de comunicación visual con carácter científico, social, ético y empresarial. Para ello utilizará diferentes ámbitos de acuerdo con las características culturales y sociales, los avances científicos y tecnológicos, así como aspectos administrativos, legales y financieros actuando con valores y adecuados al entorno.

Servicios que presta

-

Licenciatura en Diseño Gráfico
Maestría en Ciencias para el Mercadeo para el Diseño



Red Curricular

Diseño Visual 2

Para consultar la Red Curricular de la Licenciatura de Diseño Gráfico (**Ver Anexo 02**).

Descripción del espacio pedagógico

-

La asignatura de Diseño Visual 2, se relaciona con el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la composición para brindar soluciones a proyectos de comunicación visual. A la vez, relaciona y aplica las técnicas creativas, especialmente la metáfora visual, la fundamentación de la teoría para el diseño 2 y especialmente los códigos (imagen, color y tipografía).

Como asignatura esencial de la carrera, aplica los contenidos a proyectos de integración. Basa el aprendizaje en el estímulo de la observación, la creatividad, la identidad guatemalteca, la autoformación. Fomenta el interés en el concepto e ideación del proceso. Este espacio propicia encontrar sentido a la importancia de la teoría en el proceso de diseño y establecer una estructura y creación de mensajes en forma coherente y adaptada al contexto de Guatemala.

Código: 30321

Requisitos: 2do ciclo completo aprobado

Área: Teórico - Práctico

Créditos prácticos: 6.00

Número de semanas: 14 semanas

Horas de clase presencial: 2.40 horas

Horas de trabajo independiente: 6 horas

Introducción

Composición visual
Discurso visual
Jerarquía de elementos
Códigos de diseño
Importancia de la tipografía

Diseño de Carteles

Titulares
Formatos y Superficies
Códigos

Mensaje Lingüístico
Edición
Método y concepto

Técnica Creativa

Conceptualización
Cartel creativo
Cartel promocional
Cartel institucional
Cartel educativo
Cartel informativo

Antecedentes gráficos de la Insitución

Figura O3 - O6: Facultad de Arquitectura, Edificio T2, USAC. Material de apoyo del curso Diseño Visual 2, 2019, en el Edificio T2.



Fig. 03

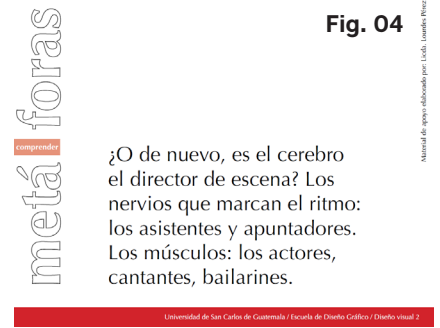


Fig. 04



Fig. 05

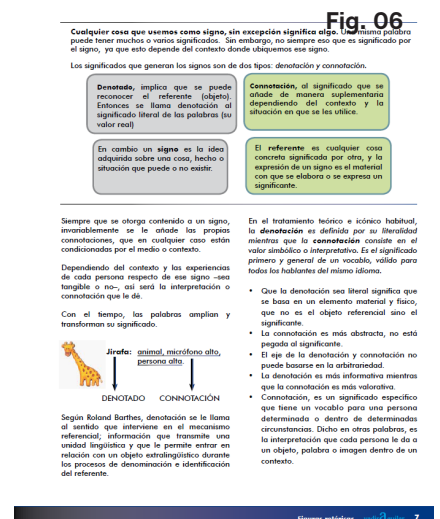


Fig. 06

Los materiales que se utilizan para la asignatura de Diseño Visual 2 son puramente de apoyo, mas no de consulta para los estudiantes, es decir, los materiales tienen uso dentro del aula por medio de su proyección a través de cañonera, por tanto los estudiantes deben retener o tomar nota de la clase para aclarar sus dudas cuando realicen un proyecto con el tema, sin embargo los estudiante no logran captar completamente todo.



Grupo Objetivo

El grupo objetivo se conforma por los estudiantes que cursan la asignatura de Diseño Visual 2, siendo en promedio 170 estudiantes. El grupo objetivo corresponde a la generación Z, este grupo se encuentra entre los 17 a 22 años, se conocen como la generación de los súper creativos, puesto que más de la mitad de la generación han dicho que son más creativos que generaciones anteriores, esto acorde al estudio hecho en 2019 por JWT Intelligence. Han crecido inmersos en una sociedad digital marcada por cambios severos en circunstancias económicas, ambientales y políticas. (J. Walter Thompson Intelligence 2019) Los jóvenes que conforman el grupo objetivo pertenecen al grupo socioeconómico medio y bajo según datos de la investigación realizada en el año 2013 por UGAP.

Edad: 17 a 22 años	Ciudad: Guatemala
Sexo: Femenino y Masculino	Región: Metropolitana

Escolaridad: Superior, cursando el 3er semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico, en la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Características geográficas

-

País: Guatemala
Departamento: Guatemala
Región: Metropolitana

Características sociodemográficas

-

Edad: 17 a 22 años.
Sexo: Femenino y masculino.
Ocupación: Estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico, realizan trabajos por encargo esporádicamente. Población urbana.
Escolaridad: Superior, cursando el 3er semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico, en la Universidad de San Carlos de Guatemala.
Idiomas: Español e inglés.

En su mayoría, son residentes de la ciudad de Guatemala, alumnos de la escuela de Diseño Gráfico, cursando el tercer semestre, son jóvenes guatemaltecos de 18 a 25 años de ambos sexos, nacidos entre 1994 a 2001. Son nativos digitales que valoran nuevas formas de trabajo y que se enfrentan a diferentes expectativas profesionales (Universia 2018).

Son una generación con una actitud crítica, puesto que están conscientes del desgaste que tiene el mundo por generaciones pasadas, sin embargo no se ven interesados en temas de cultura general sucedidos en dichas generaciones.

Estos jóvenes constituyen la primera generación que ha incorporado Internet en las fases más tempranas de su aprendizaje y socialización, y también aquella a la que la crisis ha marcado más directamente su personalidad (Ortega y Soto 2016).

Características socioeconómicas

-

Clase social: Bajo (D1), Medio (C3 y C2).
Ingresos mensuales: D1 - Q 7,200.00.
C3 - Q 11,900.00. C2 - Q 17,500. Calderón 2018)
Núcleo familiar: 2 a 5 integrantes.
Escolaridad familiar: Diversificado y Licenciaturas.

Transporte: 1 a 2 vehículos por familia, también utilizan el servicio público.

Tipo de vivienda: Casa propia, renta de apartamento.
Equipo de hogar: Televisores, computadoras, electrodomésticos básicos, celulares, tabletas, radio, etc.

Buscan egresar de la educación superior para conseguir un desarrollo profesional mayor y tener mejores opciones laborales, que sean estables y bien remuneradas. La teoría del consumo dice que el segmento poblacional de 18 a 24 años es el más influyente (Verdú 2015).

Tienen el ideal que las empresas se adapten a los sueños que tienen y que de esta manera nazcan más, quieren desarrollarse en ambientes laborales donde se sientan cómodos y valorados. Es posible que un pequeño porcentaje labore esporádicamente por encargos, trabajen medio tiempo en call center o estén empezando a construir su emprendimiento.

Características psicográficas

-

Su hábito de lectura ha mutado puesto que leen todo el tiempo en sus dispositivos móviles, serán sin duda la generación menos sexista y racista de la historia, uniéndoles además un marcado sentimiento de insatisfacción hacia la educación formal (Ortega y Soto 2016), defienden sus creencias y comparten lo que saben con otras personas, les gusta realizar trabajos con resultados de alta calidad, se adaptan a los cambios.

Son personas que tienen una gran responsabilidad social, buscan y realizan acciones para mejorar el país. Kat Lynn, directora asociada de mercadeo y comunicaciones en Universum, explica que la Generación Z "ha crecido en la era digital y nunca ha conocido un mundo preinternet".

Esto significa que están creciendo en el mundo de la conectividad y el trabajo remoto, nunca se apagan o desconectan (Gutierrez 2018).

Disfrutan estar siempre en contacto con sus amigos y conocidos a través de su móvil. Para ellos es importante dar siempre su opinión y poder elegir entre lo que les interesa demandando una enseñanza más práctica y flexible, valoran mucho las relaciones humanas, son autosuficientes, autodidactas, emprendedores, realistas, maduros y creativos.

Características psicopedagógicas

La Generación Z ha llegado a los referentes culturales no sólo a través de libros, sino también de soportes interactivos y multimedia conectados a Internet.

En consecuencia, el conocimiento para ellos pierde su carácter lineal para convertirse en una realidad nebulosa donde la información no está jerarquizada y, de estarlo, es el criterio comercial y no el académico el que prima en la ordenación de los contenidos.

Los alumnos Z parecen tener menor capacidad para la educación teórica y demandan una enseñanza más práctica y flexible, menos formal, orientada a experiencias y habilidades que les ayuden a afrontar un futuro laboral caracterizado por la incertidumbre y el cambio (Ortega y Soto 2016).

Aprenden de manera visual, vivencial y lúdica, principalmente de manera visual ya que son una generación de orientación visual, puesto que nunca se desconectan y para ellos primero es el móvil y solo

el móvil, cualquier recurso didáctico tiene que estar disponible para su teléfono, porque se vuelve crítico en su aprendizaje.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

El grupo objetivo se mantiene en contacto cercano y directo con la institución; puesto que es el lugar donde pasa de 5 a 7 horas de su día, recibiendo conocimientos de los docentes.



Fig. 07

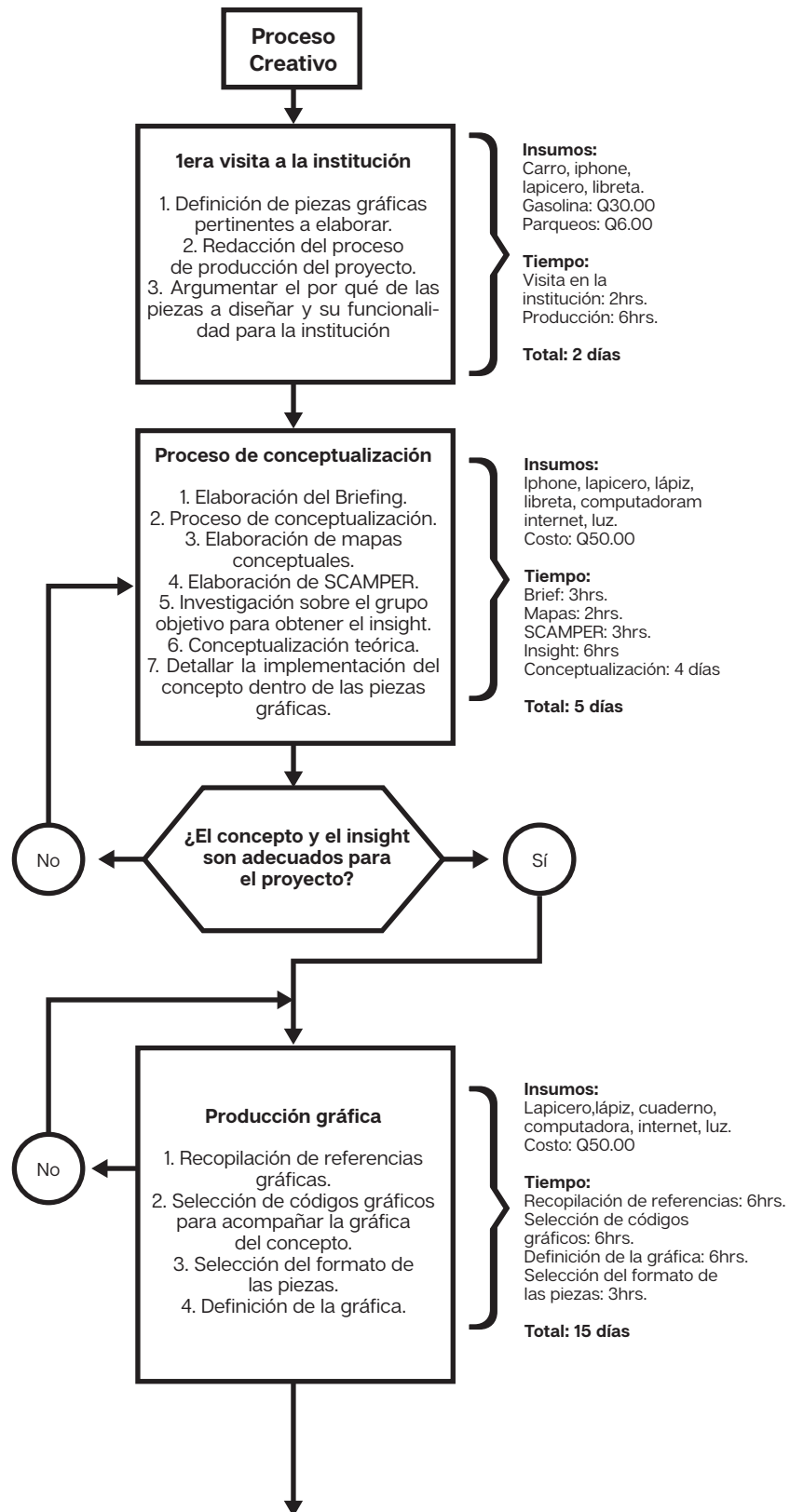


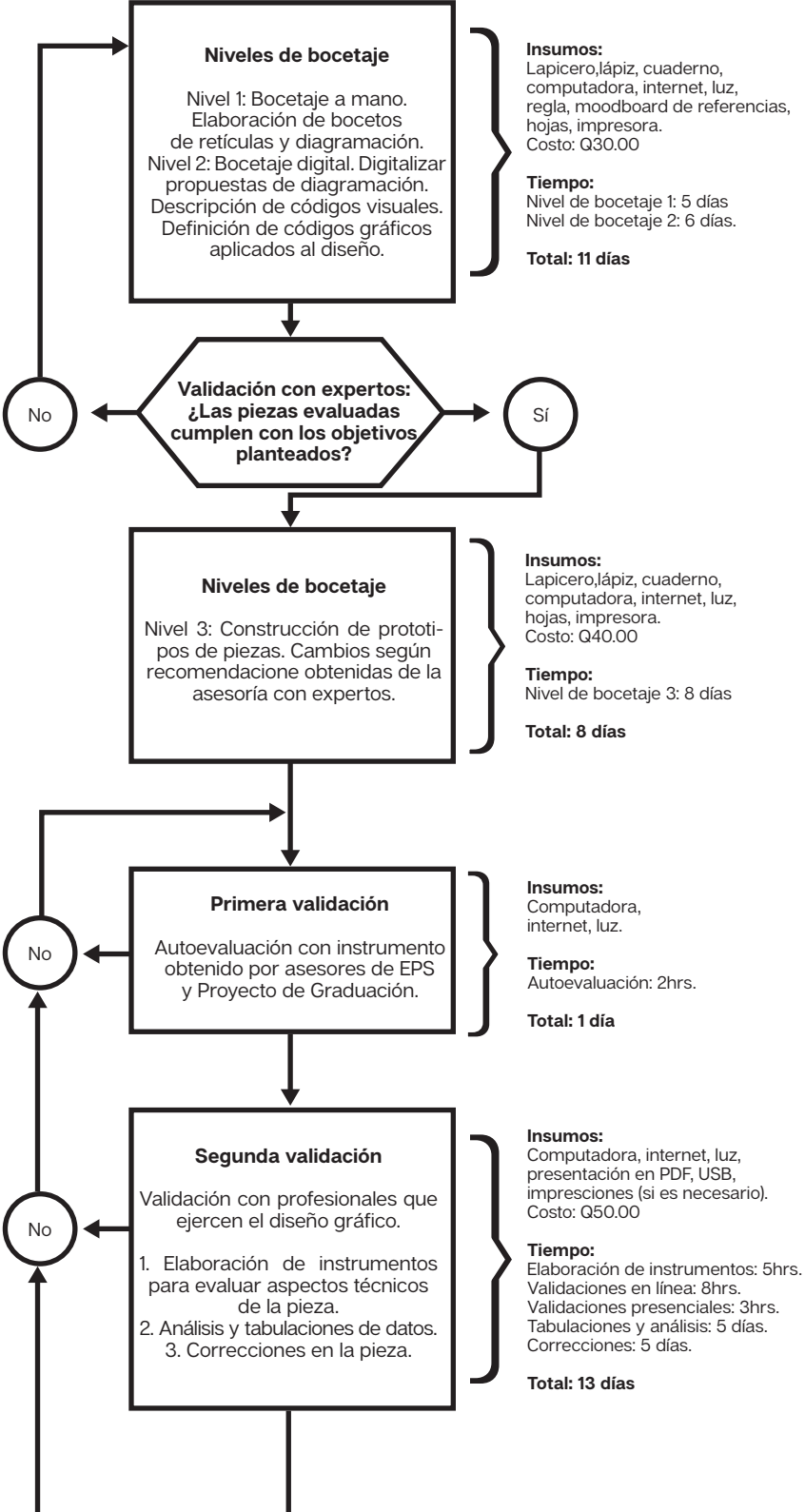
Fig. 07 - 08: Exposición del proyecto de integración de tercer semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico, en la Fundación Rozas Botrán, Cayalá. Ciudad de Guatemala, 2018.

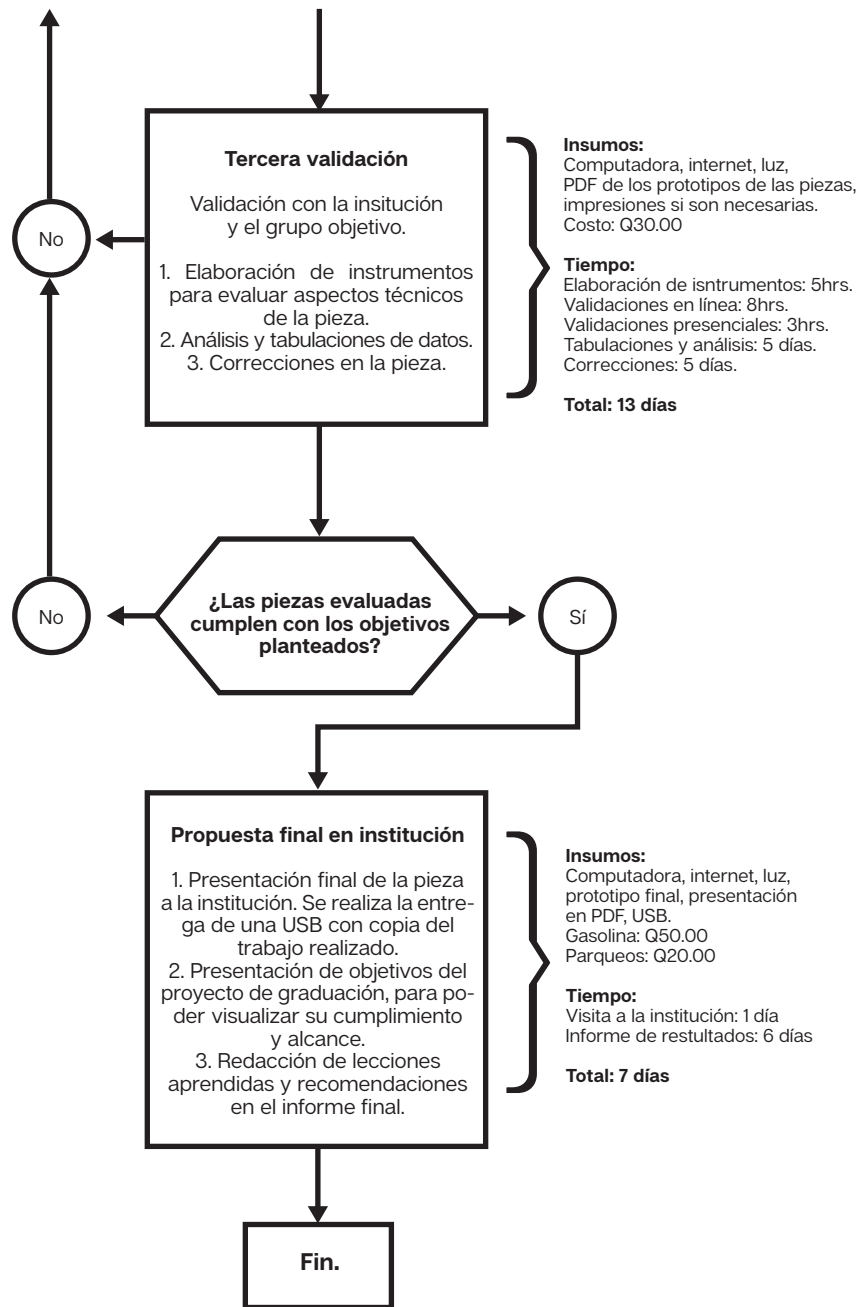
Planeación Operativa Capítulo 03



Diseño de ruta crítica (flujograma), Cronograma de trabajo, Previsión de recursos y costos.







Cronograma de trabajo

Agosto

Actividades	Semanas				
	01	02	03	04	05
Marco teórico finalizado					■
Reunión con miembros de la institución		■			
Definición de piezas gráficas a diseñar		■			
Argumentar el por qué de las piezas			■		
Estudio del GO para obtener el insight				■	
Concretar el Concepto creativo					■
Gestión de contenido			■	■	■
Recopilación de referencias gráficas			■	■	■
Bocetaje: Nivel 1				■	■

Septiembre

Actividades	Semanas				
	01	02	03	04	05
Bocetaje: Nivel 2					
Definición de códigos visuales					
Primera validación (autoevaluación)					
Diseño y diagramación de prototipos					
Validación con expertos					
Posibles cambios y prototipo 2					
Validación con la institución					
Bocetaje: Nivel 3					

Octubre - Noviembre

Actividades	Semanas				
	01	02	03	04	01
Validación con el grupo objetivo					
Verificación de los resultados					
Posibles correcciones de la pieza					
Artes finales y presentación final					
Diagramación del informe final					



Previsión de recursos

Impresión para instrumentos de validación en distintos niveles de visualización de las piezas.	Q.250.00
Cuaderno para bocetar, implementos para bocetaje, impresiones de retículas para bocetar.	Q.350.00
Para entrega final: USB para entregar el proyecto, impresiones para presentar el proyecto.	Q.200.00
Otros gastos: Transporte, gasolina por movilización por 4 meses, parqueos, en la universidad y distintos puntos.	Q.2000.00
Subtotal:	Q.2800.00



Costos del proyecto

El cálculo del presupuesto indica el donativo económico a través del Ejercicios Profesional Supervisado y el Proyecto de Graduación a la sociedad Guatemalteca y a la Escuela de Diseño Gráfico, USAC.

Gastos por 4 meses de trabajo	Q.2600.00
-	-
Equipo y depreciación	Q.1200.00
Energía eléctrica	Q.400.00
Internet	Q.1000.00
Servicios profesionales	Q.59,090.00
-	-
Horas de gestión e investigación de contenido	Q.21,500.00
Conceptualización del proyecto	Q.4100.00
Desarrollo del naming del proyecto	Q.3000.00
Intervención y creación de elementos gráficos	Q.3500.00
Diagramación del proyecto (173 páginas x Q.110.00 por página)	Q.19,030.00
Diseño y creatividad en portadas	Q.4000.00
Validación y correcciones realizadas	Q.3400.00
Inversión en licencias tipográficas	Q.560.00
Costo total estimado por el proyecto	Q.64,490.00



Marco Teórico

Capítulo 04



Marco Teórico, Contexto Social y Fundamentos del Diseño

Las nuevas generaciones de cara a la enseñanza superior en Guatemala, una nueva generación un nuevo reto.

Parafraseando al ex presidente estadounidense John F. Kennedy, “la educación es la clave del futuro. La clave del destino del hombre y de su posibilidad de actuar en un mundo mejor”.

Todos saben que la educación garantiza mejores oportunidades, lo reconoce en su informe mundial el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, pero en Guatemala saberlo no es suficiente, en el nivel universitario apenas el 2 por ciento de la población logra tener acceso, es decir que hablamos de alrededor de 300 mil personas, si las proyecciones estadísticas poblacionales son correctas (Revista Gerencia 2017).

Por tanto los estudiantes universitarios deben sacar todo el provecho a su educación. En el presente ensayo se abarcan los temas de la temática en torno a la cual gira el proyecto de diseño y su aporte a la solución del problema con los subtemas de la historia del diseño gráfico en Guatemala, la educación superior en Guatemala, la importancia de la educación y el aprendizaje en la educación superior en Guatemala; y la responsabilidad social del diseñador gráfico en su formación académica.

En el presente ensayo se abarca también el contexto del proyecto con sus subtemas, siendo estos; Universidades que cuenten con la Licenciatura de Diseño Gráfico, redes curriculares de la Licenciatura en diferentes universidades, metodologías de enseñanza sobre el curso, la generación Z, nuevas metodologías de enseñanza para la generación Z y hábitos de lectura en los jóvenes.

El objetivo del presente ensayo es aproximar al lector a la importancia de la formación educativa del diseñador gráfico en la educación superior y cono-

cer más a la generación que estudia actualmente para tomarlo de antecedente y poder tomar decisiones en el proyecto que logren facilitar la vinculación del estudiante a los procesos de enseñanza en su educación.

La historia del diseño gráfico en Guatemala

-
El diseño gráfico tiene sus antecedentes en las artes plásticas. Es difícil establecer cuando se dan las primeras manifestaciones de diseño gráfico.

En Guatemala ha existido de una forma u otra desde hace muchos años, aunque al principio no se conocía el concepto de diseño gráfico (Castellanos 2009). A finales de 1985, en función de lo establecido en el “Reglamento del Congreso de Evaluación de la Facultad de Arquitectura –CONEVAL-84”, los estudios realizados desde 1972 por diferentes comisiones y organismos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, y a instancia del Coordinador Académico, se nombra una comisión para que realice un estudio, a través del cual se asienten las bases necesarias para la creación y desarrollo de la Carrera de Diseño Gráfico.

Esta Comisión estuvo formada por los arquitectos Gladis Mendizábal, Roberto Leal, Felipe Hidalgo, Byron Rabé y la Licenciada Zuly Molina (Guamuch 2013).

Educación superior

-

En la educación superior se ve contemplada la última fase del proceso de aprendizaje académico, la enseñanza que esta ofrece es a nivel profesional. La educación superior le brinda al estudiante la oportunidad de capacitarse académicamente para luego poder entrar al campo laboral. Es por esto que en ella se estudian un conjunto de asignaturas consideradas como obligatorias y otras consideradas optativas, con el fin de ejercer una profesión que esté asociado con ellas (Concepto Definición s.f.). Las universidades asumen el papel central en proveer la llama de la creatividad y proveer soluciones para los retos del siglo XXI.

El filósofo nicaragüense Alejandro Serrano Caldera, su trabajo Los Desafíos de la Universidad Contemporánea, afirma que “la universidad será siempre una propuesta inacabada, continua y permanente, como lo es también la vida y la historia, la ciencia y la técnica, la cultura y las humanidades. Lo importante es estar siempre alertas ante las transformaciones que cotidianamente están definiendo el perfil del mundo que habitamos y de la sociedad específica en que vivimos. Saber distinguir lo permanente de lo transitorio, para decidir con acierto lo que debe conservarse y lo que debe transformarse, es fundamental, pero sobre todo lo es el ser capaz de identificar lo que sólo puede conservarse y transformarse” (España 2017).

Parfraseando al filósofo mexicano Leopoldo Zea, la universidad debe ser una proyección del futuro para la sociedad, y ese futuro se hará real con la múltiple orientación de los catedráticos y los alumnos.

Educación superior en Guatemala

-

La historia de la educación en Guatemala registra el progreso pedagógico, desde aquella educación espontánea y mimética de los maya-quichés, hasta la compleja educación, sistemática y planificada, que se realiza en nuestro tiempo.

La educación como fenómeno social, ha acompañado a la sociedad en su desarrollo; por lo tanto, los cambios pedagógicos producidos en el país, forman parte del desarrollo histórico en su conjunto (González 2007).

Son funciones de la Educación Superior la formación profesional, la divulgación de la cultura, la práctica de la investigación y la cooperación al estudio, así como coadyuvar a la solución de los problemas nacionales (Art. 82 y 85).

Educación

“La educación es la clave del futuro. La clave del destino del hombre y de su posibilidad de actuar en un mundo mejor”.

Las instituciones de educación superior tienen con la sociedad una gran responsabilidad. Se espera que las mismas contribuyan a brindar oportunidades para que las personas que sirven encuentren en el conocimiento, un instrumento de desarrollo humano que les ayude a lograr una mejor calidad de vida. Se debe competir por brindar una educación superior de calidad pues la sociedad depende de la calidad de profesionales que egresan de los centros de educación superior (Cardenas 2016).

Se comprende entonces que la educación superior importante para proponer competencias y capacidades que les aporten a las personas mejores oportunidades en los campos laborales, elevando sus ingresos y ayudando a los indicadores sociales del país, reduciendo la pobreza, promoviendo una inclusión social y que garantice a las personas egresadas un futuro próspero.

Universidades que cuentan con la Licenciatura de Diseño Gráfico

- Universidad del Itzmo, en la cual, a partir de sexto semestre se puede optar a una de las tres áreas específicas ofrecidas en el pénsum: animación, diseño interactivo y publicidad. Universidad Galileo, enfocada en áreas como lenguaje gráfico, fotografía, producción audiovisual, animación y desarrollo web. Universidad Rafael Landívar; fomenta distintas áreas del diseño gráfico como branding, creación de contenidos, desarrollo web y comunicación multimedia.

Universidad de San Carlos de Guatemala; brinda a los estudiantes la oportunidad de un desarrollo proactivo de soluciones creativas en comunicación visual con carácter científico, social, ético y empresarial. Universidad Da Vinci; le brindan al estudiante herramientas y conocimientos para el desarrollo de proyectos de alto impacto en el campo del diseño editorial. Universidad Panamericana; prepara al estudiante para que pueda plasmar un mensaje de forma innovadora y eficaz.

Universidad Mesoamericana; la carrera tiene como finalidad ofrecer respuestas a empresas a través de la aplicación de conocimientos de diseño gráfico, publicidad y comunicación visual. Universidad Mariano Gálvez; busca formar profesionales de pensamiento reflexivo y crítico además de competente en el campo del diseño gráfico para proponer soluciones creativas (Gabriela 2017).

Redes curriculares de la Licenciatura en diferentes universidades

- Ahondando en la red curricular de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se reconoce que esta red curricular cubre 4 áreas de conocimiento que son el área de teoría, el área de diseño, el área de métodos y proyectos y el área de tecnología y expresión (FARUSAC 2016). Esta red curricular ha tenido cambios 3 veces, esto para que la misma red tenga vigencia y presente competencias fuertes para los estudiantes y estos logren desempeñarse de buena manera y competir en el campo laboral. Todos los cursos llevan una secuencia y nivel de dificultad en la que el estudiante deberá enfrentar competencias para validar que lo que se le ha impartido ha quedado en él.

En cuanto a las redes curriculares de otras universidades que imparten la Licenciatura, se pueden llegar a comparar algunas áreas que se abordan en la USAC sin embargo cada universidad agrega cursos que van aunados a la visión de la misma, como por ejemplo en la red curricular de la universidad Mesoamericana en el segundo semestre cursan Sociología General (Universidad Mesoamericana 2013), o en la universidad Da Vinci en el tercer semestre cursan Antropología (Da Vinci s.f.), todos estos cursos o diferentes redes curriculares aportan distintas competencias al estudiante para desempeñarse en el área laboral.

Importancia de la educación y el aprendizaje en la educación superior en Guatemala

La oferta universitaria en Guatemala responde a las necesidades del país; sin embargo, pese a que existe una oferta relativamente variada, es poco especializada, se necesita innovar y crear nuevas oportunidades en el campo educacional, enfocándose en desarrollar nuevas tecnologías, técnicas, procedimientos o productos que permitan ser competitivos a escala global.

Según reportes del departamento de Registro y Estadística de la Universidad de San Carlos, presentado en junio de 2017, durante el periodo 2000-2016 se presentó un incremento del 5.44 por ciento en su población estudiantil. En su totalidad se pudo constatar que en 2015, el 19.3 por ciento de la población de educación superior fueron nuevos inscritos, mientras que el restante 80.7 por ciento fueron reingresos (Contrapoder 2018). Analizando el dato, cada año ingresarán más alumnos a la universidad por tanto es importante que los mismos tengan los recursos necesarios para poder desempeñarse y cumplir las competencias de los cursos de su carrera. Por lo tanto se les debe proporcionar a los alumnos otro nivel de clases y de enseñanza, un nivel al que el estudiante guatemalteco promedio jamás ha tenido acceso. Vivimos en tiempos de competencia global. No debemos ni podemos darnos el lujo de quedarnos estancados. Debemos aspirar a la excelencia (Pazos 2017).

Responsabilidad social del diseñador gráfico en su formación académica

El aporte que el diseñador gráfico da a la sociedad de Guatemala es el de ser comunicador, el crear estrategias entre las instituciones y el grupo objetivo que permitan cambios y obtener un beneficios, sobre todo en una sociedad como la de Guatemala en la que se existe diversidad cultural y socioeconómica (Castellanos 2009). Es muy importante el que los jóvenes conozcan de cerca la realidad de la sociedad donde se desarrollan para así poder entender lo que sucede, por qué sucede y cómo

se puede contribuir a que algunas situaciones cambien. Es importante que conozcan su país, su realidad, conozcan su problemática y cuál es su rol dentro de la sociedad desde la profesión de diseñadores gráficos (Moreno, y otros 2007).

En la sociedad guatemalteca el diseñador debe estar muy inmerso en su educación para presentar soluciones visuales con la diversidad de temas que se aprenden en la licenciatura, explorando áreas y abriéndose paso a competir no solo nacional sino internacionalmente para poder dejar en claro que su formación académica fue buena y que este se vinculó con los contenidos abordados en la misma. Cuando el diseñador diseña, suma la voz a una voz que ya es múltiple y es necesario reflexionar sobre esa cuestión por la responsabilidad que se tiene como actor social (Carpintero s.f.).

La enseñanza en el diseño gráfico

La andragogía es la disciplina que se ocupa de la educación y el aprendizaje en la etapa adulta del humano, en ella se engloba diversidad de ideas, procedimientos y metodologías sobre la teoría y el ejercicio del aprendizaje para adultos. La andragogía incrementa el razonamiento y el juicio del estudiante, le proporciona una oportunidad al estudiante para continuar su autorrealización. En cuanto a la didáctica es el conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje, la didáctica evidencia determinadas competencias demostrando los saberes y haceres (Yturralde s.f.). En esto se genera un contraste entre la teoría y la práctica en el aula, generando una interacción entre todos los elementos, es decir: el catedrático, el alumno, el medio, la infraestructura, etc, todo lo que se encuentre alrededor para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La didáctica tiene como objetivo la incentivación y orientación en la formación del estudiante, todo esto sucede a través del docente para que los alumnos construyan su propio conocimiento (Blanco s.f.). Puesto que los tipos de alumnos son diversos y no hay un tipo de alumno en específico, es decir hay alumnos más lingüísticos, otros más lógicos, otros más kinestésicos, entre otros; no se puede enfocar el aprendizaje con una sola estrategia, porque no existe una única forma correcta de enseñar.

Educación

“El conocimiento para la generación Z pierde su carácter lineal para convertirse en una realidad nebulosa donde la información no está jerarquizada y, de estarlo, es el criterio comercial y no el académico el que prima en la ordenación de los contenidos”.

Ortega y Soto 2016

Actualmente las estrategias metacognitivas se convierten en una herramienta vital que le permite enseñar a aprender y que el estudiante se desarrolle de forma eficiente con conciencia de lo que se le solicita, entre los beneficios de esta estrategia se puede mencionar que; estimula la codificación, vinculando la información nueva con la que ya estaba en la memoria, ayuda a construir esquemas mentales para procesar la información, dirigen la atención hacia información clave (Garita 2008).

El aprendizaje vivencial y el aprendizaje basado en retos aportan que el estudiante se involucre de lleno en el aprendizaje y logra combinar aspectos para que los estudiantes se conecten con su formación. Y en cada estrategia incentivar la investigación puesto que resulta adecuado que el estudiante de diseño gráfico incorpore contenidos provenientes de disciplinas teóricas vinculadas con el análisis de los mensajes, sin embargo los contenidos teóricos no son capaces de desarrollar en el estudiante la habilidad de dar forma eficaz a un mensaje que alguien desea hacer llegar a una audiencia determinada. Un programa de enseñanza de diseño gráfico debe lograr, ante todas las cosas, que el estudiante aprenda el oficio, es decir, debe enseñarle a diseñar. Definiendo “diseñar” como la capacidad productiva capaz de definir, antes de su ejecución definitiva, todos los aspectos formales de un mensaje para que las intenciones del emisor se cumplan de la mejor manera posible (Belluc-

cia 2007). La investigación tiene que estar presente siempre en la formación del diseñador, esto para presentar mejores soluciones con una base teórica, y que esto ayude a la fundamentación fluida de los proyectos gráficos del estudiante, el conocer y analizar diferentes lecturas ayudan al estudiante a ser mejor y a buscar la excelencia, sin las estrategias utilizadas en la carrera el estudiante no podría avanzar mucho en su formación y no lograría completar de manera satisfactoria esta misma.

Generación Z

- La generación Z comprende a las personas entre 13 a 22 años, esta generación ya ha comenzado a integrarse en la Educación Superior y muchos de sus miembros se plantean estudiar en la Universidad como vía para conseguir un buen desarrollo profesional y poder optar a un trabajo estable y bien remunerado (Universia 2018). Su evolución en la era digital les proporciona herramientas más sofisticadas, pero también les ha convertido en jóvenes impacientes y con más problemas para desarrollar la atención y la concentración. Su nueva dinámica y el futuro al que se van a enfrentar obliga a la Universidad a adaptar sus metodologías, insistir en el desarrollo del análisis crítico y el aprendizaje activo, además de enseñarles el buen provecho que pueden obtener de un uso eficaz y responsable de las tecnologías (Gutierrez 2018).

La Generación Z no ha conocido ni concibe un mundo sin teléfonos móviles. El 24% de los post-millennials están en línea constantemente (Nombrela 2019). La generación Z ha crecido con todos los recursos digitales a la mano, la manera más efectiva para acercarse a ellos es por medio de recursos digitales, puesto que aunque siguen valorando los formatos impresos pasan la mayor parte del tiempo en sus dispositivos móviles, y esto se debe tomar como ventaja para ayudar a crecer a los estudiantes dándoles recursos que puedan consultar frecuentemente, que no los pierdan y se sientan cómodos.

Nuevas metodologías de enseñanza para la generación Z

Las nuevas metodologías de enseñanza están cambiando los entornos educativos en todo el mundo e impulsando mejores resultados académicos de los alumnos (Realinforcers 2018). Esta generación hará que las metodologías en las universidades se adapten a ellos para asegurar que su formación sea la mejor y puedan tener un gran desempeño cuando egresen de la carrera. El Aprendizaje basado en retos: Es un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey 2016).

El Aprendizaje Vivencial es un enfoque holístico integrador del aprendizaje, que combina la experiencia, la cognición y el comportamiento (Akella 2010). El punto central de combinar la teoría con la práctica y que los estudiantes vinculen ambas áreas es para que este logre ver los casos que se le presenten como problemáticas reales y sienta un reto y experiencia real que lo ayudará a fortalecerse en todos los ámbitos de su formación y que tenga ventajas ante otros competidores en el campo.

Hábitos de lectura en los jóvenes

El período de lectura no es una prioridad en el horario escolar, sino que es una competencia a lograr den-

tro del área de Comunicación y Lenguaje, exclusivamente en primaria. En grados superiores, la materia deja de existir y se transforma en Literatura, en donde se trabajan otras áreas y contenidos específicos, esperando que para estos niveles, el estudiante ya haya dominado dicha competencia (Del Valle 2012). El hábito lector es un comportamiento estructurado (no espontáneo) que lleva a realizar, frecuentemente, esta actividad para responder siempre a motivaciones personales que contribuyen a proponer satisfacción, sensación de logro, placer y entretenimiento (Salazar 2011). El hábito de lectura siempre ha sido un problema en el proceso de enseñanza y aprendizaje en las generaciones anteriores, sin embargo por el hecho que la generación Z ha crecido en medio de todo el ámbito digital, si tiene un hábito de lectura y no se reconoce por que lean libros físicos sino que han trasladado su hábito de lectura a todo lo digital; es decir a diario leen en todas sus redes sociales, leen artículos en internet y lo sienten cómodo y parte de su vida diaria.

Conclusión

La educación superior es la clave del destino de la sociedad guatemalteca para garantizar mejores oportunidades a los egresados en los campos laborales, y elevando los ingresos, mejorando así los indicadores sociales del país, pero para que estos sucesos pasen se debe tener muy en cuenta a la generación Z quienes son los que están comenzando a integrarse a la educación superior, conociendo su comportamiento y sus hábitos para poder tomar las decisiones pertinentes que les favorezcan a ellos en su educación superior puesto que la importancia de esta es de suma importancia para que los estudiantes logren cumplir competencias que los lleven a ser de talla internacional.

Concluyendo así, la generación Z no concibe un mundo sin medios digitales por tanto la decisión para el proyecto queda totalmente clara para realizar material digital, los hábitos de lectura han cambiado más no han desaparecido, la generación Z necesita recursos digitales para consultar y sentirse más cómodo en su proceso educativo, las metodologías se deben acoplar a estos, proporcionándoles retos y experiencias que los motiven continuamente y de esta manera mejorar su proceso de aprendizaje.

La importancia del diseño editorial en el material gráfico utilizado en los procesos de enseñanza y aprendizaje superior.

En el presente ensayo se realizó una construcción, análisis y recopilación de temas que respondan a llenar las bases teóricas del proyecto de graduación que se realiza simultáneamente, abarcando temas de la metodología que se aplicará en el proyecto de diseño, desencadenado a este tema, abarcar los factores de la metodología que se relacionen al proyecto, el diseño como proceso, la investigación y su influencia dentro del proceso de diseño y las técnicas de conceptualización.

En otro punto hablar del diseño editorial y su aplicación en el proyecto; abordando los subtemas de este, siendo la función del diseño editorial, formatos para material editorial, elementos de una publicación editorial, la retícula y márgenes en materiales, el uso de imágenes dentro de una publicación editorial, la jerarquía y recorrido visual.

A través de lo expuesto anteriormente se plantea como objetivo contextualizar el proyecto con los temas abordados delimitando el ensayo a lo primordial y aspectos que sean válidos en la actualidad para posteriormente poder tomar decisiones de diseño basadas en los antecedentes expuestos y que de esta manera el proyecto se vea enriquecido por medio de la fundamentación teórica.

Metodología a aplicar en el proyecto de diseño

-

En el ejercicio profesional supervisado del último semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico tener una metodología para proceder es necesaria, se define a la metodología de un proyecto como un conjunto de procedimientos para la planificación y gestión de todos los componentes del mismo (Sin-

naps 2019). De esta manera trazando un camino para llegar a una meta de manera lógica y organizada, se debe tener en claro que no todos los métodos son definitivos pero en los puntos que se deben tomar en cuenta están; definir el problema y objetivos, la investigación y desarrollo, el procesamiento y análisis de la información y la evaluación de resultados (Media Source 2019).

El diseñador gráfico debe conocer diferentes metodologías que se apliquen al diseño a lo largo de su carrera, esto para poder tomar decisiones en cada proyecto que se lleva a cabo y aplicar la metodología que mejor se adecue al mismo, agregado a esto cabe mencionar que conociendo más metodologías el diseñador en ocasiones crea una metodología propia en la cual puede mezclar las que ya conoce, realizando un proceso distinto pero funcional para lograr realizar un buen diseño.

Dentro de las metodologías que se pueden aplicar al diseño se pueden mencionar:

Metodología de diseño propuesta por Christopher Jones; este autor propone la caja negra ya que considera que el diseñador es capaz de producir resultados confiables y en ocasiones exitosos sin saber cómo llegó al resultado, esta producción se ve acelerada mediante el relajamiento del diseñador, y normalmente está estructurando varias veces el problema. Jones también plantea la caja de cristal o transparente; siendo sus características el problema – divergencia – transformación – convergencia – evaluación. En la caja transparente el proceso se abre para incluir varias posibilidades. Siendo las ideas repentinas del diseñador tan sólo un caso particular.

Proceso de diseño

“El proceso de diseño, en el mejor de los casos, integra las aspiraciones de arte, ciencia y cultura”.

Jeff Smith

Metodología del diseño propuesta por Morris Asimow; este autor concibe el proceso de diseño de manera muy similar al de la información, el proceso consiste en la recolección, manejo y organización creativa de la información relevante de la situación del problema, Asimow plantea dos grandes fases en su metodología siendo la primera la fase de planeación y morfología, y la segunda fase siendo la producción.

Metodología del diseño propuesta por Bruce Archer; llamado “el método sistemático para diseñadores”, en este método Archer propone seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estética dentro de las limitaciones de los medios de producción.

Metodología del diseño propuesta por Bruno Munari; el autor primero llama a realizar el planteamiento del problema, posteriormente identificar los elementos del problema, plantear una solución y posteriormente evaluar los resultados del proyecto (Universidad de Londres s.f.).

El diseño como proceso

-
Así como cada metodología se plantea de diferente manera el diseño como proceso debe entenderse como una mezcla de acciones intuitivas y delibera-

das. El inicio de un proyecto puede suponer la puesta en marcha de algún ritual personal, como dar un largo paseo o darse una ducha caliente, o bien empeños más estructurados, como entrevistar a un cliente o elaborar un cuestionario (Lupton 2011). Analizando esto se debe comprender el hecho que cada diseñador pondrá en marcha su propia metodología que quizá sea una mezcla de varias o una metodología siguiéndola tal cual como se expone el autor, todo dependerá de las experiencias previas que el diseñador haya tenido y como quiera desarrollar el proyecto.

La investigación y su influencia dentro del proceso de diseño

-
En el proceso de diseño no importando cuál metodología será la que se lleve a cabo todas deben apoyarse por la investigación, puesto que esta tiene una gran influencia dentro del proceso de diseño y el resultado final. Paradójicamente, la primera etapa de un proceso de diseño muchas veces es entendida como mera creatividad o intuición, pero también puede ser vista como la parte racional de un proceso de diseño (Lupton 2011). Cuando se une la investigación y el diseño se generan 3 metodologías, siendo el primero la investigación para el diseño (research into design), que tiene un enfoque puramente teórico literario, donde la información es extraída de libros, artículos, entre otros y contrastada entre los diferentes autores.

La segunda metodología es la investigación a través del diseño (research through design). Esta metodología podría definirse como una metodología mixta, que combina investigación teórica con acciones prácticas, constituyendo un ciclo de prueba-error. Las teorías de este tipo de investigaciones no son comprobadas de forma independiente y luego aplicadas a la práctica, sino que son corroboradas mediante la práctica y luego reelaboradas, siendo éste un proceso que evoluciona desde lo general hacia lo más específico. Su principal enfoque es la realización de una investigación práctica (action research), constituyendo una metodología más compleja que la anterior. Y la tercera metodología es la investigación por el diseño (research for design). Esta es considerada la más compleja porque involucra la resolución de prototipos finales que aporten nuevos conocimientos a la disciplina. Es decir, los conocimientos adquiridos son presentados de forma visual además de escrita. (Pontis s.f.) Aunque la investigación se auné mayormente a otras carreras que a diseño gráfico es de suma importancia para que los proyectos se vean respaldados completamente en el área teórica, cabe resaltar que el diseñador como agente creativo puede dar mejores resultados cuando hay teoría y práctica cómo se aborda en la investigación a través del diseño.

Técnicas de conceptualización

En todo el proceso de diseño se llega a la parte de la conceptualización donde es necesario el uso de técnicas creativas para seguir avanzando en el proyecto de manera favorable, mencionando algunas técnicas de uso común por parte del diseñador se encuentran el árbol de ideas, mapas mentales, analogías, listas de atributos (Ideas con Café s.f.), sin embargo las técnicas anteriormente mencionadas suelen ser un poco superficiales si no se realizan de manera correcta, existe una técnica que ahonda más en el problema de comunicación visual que se quiere solucionar llamada Scamper; se define como una técnica de creatividad que toma su nom-

bre de las iniciales de las 7 palabras que aparecen a continuación: Substitute (Sustituir), Combine (Combinar), Adapt (Adaptar), Modify (Modificar), Put to other uses (Poner en otros usos), Eliminate (Eliminar) y Rearrange (Reordenar). En el uso del scamper se comienza por identificar un producto, marca o servicio como objetivo para mejorarlo o rediseñarlo.

Una vez tenemos el objetivo localizado, el siguiente paso es buscar opciones de mejora aplicando el listado de palabras que vimos anteriormente. Para ello nos haremos la pregunta “¿qué se puede...?” acompañada de sustituir, combinar, adaptar, modificar, poner en otros usos, eliminar o reordenar en nuestro objetivo (Saaveda 2016), esta técnica suele ser muy efectiva, un caso de éxito de empresas que utilizan scamper es Coca Cola, ya que por esta técnica cambió la comunicación de la bebida y la estrategia en los puntos de venta, llegando a mucho más público e incrementando sus beneficios. Queda claro que el uso correcto de una técnica de conceptualización lleva consigo muchas ventajas para el proyecto, al igual que el orden en el proceso del mismo.

Diseño editorial y su aplicación al proyecto

Para Martín Venezky, director de arte de Speak Magazine, “el diseño editorial es el marco a través del que una historia dada se lee e interpreta. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación (...) como en el tratamiento específico de la historia”. Por su parte, Andrew Haslam, en Creación, diseño y producción de libros (Blume, 2007), dice que...“el diseño es una mezcla de decisiones racionales y conscientes que se pueden analizar y de otras subconscientes menos fáciles de definir, ya que surgen de la experiencia y la creatividad de cada diseñador” (Eguaras 2018). El diseño editorial ha mutado y sigue mutando con la evolución del hombre y de las nuevas tecnologías, hoy en día el diseño editorial no solo comprende los medios impresos sino también los medios digitales.

Formatos para material editorial: la selección del medio en donde se llevará a cabo el proyecto tendrá mucha influencia de quién es el público objetivo, qué fin tendrá el proyecto y los hábitos de lectura del G.O. A la hora de establecer el formato de libros destinados a una lectura continua debe partirse de la amplitud óptima de los renglones. Para un tamaño de tipos de 9 ó 10 puntos, la amplitud de los renglones debe ser de 18 a 22 ciceros. De ello resulta un ancho de página del 11 ó 12 cm. Si buscamos una relación estética entre ancho y alto, podemos adoptar la proporción áurea con los formatos de 11 x 11 cm, 11 x 19 cm ó 12 x 20 cm (Kapr 1985).

En la “muerte del papel impreso”, se abrió una discusión sobre la impresión en papel y la transición tecnológica en la que se vive, que incorpora con bastante rapidez el soporte pantalla, en este panorama surge la necesidad de construir un nuevo mapa de especialidades, ajustado a la realidad en la que se vive hoy en día. El ritmo al que avanza la migración de impresos a la pantalla como soporte aumenta cada vez más (Cassisi 2014). La importancia de desarrollar un formato que facilite la lectura es primordial para poder comunicar todo lo que se quiere, por esto el soporte digital es adecuado para la producción del material.

Elementos de una publicación editorial: en cuanto a los elementos que conforman una publicación editorial están el formato, papel, amplitud de renglón, interlineado, composición, justificación, títulos, sangría, área de impresión, número de páginas, compaginación, notas al pie, ilustraciones, portadilla, portada, índice, apéndice, guardas, encuadernación, lomo, tapa, el libro como un todo (Kapr 1985). Queda claro que en soportes que no son impresos algunos elementos se omiten.

La tipografía como elemento de diseño: en cuanto a los códigos visuales que conforman la publicación editorial se puede mencionar la tipografía, la tipografía es un arte, es la expresión visual del lenguaje. Es un arte por medio del cual se pueden aclarar, honrar y compartir significados (Bosler 2012). La selección tipográfica aporta a la influencia del diseño y a la facilidad de la lectura, a través de los antecedentes se deben tomar decisiones para seleccionar una tipografía coherente con el proyecto. En los proyectos para soporte digital para la generación Z se recomienda el uso de Sans Serif puesto que es el

tipo de tipografía al que están acostumbrados los jóvenes, viéndolas en redes sociales, páginas de búsqueda en internet e inclusive en el sistema operativo de sus móviles, añadiendo que este tipo de letra está optimizada para darle legibilidad, claridad y consistencia al texto (Apple Developer 2019). El cuanto a los puntos de la tipografía para soporte digital se recomienda que el cuerpo cuente con 34-35pt, y que los títulos y subtítulos cuenten con un tamaño que se escoja entre los 48pt, 60pt hasta los 96pt, esto según la escala de tipos de Material Design de Google (Material Design s.f.). El tamaño del cuerpo es el que maneja android e ios, y al que el joven adulto está acostumbrado a ver sin necesidad de hacer zoom.

La retícula: otro código a mencionar es la retícula; se trata un principio enraizado en las más antiguas sociedades del planeta. Para algunos diseñadores gráficos la retícula se ha convertido en una parte incuestionable del proceso de trabajo que proporciona precisión, orden y claridad. La creación y la organización de la forma están estrechamente vinculadas a la divulgación visual de la información (Samara 2002). Al igual que la selección tipográfica seleccionar una retícula es aunado al éxito del proyecto, puesto que debe responder a la funcionalidad del proyecto y a lo estético.

Se concluye el tema de retícula con una frase de Josef Müller-Brockmann “el uso de la retícula como sistema de orden es la expresión de cierta actitud mental que muestra el diseñador concibiendo sus trabajos en términos constructivos y orientados al futuro” (Harris 2005). Los diseñadores de Airbnb y google Material Design recomiendan el uso de retículas basadas en divisiones de 12 columnas basadas en el diseño web (4,6 y 3 columnas), de igual manera recomiendan 12, 24 y 48 píxeles para los medianiles de estas retículas (Airbnb Design 2018). Sin embargo en el momento de ejecución, el medianil de 12 y 24 píxeles no son funcionales ya que se dificulta la lectura. La recomendación funcional para el medianil es de 48 píxeles.

Uso de imágenes dentro de una publicación editorial: en cuanto al uso de imágenes dentro de una publicación editorial se debe tener en cuenta la propiedad intelectual de las mismas, es decir los derechos de autor sobre las obras como libros, música, pintura, escultura, imágenes, películas, programas informáticos y por supuesto fotografías e infografías

(Serna s.f.), esto para mantener siempre la moral y realizar el proyecto de la mejor manera siempre haciendo uso de las fuentes respectivas.

Jerarquía y recorrido visual: La Jerarquía y el recorrido visual es una de las partes más importantes y decisivas a la hora de crear un nuevo proyecto de diseño gráfico es el estudio de la composición. Esto es, la disposición de los distintos elementos dentro del espacio visual de manera equilibrada y ordenada, con el fin de transmitir un mensaje al público objetivo.

El éxito de un proyecto gráfico reside fundamentalmente en una composición perfecta que sea capaz de transmitir una idea de manera sencilla y directa. Crear una composición, al fin y al cabo, es jugar con los elementos (Estudio Mique 2019).

Conclusión

-
Luego de la construcción, análisis y recopilación de temas que respondan a llenar las bases teóricas del proyecto de graduación de los textos de los referentes teóricos abordados en el presente ensayo, se tiene una mejor perspectiva para la toma de decisiones en el ejercicio profesional supervisado, algunos de los criterios que se identificaron para tomar en cuenta y aplicar en el proyecto son las metodologías planteadas por Christopher Jo-

nes (caja de cristal), la investigación a través del diseño (research through design), que tiene un enfoque mixto lo cual puede favorecer al proyecto, en cuanto a la conceptualización la utilización de scamper como técnica primaria apoyándola de otras técnicas. En cuanto a la utilización de códigos visuales se concluye que las referencias visuales son de vital importancia y toda decisión debe ser en pro de la funcionalidad del proyecto para facilitar la lectura y que el grupo objetivo sienta el proyecto atractivo y aprendan con este, y tener muy en cuenta el uso de fuentes para dar los créditos correspondientes en caso de utilizar imágenes externas.

Haciendo un aproximado a las premisas de diseño para utilizar en el proyecto; el soporte para la producción del proyecto será digital, haciendo uso del formato 16:9 para smartphones, la selección tipográfica será una familia sans serif a 35pt de cuerpo y los subtítulos y títulos corresponden a los tamaños entre 48pt hasta 96pt. Mientras que la retícula responderá a las bases del diseño para soporte digital, indicando que el medianil será de 48px y la retícula se conformará de 3 a 5 columnas.

Por lo tanto, se concluye afirmando que a través de la información recopilada anteriormente el proyecto se verá enriquecido en su fundamentación y en cada decisión que se deba tomar para la ejecución del mismo.

Diseño

“El diseño es la inteligencia hecha visible”.

Definición Creativa

Capítulo 05

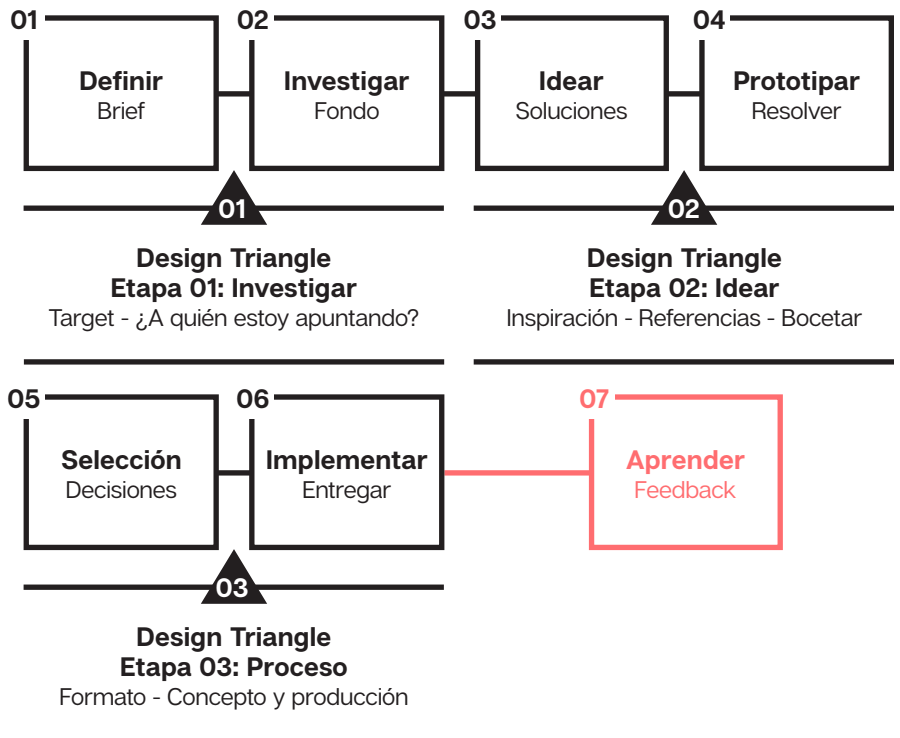


Briefing de Diseño, Referentes Visuales, Insight, Concepto Creativo, Premisas de Diseño, Naming del proyecto.

Metodología que se utilizó

Design Thinking

Para desarrollar el método de Design Thinking se basó en el libro *Basic Design 08 Design Thinking* de Gavin Ambrose y Paul Harris, y en el manual de *Telekom Design Thinking Doing, Methods & Tools* de Christian Von Reventlow y Philipp Thesen. Y para complementar ciertas etapas del método se añadieron pasos del *Design Triangle*, que se basa en el libro de Ambrose y Harris.



Técnicas Creativas

Las 6w's

¿Qué? Material gráfico editorial para soporte digital, que abarque los temas de composición visual, conceptualización y figuras retóricas que conlleve una carga teórica como de referencias visuales que apoyen el contenido de la asignatura y hagan más fácil la comprensión de los temas.

Conjunto de 4 folletos de ejercicios para que el estudiante realice en clase o en casa a indicaciones del catedrático, y que ayuden a que el estudiante logre vincular la teoría con la práctica. Realización de infografías de temas de cómo combinar tipografías y la conceptualización.

¿Cuándo? El proyecto se desarrollará en el segundo semestre de 2019, tendrá inicio en agosto y finalizará en noviembre. Se implementará en el primer semestre de 2020.

¿Dónde? El proyecto se realizará y se implementará en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se implementará específicamente en la asignatura de Diseño Visual 2.

¿Por qué? El proyecto se realizará por la necesidad detectada en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de la licenciatura, para que estos logren vincular los conocimientos teóricos con los prácticos y de esta manera puedan lograr cumplir con las competencias del curso.

¿Para quién? El proyecto se dirige a los estudiantes del primer semestre del segundo año de la carrera principalmente, sin embargo puede ser de ayuda para estudiantes de años avanzados puesto que los temas que se imparten en la asignatura de Visual 2 tienden a necesitar refuerzo. Se involucran catedráticos de la escuela de diseño gráfico.

¿Con quién? El proyecto se realizará con la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de la Arquitectura de la USAC, con la asesoría metodológica de la Licenciada Lourdes Pérez, la asesoría gráfica del Licenciado Axel Flores y la asesoría profesional de la Licenciada Laura Ordoñez.

Técnicas empleadas para identificar el insight

Las técnicas que se describen a continuación se utilizaron y combinaron para identificar el insight del grupo objetivo, y así, posteriormente definir el concepto creativo que dará los lineamientos gráficos para las piezas a diseñar.

Mapa de empatía

-

El mapa de empatía se utilizó para entender qué piensa y siente, qué ve, qué oye, qué dice y hace el grupo objetivo y el cliente, además de reconocer sus esfuerzos y resultados. Toda la información que se utilizó para proponer los mapas de empatía se obtuvo con la investigación realizada sobre el grupo objetivo, combinado con la observación a los estudiantes universitarios. A través del mapa de empatía del grupo objetivo se identificaron los siguientes aspectos para tomar en cuenta:

01. Le importa ser un buen diseñador, graduarse y salir en limpio.
02. Ve influencers en redes, su entorno se conforma de personas creativas contemporáneas a ellos, ve películas y series, tutoriales en youtube.
03. Trata de compartir lo que él sabe con sus amigos, su comunicación con las demás personas es primordialmente a través de redes sociales.
04. Siempre está en estado de conexión, nunca deja su móvil.
05. Les frustra la educación formal y buscan autonomía en el entorno laboral.

Para ver la técnica empleada en el grupo objetivo **ver Anexo 03**. Para ver la técnica empleada en el cliente **ver Anexo 04**.

Spice & Poems

-

Esta técnica se utilizó para tener más empatía con el grupo objetivo y ponerse en sus zapatos, para poder identificar de mejor manera el insight.

Spice: Siglas en inglés de social, physical, identity, communication, emotional que en español significan social, físico, identidad, comunicación, emocional.

Poems: Siglas en inglés de people, objects, environments, messages & media, services que en español significan personas, objetos, ambientes, mensajes y medios de comunicación, servicios. Estos son los elementos que forman parte de la vida cotidiana del grupo objetivo y que pueden decir mucho sobre el estilo de vida que lleva.

Spice Grupo Objetivo

-

S - Social: Su socialización está aunada al internet. Comparten lo que saben con otras personas y también les interesa conocer más puntos de vista. Disfrutan estar en contacto con sus amigos a través de sus dispositivos móviles.

P - Físico: Adecuan su presentación depende de las situaciones, disfrutan de los momentos de recreación y distracción con sus amigos, no se preocupan por llevar dietas y sus hábitos de sueño son fluctuantes.

I - Identidad: Se definen como personas creativas, independientes, autodidactas, emprendedores, con una actitud crítica hacia sucesos culturales actuales. Busca conseguir un desarrollo profesional para sobresalir en los medios laborales. Es el segmento poblacional que más consume.

C - Comunicación: No concibe un mundo sin internet, diariamente utiliza redes sociales para comunicarse, nunca se desconectan, sus hábitos de lectura han mutado gracias a las redes sociales, entre las principales redes que utiliza están Facebook, Whatsapp, Pinterest, Youtube, Instagram.

E - Emocional: Busca sentirse valorado y cómodo en sus ambientes de aprendizaje y laborales. Les resulta importante dar su opinión ante las situaciones. Sentir que importa le es muy importante.

Poems Grupo Objetivo

-

P - Personas: Estudiantes universitarios, amigos que estudien carreras afines, colectivos que hablen de temas relevantes para la carrera, diseñadores juniors.

O - Objetos: Smartphone, tablet, laptop, desktop, tabletas gráficas, cámaras semiprofesionales, aparatos electrónicos, automóvil, artículos publicitarios.

E - Ambiente: Universidad, trabajo, comerciales, espacios públicos, transporte público, parques, coworking.

M - Mensajes y Media: Facebook, whatsapp, youtube, instagram, correo, poco material impreso.

S - Servicios: Cursos y talleres en línea, servicio de streaming, capacitaciones, charlas sobre el medio, contratan servicios para música.



Insight



**“Quiero cosas que conecten
conmigo para ser un mejor
diseñador”.**

Vínculo emocional con el target:

El grupo objetivo se preocupa por ser un buen diseñador y sobresalir, sin embargo enfrenta una *desvinculación* con el proceso de aprendizaje/enseñanza, lo cual no le permite desempeñarse como quisiera. La palabra *conectar* es clave, puesto que la generación siempre esta conectada (tecnología), por ende buscan y quieren recursos que los hagan sentirse conectados de nuevo, quieren que se tomen en cuenta las *opiniones* que hacen para mejorar el proceso de enseñanza.

Aporte a la propuesta gráfica:

El insight deja condicionantes para el proyecto:

01. Trabajar en formato vertical para favorecer la lectura en smartphone.
 02. Utilizar fuentes sans serif y no usar manuscritas o decorativas puesto que estas no ya no se utilizan en tendencias actuales.
 03. La fuente que se seleccione debe tener distintos pesos.
-



Técnicas empleadas para desarrollar el concepto creativo

Posteriormente de la identificación del insight, se procedió a emplear SCAMPER, está técnica ahonda más en el problema de comunicación visual que se quiere solucionar.

Scamper

-

Se define como una técnica de creatividad que toma su nombre de las iniciales de las 7 palabras que aparecen a continuación: Substitute (Sustituir), Combine (Combinar), Adapt (Adaptar), Modify (Modificar), Put to other uses (Poner en otros usos), Eliminate (Eliminar) y Rearrange (Reordenar).

Esta técnica suele ser muy efectiva, un caso de éxito de empresas que utilizan scamper es Coca Cola, ya que por esta técnica cambió la comunicación de la bebida y la estrategia en los puntos de venta, llegando a mucho más público e incrementando sus beneficios. Es un método fácil y sencillo para extraer ideas de un desafío, basándose en un listado de preguntas.

SCAMPER trata de ser una guía de preguntas tomando en cuenta varios verbos o acciones que llevan a plantear un cambio y lograr soluciones realmente innovadoras. Para cada verbo se pueden abarcar una serie de temas, de tal forma que no quede pregunta posible por hacer. A continuación se presenta la técnica desarrollada, identificando primero el elemento que se quiere mejorar y luego, el listado de preguntas por el orden de cada sigla y su respectiva respuesta.

Elemento a mejorar: Materiales de consulta para la asignatura de Diseño Visual 2.

S - Sustituir:

01. ¿Se puede sustituir contenido? *No, puesto que el curso ya se planifica de una forma pero se puede modificar el contenido.*

C -Combinar:

02. ¿Qué pasaría si se combinan recursos gráficos con el contenido? *Fortalecería la teoría ya que se aprende más visualmente que realizando una lectura.*

03. ¿Qué pasaría si se combinan nuevas bibliografías con el contenido que se tiene? *Apoyaría más en la comprensión de los temas dando material reciente y enfocado a las nuevas generaciones.*

A - Adaptar:

04. ¿Cómo se puede adaptar el material para conectarse con el target? Haciendo el material en forma digital para que puedan consultarlo cuando se sientan cómodos.

05. ¿Qué pasaría si se adaptan las referencias gráficas a casos reales y actuales? El estudiante buscaría esos ejemplos y sentiría que los temas si se aplican actualmente a lo cual le puse sacar provecho.

M - Modificar:

06. ¿Qué pasaría si se modifica la manera de impartir el material con los estudiantes? *Al poder compartirle el material de consulta a los estudiantes en versión digital se les facilitaría verlo en su dispositivo móvil cada vez que tengan una duda.*

07. ¿Qué pasaría si se modifican temas y se agregan otros como introducciones? *En cuanto a la teoría el estudiante se vería beneficiado pues conocería la teoría y posterior al ver ejemplos gráficos comprendería mejor las cosas.*

P - Permutar:

08. ¿De qué otra forma se puede usar el material de consulta? *Como una bibliografía de consulta para los catedráticos y alumnos de distintos ciclos, también como consulta para realizar los ejercicios de cuadernillos hechos para el curso.*

E - Eliminar:

09. ¿Qué se puede eliminar para mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje del alumno? *Los slides con texto muy complejo.*

R - Reordenar:

10. ¿Que pasas si se modifica el índice de contenidos? *Dependiendo del cómo se coloquen los temas podría ser una ventaja.*

11. ¿El estudiante vería cambios si se reordenan los temas? *Si vería cambios en temas como poner primero la semiótica y luego las figuras retóricas o la producción de cartel y poner antes la historia del cartel, entendería más.*

Conclusión

-

Adaptar el contenido que se tiene para las nuevas generaciones, modificando, combinando y agregando nuevos referentes gráficos e inspiración de casos reales, por medio de un material que el GO se sienta cómodo de tener porque lo puede ver en su teléfono y consultarlo cuando quiera.

Renacimiento Inmortal



Concepto Creativo



Renacimiento Inmortal

El concepto creativo se construyó basado en una figura retórica, el oxímoron.

¿Oxímoron? Figura retórica que consiste en usar dos términos yuxtapuestos que se contradicen o son incoherentes.

Renacimiento: Recuperar la vigencia o la importancia que había tenido en otro tiempo.

Inmortal: Que perdura indefinidamente en la memoria de los hombres. Esta palabra hace alusión directamente al diseño gráfico, puesto que ha estado en la historia de la humanidad desde siempre y si se analiza, de hoy en 100 años, el diseño seguirá existiendo.

Coherencia entre el grupo objetivo (insight) y objetivo de diseño:

El GO necesita ser inspirado y reconectado con el curso, el concepto responde al insight aportando nuevas perspectivas y maneras de presentar el contenido, dándole nueva vida a temas que estarán en el material gráfico editorial de algo que nunca morirá como lo es el diseño gráfico.



Códigos Visuales

Código tipográfico

La familia tipográfica que se utilizará es una sans serif grotesca, partiendo de factores que determina José Scaglione en el libro “Cómo crear tipografías”, siendo los 3 factores:

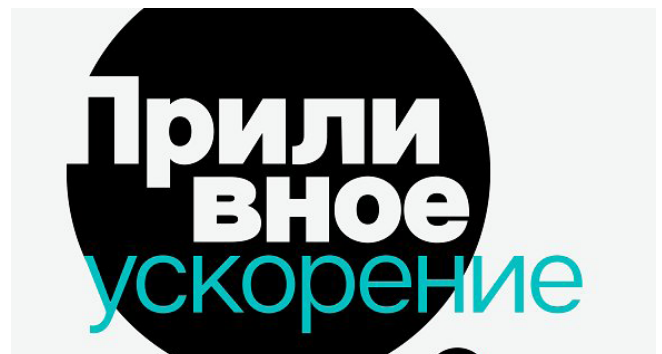
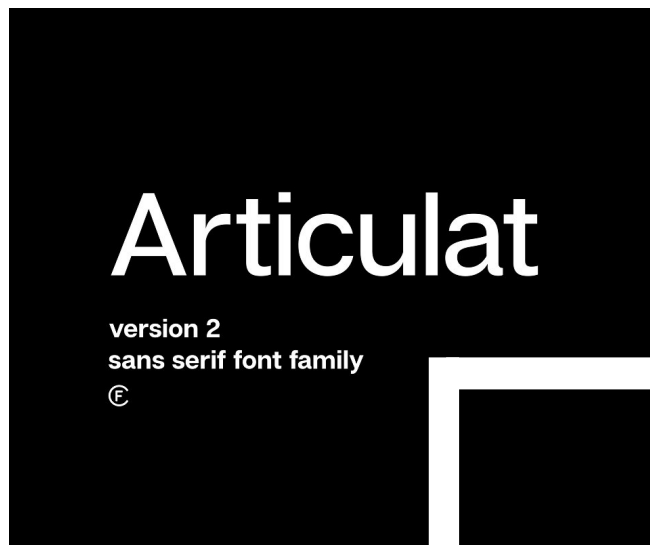
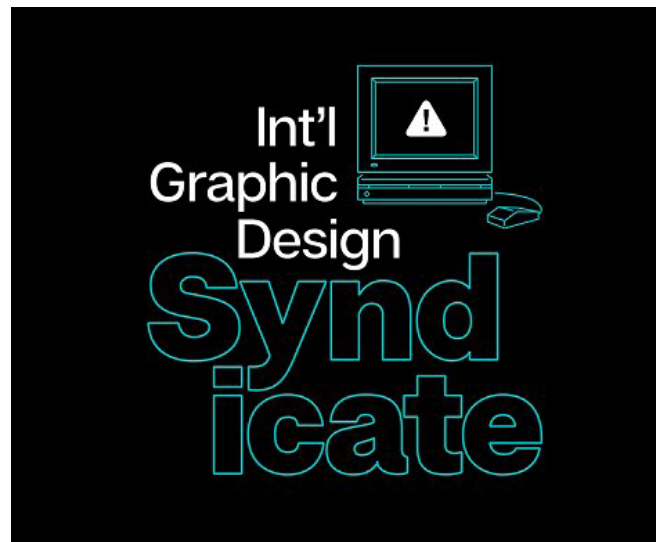
01. Factor funcional
02. Factor técnico
03. Factor estético.

En los factores técnico y funcional se hace referencia a la anatomía de la letra para que el target se sienta cómodo (y que sienta que se le conoce puesto que actualmente en su día a día mientras están conectados solo ven tipografías sans serif y esto viene a *conectarlos* con el material realizado y a que este renazca para ellos).

Mientras que la altura de x es corta fortalece la legibilidad de las letras y crea una lectura inmersiva. También en el factor funcional de la legibilidad se comprende que el target es más exigente y menos paciente que generaciones anteriores, entonces una sans serif lo hace sentir cómodo y hace que sus expectativas se satisfagan y esto inspire una respuesta homogénea positiva (Design Museum 2016).

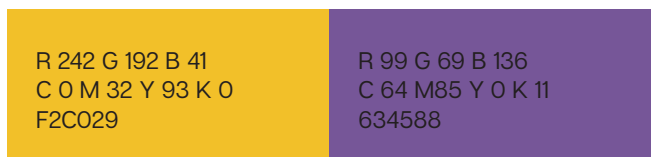
En el factor estético la familia propuesta transfiere propiedades a las piezas de la cultura visual del target, asegurándose de que los caracteres sean pulcros y no dañen la lectura, y al final lograr una solución interesante e innovadora, materializando el concepto creativo en la selección tipográfica puesto que se estaría dando un renacimiento a un aspecto gráfico (lo inmortal; el diseño).

La selección de Tweak Display y Zangezi Sans surgen del punto filosófico del renacimiento; filosóficamente el renacimiento es donde germinan los primeros trabajos modernos, en este caso esta época es un renacer de la nueva tipografía, fruto de un humanismo que se contrapone a toda esta estética tan fría que se viene viendo desde el diseño suizo, entonces en esta época se están explorando nuevas formas de diseñar a través de una nueva concepción del diseño y del mundo, en el cual cada vez estamos más conectados y nuestra cultura nos reivindica y rompe con todos aquellos ideales rígidos y dogmáticos con los que vivieron, crecieron y adoctrinaron a las generaciones anteriores. Tener el contraste de una fuente grotesca con una fuente que es tan experimental hace que el proyecto connote el concepto creativo.



Código cromático

La paleta de color se realizó en base al color Pantone del año 2019 (Living Coral), puesto que a través de este las paletas de los proyectos del año marcan una tendencia. La paleta será de tonos complementarios saturados. Estos tonos son juveniles y divertidos y aportan centros de atención en la diagramación. La conexión del target con las tendencias de hoy en día es innegable, y eso es lo que se quiere lograr con el material.



Código lingüístico y de composición

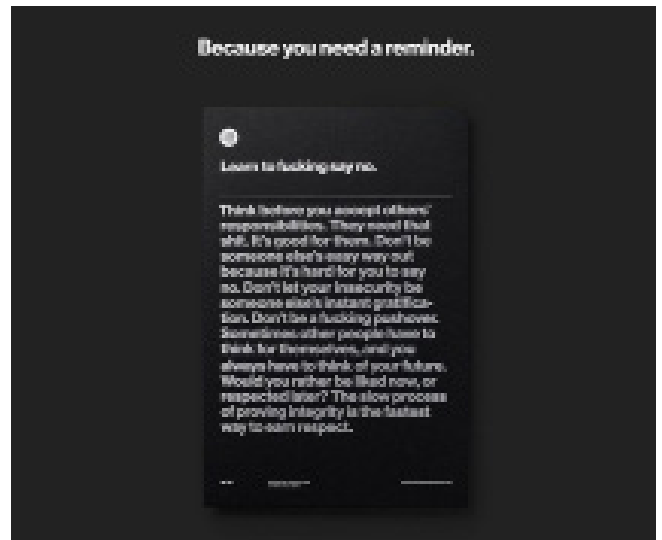
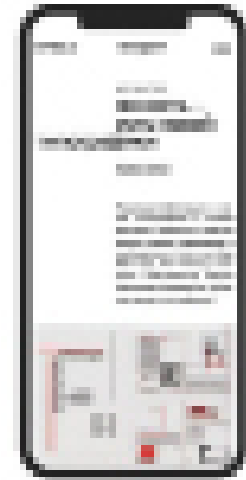
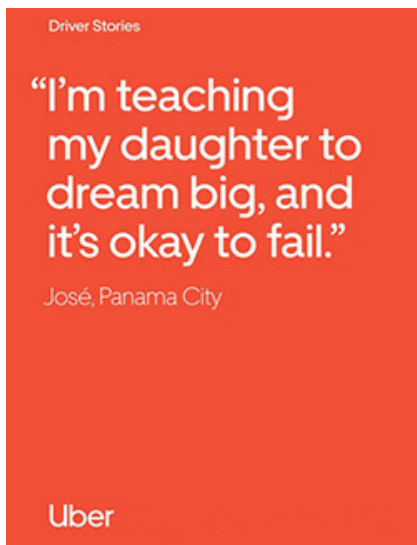
Específicamente el tono en citas, serán complementarios al tema que se este abordando. Abarcando la página completa. El tono del material con el GO será amigable, no imperativo para que esté se sienta cómodo. La composición favorecerá el formato vertical del smartphone, dejando espacios de descanso y no saturando las páginas para hacer sentir cómodos a los estudiantes al interactuar con el documento.

PLATAFORMA TODO EN UNO

Te tenemos cubierto.

Piensa que Squarespace es tu propio Departamento de IT con alojamiento ilimitado y gratuito, máxima seguridad, infraestructura empresarial y soporte técnico todo el día. Obtén soporte personalizado de nuestro equipo de Atención al Cliente por correo electrónico o por chat en vivo, o únete a un [seminario web en vivo](#). Ponte en contacto en cualquier momento, estamos disponibles 24/7.

[COMENZAR →](#) [VER MÁS](#)



Nombre del proyecto

¿Cómo se realizó?

Para el desarrollo del naming del proyecto, se tuvieron 2 etapas importantes, la primera fue reconocer el background (todo lo relacionado a palabras claves para el proyecto; renacimiento, conexión, diseño) y analizar el mismo (esto se ha dado a lo largo del proyecto, conociendo al target, el propósito del material que se esta desarrollando, los beneficios de este, conocer el material actual).

Y luego la segunda etapa fue la conceptualización que comprendió de la realización de un brainstorming y mapa mental para lograr conectar las ideas y que estas respondan a la necesidad del target así como al concepto creativo. La propuesta del naming de los libros digitales para la consulta de los temas de las áreas temáticas de la asignatura se hace pensando en hacer 3 libros partidos por los bloques de contenido, y enlazándolo directo con el concepto (renacimiento inmortal), se tomaron nombres de obras representativas del renacimiento, eliminando palabras del nombre de la obra y colocando palabras clave del bloque de contenido al que corresponda.

Brainstorming

-
- Post-retórica
- Etapas del renacimiento
- Etapas del diseño
- Más allá del cartel
- Paráfrasis conceptual
- Good Poster
- Post-rethorical
- Postalking
- La creación de Adán
- La creación **Visual** - (Composición visual, Abstracción, Jerarquía de elementos...)
- Quattrocento
- Cinquecento
- La última cena
- La última **idea** - (Conceptualización, técnicas creativas)
- Retrato de cardenal
- La Transfiguración
- La Anunciación
- Venus de Urbino
- Hamlet
- La Sagrada Familia
- La Divina Comedia
- El divino Cartel** - (Historia del cartel, El cartel hoy, Tipos de carteles, Formatos y superficies, Fundamentos en la creación de carteles)
- Metavisión
- El incendio del Borgo
- El nacimiento de Venus

Naming del material de consulta

La Creación Visual El Divino Cartel La Última Idea

3 Libros

Naming de los libros de ejercicios

-

El naming surge de la exploración de aspectos representativos del Renacimiento, por el hecho de ya no seguir el mismo método del naming de los libros del material de consulta teórica (esto porque los nombres de las obras ya no eran funcionales para crear un naming), se indago y se encontraron 4 frases representativas del renacimiento, las cuales son:

01. Carpe diem
02. Beatus ille
03. Locus amoenus
04. Tempus Fugit

Posteriormente, se válido con el grupo objetivo para poder saber cuál frase les era más familiar o qué frase conocen. Dando el resultado que al 86% conoce "Carpe Diem" que significa "Aprovecha el momento" o "Aprovecha el día".

Por tanto, se logra enlazar el significado de esta frase con los libros de ejercicios, puesto que son para practicar, y el estudiante tiene que aprovechar cada minuto para proporcionar un resultado grato y puede aprovechar los ejercicios puesto que el grupo objetivo busca ser mejor diseñador, poniendo en práctica sus habilidades con un conjunto de ejercicios y con un soporte al que están acostumbrados, se conectan con nuevos retos,

dando nueva vigencia a los materiales de ejercicios, y enlazando el concepto con el insight. Los libros de ejercicios fungen como material de complemento para el material de consulta, en los que se puede practicar lo aprendido en el transcurso de la asignatura.

Los libros de ejercicios son 4, están divididos por sectores de contenido de la asignatura, los 4 libros se diferencian por tener el número de libro y sobre qué tratan los ejercicios del material, se encuentran así:

01. Carpe Diem - Folleto 01 de ejercicios para Diseño Visual 2 (La creatividad y Abstracción)
02. Carpe Diem - Folleto 02 de ejercicios para Diseño Visual 2 (Composición y Jerarquía Visual)
03. Carpe Diem - Folleto 03 de ejercicios para Diseño Visual 2 (Uso de la tipografía)
04. Carpe Diem - Folleto 04 de ejercicios para Diseño Visual 2 (Es momento... Haz carteles)

Producción Gráfica

Capítulo 06



Nivel uno de visualización (bocetaje y autoevaluación), nivel dos de visualización (Bocetos digitales y evaluación con expertos), nivel tres de visualización (validación con GO), Propuesta final y lineamientos.

Nivel uno de visualización

Objetivos

- 01.** Empezar a plasmar las ideas que surgieron en la fase de investigación, antecedentes, y a través del insight y del concepto creativo y hacerlas palpables, experimentando diversas soluciones gráficas para los diferentes tipos de página a utilizar.
- 02.** Depurar y seleccionar los tipos de páginas a utilizar en el material de consulta.

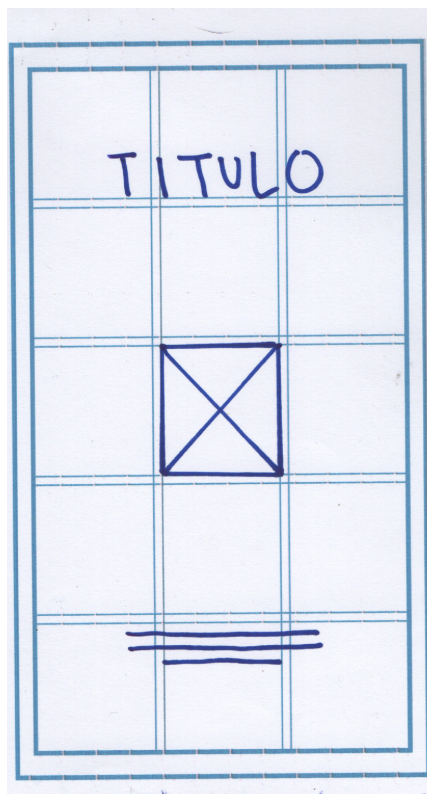
Proceso

—

En primera instancia se definió el naming del proyecto para poder tener un punto de partida, esto a través del análisis de la información anteriormente recopilada acerca del target, del cliente, y definiendo beneficios/propósitos del material de apoyo, luego se siguió con un brainstorming que terminó en una faceta de investigación, luego se concretaron los tipos de páginas para el material, se definió la retícula a utilizar y posteriormente también se validó que está fuera funcional para el soporte en el que se trabajara. Luego del roof de bocetos se seleccionaron los que mejor se adecuarán y enlazaran al insight y el concepto. Por último se concluyó la selección tipográfica en base al factor funcional, factor técnico y el factor estético, factores que determina José Scaglione en el libro “Cómo crear tipografías”.

Los tipos de páginas se concluyeron basado en premisas técnicas sobre lo que necesita el material para cumplir con su propósito y que este tenga un orden.





Boceto 01



Boceto 02



Boceto 03

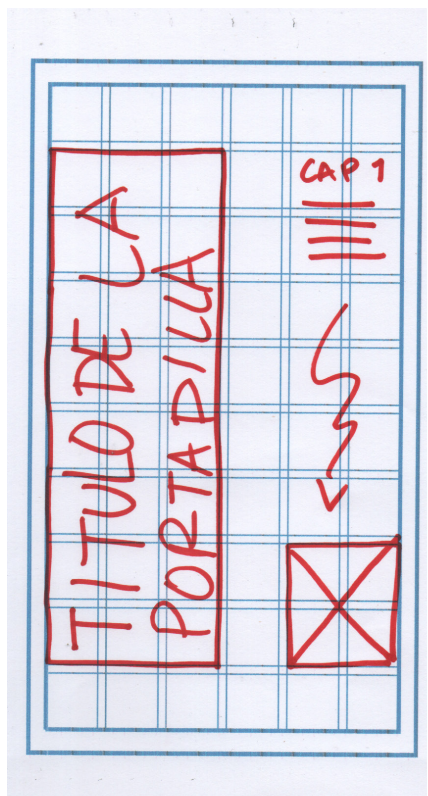
Portada

Todas las portadas se realizaron posterior de definir el naming, en la aplicación de la propuesta 2, los 3 libros tendrían una relación clara. En el primer boceto, se usaría una ilustración / abstracción del conjunto de temas que trata ese libro, dando y conexión visual.

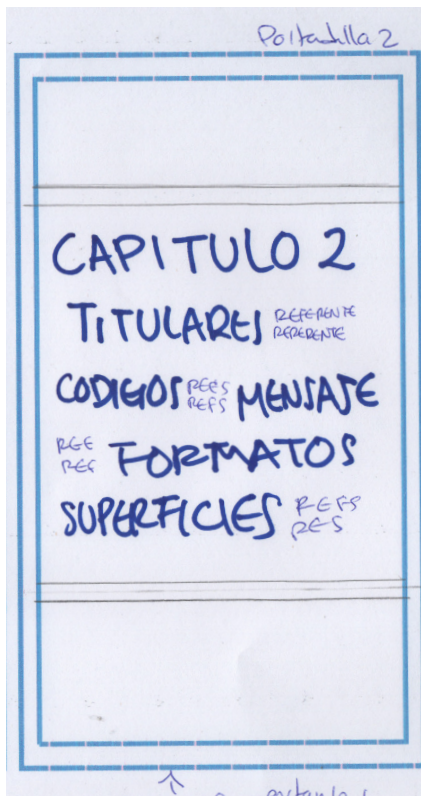
En caso del boceto 02, el principal elemento es la tipografía, y por ser 3 libros en el primero se realizarían las líneas de la retícula notorias, y en el último todo sería pulcro haciendo referencia al proceso que se tiene de tener algo en bruto y al final convertirlo en algo funcional dándole una mejor vigencia.

En el boceto 03 solo se hace uso tipográfico y abajo 3 elementos que hacen alusión al módulo que se está abarcando con un lenguaje muy visto en web / digital.

Criterios de evaluación: Los principales criterios para seleccionar estos bocetos para realizar la portada son las asesorías del asesor de EPS y de la tercera asesora, y también la coherencia que estas propuestas tienen con el concepto e insight y pensando en la funcionalidad que tendrían en el soporte de smartphone.



Boceto 01



Boceto 02



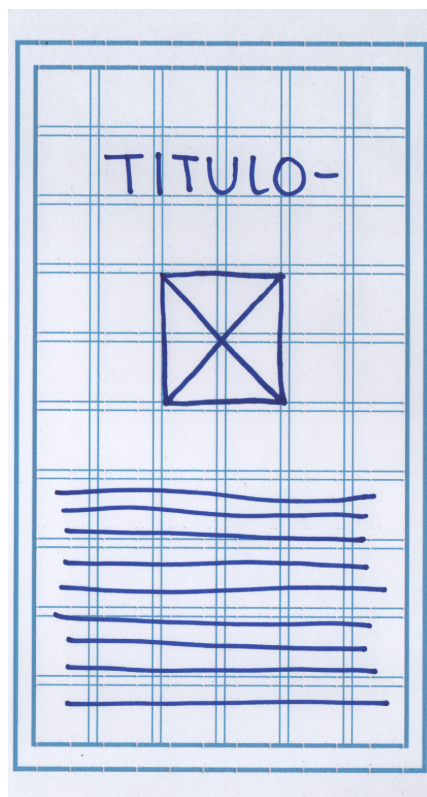
Boceto 03

Portadillas

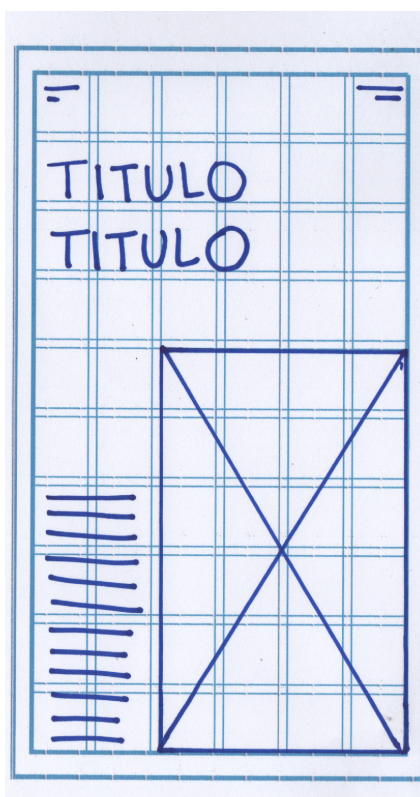
Para las portadillas se hace énfasis en el título del capítulo puesto que uno de los temas principales del curso es la tipografía, entonces se tratará de que el aspecto tipográfico tenga más jerarquía que recursos visuales, pero siempre usando estos recursos como apoyo, y así que el estudiante aprenda sobre el tema pero también que perciba que se aplicó en el material. En el boceto 01 se jerarquiza más el título acompañado de una abstracción de ese capítulo y un sector de texto donde se mencione lo más importante del capítulo.

En el boceto 2 se mantiene la jerarquía de tipografía, se propone poner títulos del capítulo seguidos de nombres de referentes del tema. El boceto 03 es más conservadora, esto para que el target sienta comodidad ya que son tipos de páginas al que está acostumbrado a ver, los contenedores de texto son para romper con la diagramación, y hacerla más atractiva causando una nueva visión.

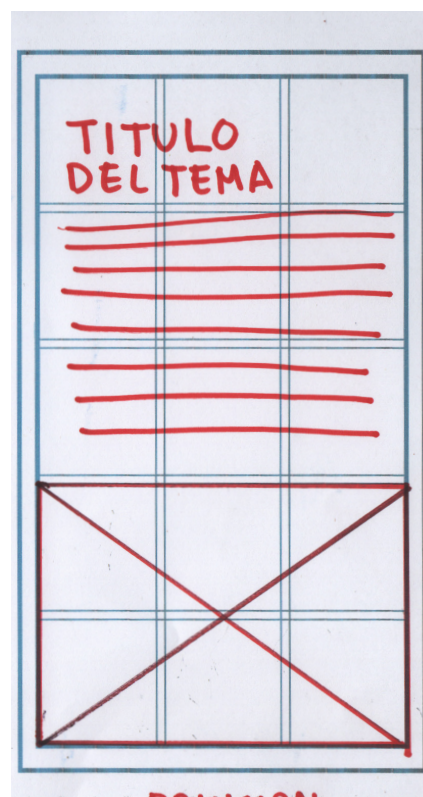
Criterios de evaluación: Los principales criterios para seleccionar estos bocetos para de portadilla son los aportes del asesor de EPS y de la tercera asesora, y también la coherencia que estas propuestas tienen con el concepto e insight y a su vez pensando en como seguirán el flujo después de la portada o páginas principales y pensando en la funcionalidad que tendrían en el soporte de smartphone.



Boceto 01



Boceto 02

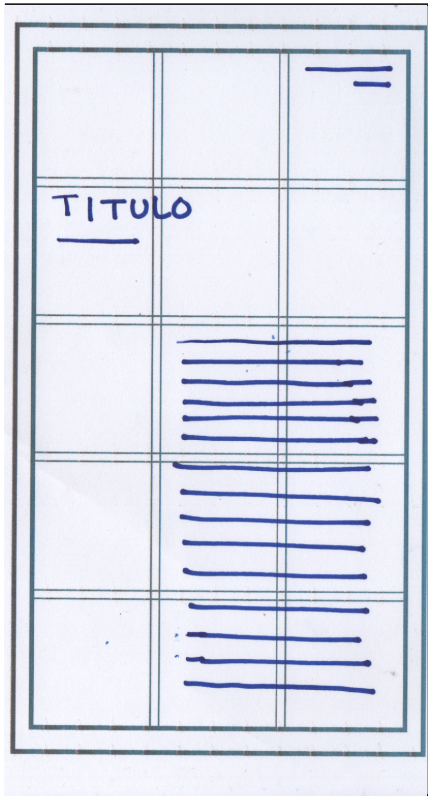


Boceto 03

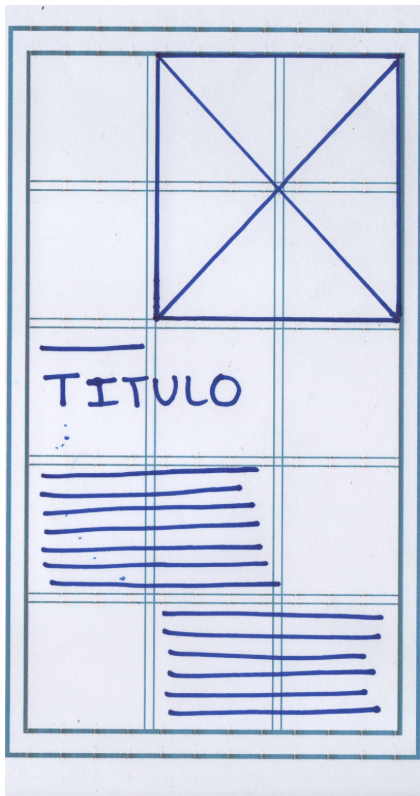
Páginas principales

El título corresponderá a la jerarquía de puntos del H1, se utilizarán las retículas de 6x10 y de 3x5 y para mantener una fluidez y atención por el cambio a través de una retícula modular deconstruida, según Timothy Samara la retícula modular funciona para proyectos de gran complejidad y al deconstruirla ayuda a no caer en la regularidad y hacer el proyecto visualmente más atractivo. Se respetan ciertos módulos para que sirvan como descanso y al final la página no sea tan pesada. Este tipo de página será la que seguirá después de las portadillas y si tendrán número de página.

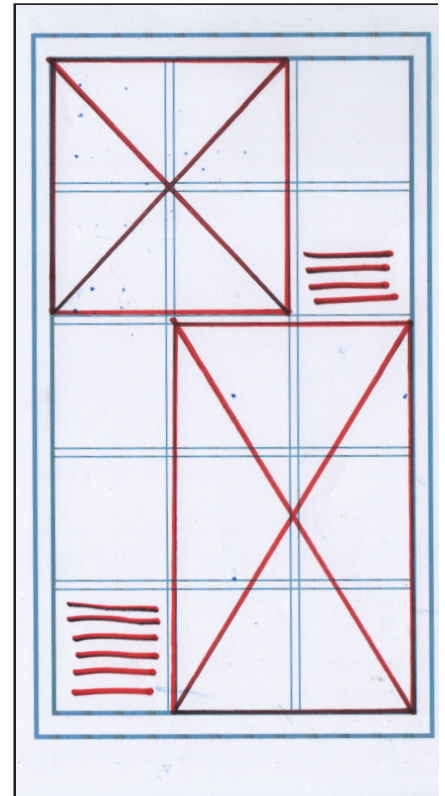
Criterios de evaluación: Después de haber conocido los resultados de la encuesta que se paso a los alumnos se concluyó que la mejor opción para este formato es no usar medianil y en caso de usarlo tiene que ser de 48px y que el texto maneje 2 pesos para que la lectura si sea funcional, basado en eso se seleccionaron las principales propuestas de bocetos sin medianil.



Boceto 01



Boceto 02



Boceto 03

Páginas Secundarias

Este tipo de página será la que complementa al tipo de página principal, estas estarán dedicadas mayormente a las composiciones con imágenes y poco texto, y cuando la página lleve bastante texto será un bloque de texto que tenga ideas principales del tema. Se continúa respetando ciertos módulos para tener descansos en la composición. Las dimensiones de las imágenes a utilizar se respetarán en su dimensión y las que se superpongan se asegurará de que no se corte algo importante.

Criterios de evaluación: Los criterios descritos en la selección de páginas principales aplican en esta selección, es decir la mejor opción para este formato es no usar medianil y en caso de usarlo tiene que ser de 48px y que el texto maneje 2 pesos para que la lectura si sea funcional, basado en eso se seleccionaron las principales propuestas de bocetos evitando usar medianil. Otro criterio para este tipo de páginas es la coherencia que tenga con las páginas principales

Autoevaluación

La validación en este nivel de visualización se realizó basado en criterios técnicos y funcionales que se buscaban para las piezas que se iban a desarrollar, a través del desarrollo de diferentes propuestas visuales por medio de los bocetos se buscó la pieza que transmitiera más el concepto y pudiera tener más impacto en el estudiante.

Las asesorías que se tuvieron con los asesores fueron de mucha ayuda ya que se comparaban opiniones y así se llegaba a una conclusión más objetiva, certera y funcional para las piezas.

Perfil del informante

-

Nombre: Luisa Sandoval

Edad: 22 años

Ocupación: Estudiante del 10mo semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico, USAC.

Conclusiones nivel uno de visualización

Tomando en cuenta todos los aspectos técnicos y de funcionalidad para las piezas, y las asesorías de parte del asesor de EPS y la tercera asesora se concluye:

Para las portadas se utilizará una combinación entre el boceto 01 y el boceto 03, la abstracción del boceto 01 pasará a ser un recurso visual más complejo en donde se pueda transmitir de mejor manera el insight y el concepto creativo en la pieza.

En cuanto a las portadillas, se llevará a cabo el boceto 02, puesto que visualmente es poderoso y es una manera de hacer una composición tipográfica interesante y darle nueva vigencia a este tipo de composición y aportar referentes de los temas de manera nueva. Para las páginas principales, se seleccionó el boceto 01, se hizo uso de una composición con descansos visuales y liviana, siendo el principal objetivo de esta introducir al estudiante a un nuevo tema, con ayuda de pequeños recursos de apoyo.

Para las páginas secundarias se hizo uso del boceto 01, ya que este cumple con la función de que si el tema que se este abarcando es muy extenso esta composición terminará de aportar para que se desarrolle y solo abarca texto en 2 columnas, evitando el problema del medianil. También para las páginas secundarias se hará uso del boceto 03 para colocar las referencias visuales que apoyen a los temas.



Nivel dos de visualización

Objetivos

1. Evaluar el material gráfico en su segundo nivel de visualización a través de un instrumento de validación con profesionales en diseño gráfico.
2. Validar los aspectos técnicos en el desarrollo del diseño del proyecto.

Proceso

-

Posterior a la selección de bocetos de los tipos de páginas del nivel 1, se continuó digitalizando estos, ejecutando la digitalización con los códigos de diseño escogidos anteriormente. Los tipos de páginas que se realizaron fueron; portadas, páginas interiores utilizando los textos del contenido gestionado, y portadillas.

En este nivel de visualización se realizó la validación del material con expertos en el área de diseño gráfico especializados en branding y diseño editorial, para evaluar aspectos técnicos como: calidad gráfica, jerarquía visual, legibilidad tipográfica, selección cromática, aplicación del concepto creativo en la producción gráfica, formato del material, esto a través de la realización de un prototipo del material. La validación se realizó en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Validación con profesionales

La validación en este nivel de visualización se realizó con los expertos en diseño gráfico David Bozareyes y José Carlos Molina. Se organizó la actividad de validación en la Escuela de Diseño Gráfico donde se presentaron los profesionales mencionados anteriormente junto con el asesor de EPS y la asesora de proyecto de graduación. Se realizó un instrumento de validación para que los profesionales pudieran evaluar criterios técnicos y estéticos en el diseño de las piezas que conforman el material. **Ver Anexo 05** para conocer el instrumento empleado.

Se evaluó la calidad gráfica, jerarquía visual, legibilidad tipográfica, selección cromática, aplicación del concepto creativo en la producción gráfica, formato del material, esto sucedió a través de una presentación, en la cual se les expuso para qué institución se estaba realizando el ejercicio profesional supervisado, el problema de comunicación que se detectó, el grupo objetivo del proyecto, posterior de hacerles saber esos antecedentes se les compartió el insight y el concepto creativo del proyecto, luego se les mostró las piezas del proyecto por medio de mockups y una impresión de las portadas. A su vez se les compartió el enlace de drive donde se encontraba el material para que los profesionales visualizarán el mismo de la misma manera como el grupo objetivo lo tendría que hacer.

Perfil de profesionales

-

Nombre: David Bozareyes

Edad: 30 años

Ocupación: Director Creativo en Xouse Studio

Nombre: José Carlos Molina

Edad: 27 años

Ocupación: Diseñador en Fototeca



Propuesta 01



Propuesta 02



Propuesta 03

Portada

En las 3 propuestas de portadas se trabajó basado en una retícula modular de 3 columnas por 5 filas; para poder tener mayor control en la composición y poder jerarquizar los elementos de mejor manera. La propuesta 01 se trabajó solamente usando tipografía, esto para ejemplificarle al estudiante que se pueden hacer piezas utilizando solamente este elemento, puesto que uno de los temas en los que se enfoca el material es en el uso de la tipografía, y todo esto desemboca en darle una nueva perspectiva a la tipografía, enlazándolo al concepto creativo del proyecto.

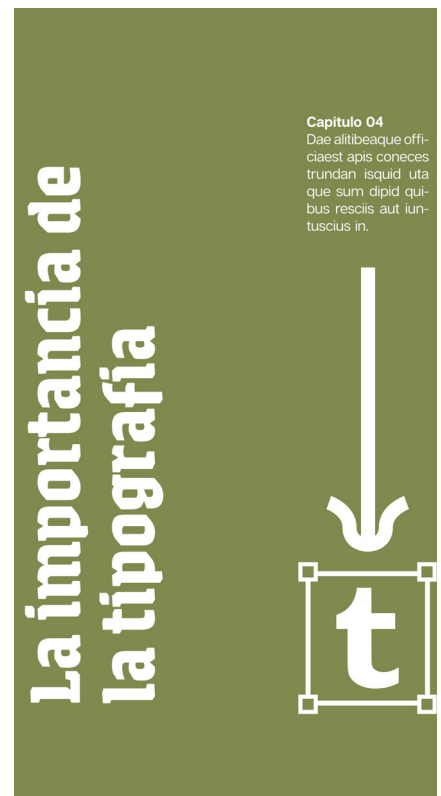
En la propuesta 02 se tomaron elementos gráficos que responden a la palabra clave del insight “conexión”, combinados con elementos gráficos tomados del concepto creativo, para poder tener una pieza visualmente fuerte, con un punto de atracción compuesta por estos elementos gráficos, y en cuanto a la jerarquía tipográfica se le da más importancia al título del material y menor al texto donde se mencionan los temas que se abarcan en ese libro. Se aplica una anomalía de color en el título en la palabra que se reemplaza del nombre de la obra renacentista, para hacer énfasis en esta. La propuesta 03 se trabajó siendo una combinación entre la propuesta 01 y 02, dándole mayor importancia a la tipografía como recurso gráfico pero apoyando la composición con una abstracción que se relaciona directamente con el título del proyecto, y que este responde al concepto creativo.



Propuesta 01



Propuesta 02



Propuesta 03

Portadillas

En la propuesta 01 y 02 se hizo uso de una retícula modular de 3 columnas por 5 filas, y en la propuesta 02 se hizo uso de una retícula modular de 6 columnas por 10 filas.

En todas las portadas el elemento que predomina es la tipografía, dándole una nueva perspectiva al uso de la tipografía como elemento visual, y aportando aplicaciones muy trendy para hacer mayor conexión con el grupo objetivo y que este se sienta atraído por el material y sus contenidos.

En la propuesta 01 se utiliza una metáfora acompañada de un gráfico que la representa, esta tiene el objetivo mayormente de fortalecer los contenidos dando ejemplos textuales y gráficos. La propuesta 02 es una composición totalmente tipográfica, en donde se presentan los temas que se verán en el capítulo en curso acompañados de nombres de referentes visuales de cada tema, esto para que el estudiante pueda tener más referentes al momento de realizar sus proyectos, esta propuesta es visualmente potente e ilustra de manera correcta el contenido. Y la propuesta 03 se compone del título del tema que se está abordando acompañado de un recurso gráfico que lo apoye y texto aportando referentes gráficos sobre ese tema.

01

Abstracción, signo, símbolo


Abstracción

Se conoce como abstracción a la acción de aislar un elemento de su contexto o del resto de elementos que lo acompañan (Pérez, 2019), buscando plasmar las características primordiales de un objeto, las cuales distinguen al objeto de los demás.

Con la abstracción podemos simplificar cualquier imagen y materializar una idea. Esto es muy útil para realizar logotipos, señalización, diseño editorial, etc. (Fig 1)

Las características que tienes que tomar en cuenta para realizar abstracciones son:

1. Concretar tu idea
2. Uso de pocos elementos
3. Mínimo detalle
4. Simplificación
5. Utilizar formas geométricas



01. Fake News
Noma Bar

Propuesta 01

02

Abstracción, signo, símbolo



01. El amor es la droga.
Noma Bar

Abstracción

Se conoce como abstracción a la acción de aislar un elemento de su contexto o del resto de elementos que lo acompañan (Pérez, 2019), buscando plasmar las características primordiales de un objeto, las cuales distinguen al objeto de los demás.

Con la abstracción podemos simplificar cualquier imagen y materializar una idea. Esto es muy útil para realizar logotipos, señalización, diseño editorial, etc. (Fig 1)

Las características que tienes que tomar en cuenta para realizar abstracciones son:

1. Concretar tu idea
2. Uso de pocos elementos
3. Mínimo detalle
4. Simplificación
5. Utilizar formas geométricas

Propuesta 02

03

Abstracción



01. Fake News
Noma Bar

Se conoce como abstracción a la acción de aislar un elemento de su contexto o del resto de elementos que lo acompañan (Pérez, 2019), buscando plasmar las características primordiales de un objeto, las cuales distinguen al objeto de los demás. Con la abstracción podemos simplificar cualquier imagen y materializar una idea. Esto es muy útil para realizar logotipos, señalización, diseño editorial, etc. (Fig 1)

Las características que tienes que tomar en cuenta para realizar abstracciones son:

1. Concretar tu idea
2. Uso de pocos elementos
3. Mínimo detalle
4. Simplificación
5. Utilizar formas geométricas

Propuesta 03

Páginas principales

En las 3 propuestas de páginas principales se utilizó una retícula modular de 3 columnas por 5 filas, en todas las propuestas no se maneja medianil para no perjudicar la lectura del material.

En la propuesta 01 se manejó un peso igualitario entre el texto y la imagen, la jerarquía de textos se diferencia claramente por el tamaño y las 2 tipografías empleadas, el texto es legible, la propuesta visualmente es pesada.

En la propuesta 02 se realizó una composición con descansos visuales y donde la tipografía predomina más que la imagen, la jerarquía tipográfica se diferencia al igual que en la propuesta 01, se percibe liviana la parte superior de la pieza mientras que la parte inferior se percibe con más peso visual y eso desencadena que el estudiante continúe viendo las otras páginas en el material.

La propuesta 03 está destinada a aportar una carga de texto combinada con una carga visual, dejando módulos sin uso para tener equilibrio entre el peso y el descanso visual.



Propuesta 01



Propuesta 02



Propuesta 03

Páginas Secundarias

Las 3 propuestas de páginas secundarias se trabajaron con una retícula modular de 6 columnas por 10 filas, en la propuesta 01 y 02 no se hizo uso del medianil para el texto pero en la propuesta 03 si se utilizó.

La propuesta 01 es específicamente para imágenes, se realizó tomando en cuenta la importancia que tienen los ejemplos gráficos en el material de consulta, la composición deja módulos de descanso para que la página no se perciba saturada.

En la propuesta 02 se hizo uso de la paleta de color, haciendo uso de un color de fondo y la página se compone únicamente de texto sin ejemplos visuales, para no afectar la estética de las imágenes, se equilibró el peso en la composición colocando del lado izquierdo el subtítulo del tema y en la parte derecha el cuerpo de texto, los módulos a los que no se les dio uso sirven como descanso y aportan livianez a la pieza.

La propuesta 03 se destinó específicamente cuando en el material se abordarán ejemplos visuales para fortalecer los temas, dándole mayor prioridad a las imágenes sin embargo en la composición el peso entre el título y las imágenes es similar, lo que hace que esa pieza se percibiera pesada.

Fotografías de validación dos con profesionales David Bozareyes y José Carlos Molina

Figura 09 - 10: Presentación con profesionales en diseño gráfico para la validación del nivel de visualización 2. Edificio T2, USAC. (2019)



Conclusiones nivel dos de visualización

Posteriormente de la realización del análisis de los resultados de las encuestas hechas para la validación del nivel de visualización 2 se concluyó que; el proyecto tiene una alta calidad gráfica e impacto visual, el proyecto es sumamente pertinente para solucionar la problemática que se planteó, utilizando el proyecto como material de consulta para la asignatura de diseño visual con los alumnos que estén cursando tal asignatura. El formato es totalmente funcional para el lector y la facilidad de manipulación del material es excelente pensando en el grupo objetivo.

En cuanto a las portadas, la propuesta que los encuestados consideraron que cumplió de mejor manera con todos los lineamientos fue la propuesta 02, resaltando que la portada refleja en su totalidad la aplicación del concepto creativo. La calidad estética de la pieza es innegable, teniendo jerarquía visual en la distribución de los elementos. La selección tipográfica es adecuada puesto que favorece a la legibilidad y la jerarquía tipográfica es entendible. La selección cromática se adecua al mensaje del concepto en su totalidad, siendo una pieza de alto impacto.

En cuanto a las páginas interiores (páginas principales y secundarias), el resultado fue muy satisfactorio dejando en evidencia que las propuestas contaron con calidad gráfica, resultando estéticas, agradables, armónicas y que contribuyen a despertar el interés en el lector. Las propuestas reflejan unidad visual de muy buena manera, la selección tipográfica fue excelente para favorecer la legibilidad y que así se percibiera una secuencia clara en la lectura del material. El manejo de imágenes dentro del material es correcta, la selección cromática se adecua al mensaje del concepto totalmente, el diseño resulta memorable en su totalidad.

Los encuestados consideraron que la propuesta que mejor cumplió los lineamientos fue la propuesta 02. Las portadillas aportan un punto de interés en las distribución del contenido del proyecto indudablemente, siendo la propuesta 02 la que mejor cumplió con los lineamientos expuestos.

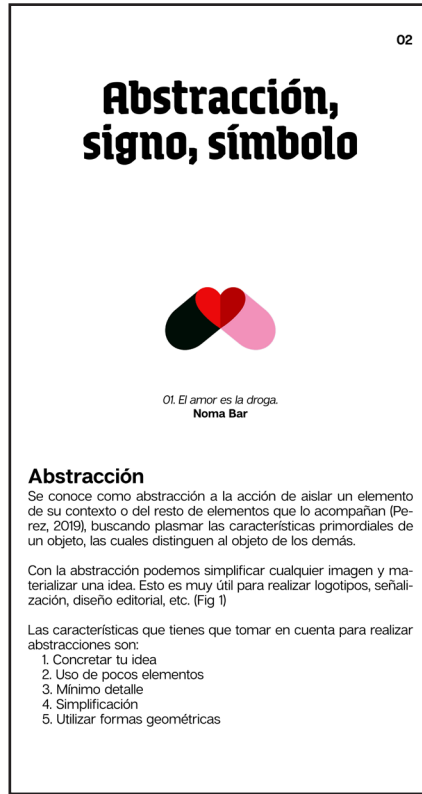




Portadillas
Antes / Después



Página principal
Antes / Después



Página Secundaria
Antes / Después



Página Secundaria
Antes / Después



Nivel tres de visualización

Objetivos

1. Evaluar un prototipo del material gráfico de consulta en su tercer nivel de visualización a través de un instrumento de validación con el grupo objetivo.
2. Validar los aspectos técnicos y de funcionalidad de las decisiones tomadas en el desarrollo del diseño del proyecto.

Proceso

Posterior al análisis de los resultados de la validación dos se escogió la propuesta de cada tipo de página con la cual se continuaría a lo largo del proyecto, se realizaron correcciones pertinentes en la composición de las páginas principales, para hacerlas más atractivas para el grupo objetivo, centrando la composición, en las portadillas se modificó la composición basado en la validación con los profesionales, y en las páginas secundarias se normó donde se iría colocado el nombre del autor y del proyecto, también se tuvo en cuenta el recorrido visual de todas las páginas, dando un seguimiento central al inicio, posteriormente la mancha tipográfica se ubica a derecha y cambia a la izquierda, pero con elementos que conecten estos cambios al momento de seguir visualizando el material. Luego se continuó con la diagramación del contenido gestionado para el material, concretando un prototipo del mismo para que el grupo objetivo pudiera interactuar con el material y posteriormente evaluar los aspectos técnicos de la pieza.

Criterios a evaluar

-

Los aspectos a evaluar en las encuestas son; la composición, calidad gráfica, jerarquía visual, legibilidad tipográfica, unidad visual, la diagramación de la mancha tipográfica, selección cromática, aplicación del concepto creativo en la producción gráfica, la funcionalidad del soporte del material, la carga teórica por tema (**Ver Anexo 06**). También se llevó a cabo una validación con las catedráticas que imparten la asignatura de Diseño Visual 2, por medio de encuestas, con los mismos objetivos antes descritos y para conocer si consideran el material pertinente para la asignatura. La validación se realizó en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Fig. 03



Prototipo dos del material

Para la validación con el grupo objetivo se les presentó un prototipo en el formato y soporte real del material, compartiéndoles un enlace al cual podían acceder desde sus dispositivos móviles, esto con la intención de validar la funcionalidad de interacción y del soporte.

Figuras 03 - 06: Prototipo digital para validación con el grupo objetivo.

Fig. 04

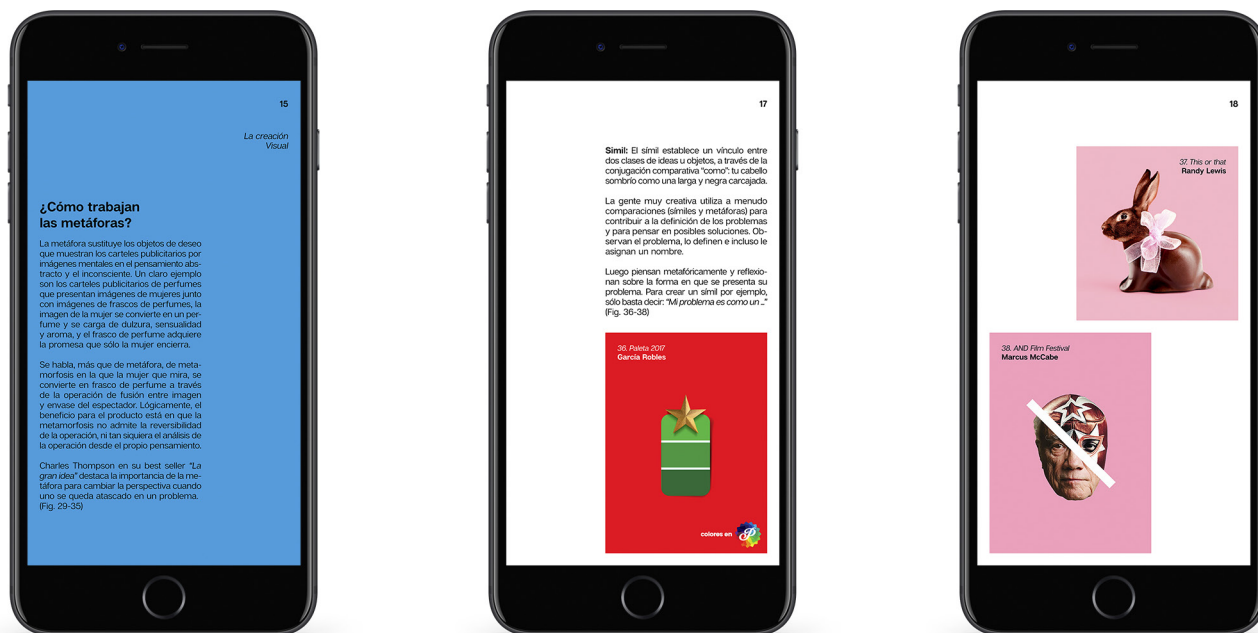
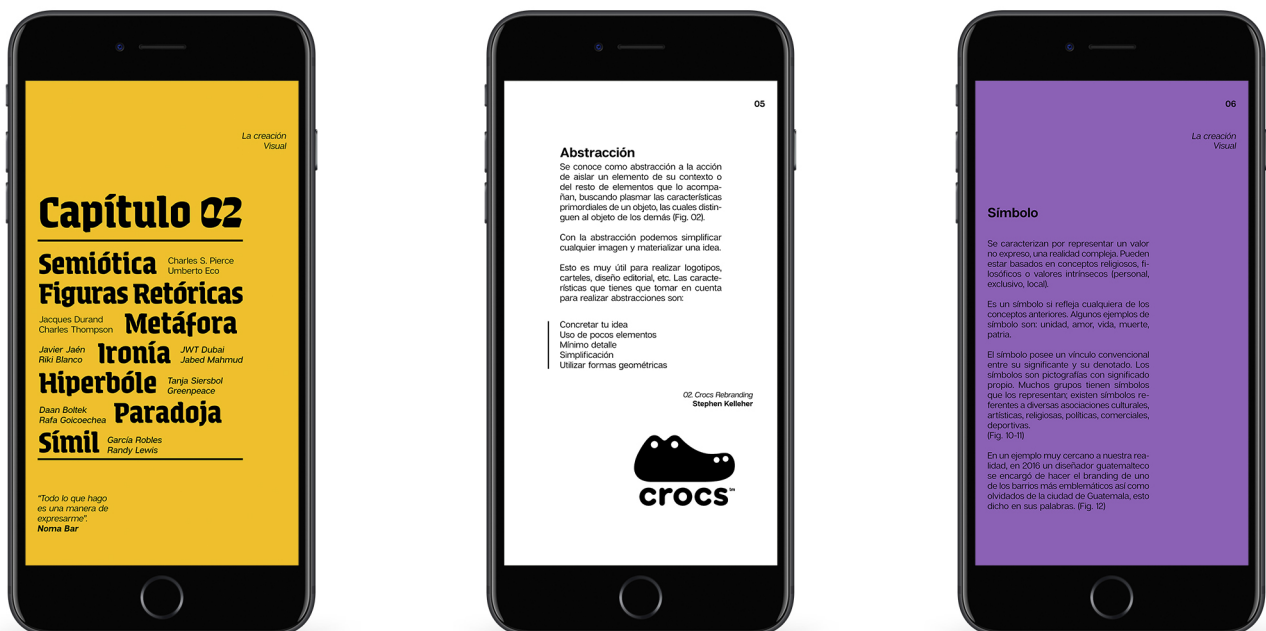


Fig. 05



Fig. 06



Validación con grupo objetivo

La validación en este nivel de visualización se realizó con la técnica de encuesta, reuniendo un grupo de estudiantes que cursan la asignatura de Diseño Visual 1 y Diseño Visual 5, y asistiendo a la hora de la asignatura de Diseño Visual 3 en la jornada vespertina, validando con la clase entera. El proceso consistió en explicar el proyecto, los objetivos, concepto creativo del mismo, la función que tendrá la pieza y cómo sirve para utilizarla como material de consulta para la asignatura de Diseño Visual 2. Luego de la explicación se les indicó a los estudiantes que podían acceder al prototipo del material por medio del enlace que se les fue compartido con antelación, esto para que los estudiantes pudieran evaluar la funcionalidad y criterios técnicos de la pieza. Se dió un tiempo prudente para que los estudiantes pudieran ver y analizar de la mejor manera el prototipo realizado y luego se les dió el instrumento diseñado para validar la pieza (**Ver Anexo 06**).

En cuanto a la validación con catedráticas que han impartido la asignatura de Diseño Visual 2, se coordinó un horario de disponibilidad de cada catedrática, luego se les habló sobre el proyecto, los objetivos, concepto creativo y la función de la pieza como material de consulta para la asignatura, luego se les mostró el prototipo del mismo en el soporte para el cual está destinado usarlo (smartphone). Luego se les hizo entrega del instrumento de validación con preguntas específicas para catedráticos. (**Ver Anexo 07**).

Perfil del grupo objetivo

-

Estudiantes de Diseño Gráfico, cursando el 2do, 4to y 6to semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico, USAC.

Edad: 18 a 22 años

Sexo: Masculino y Femenino

Perfil catedráticos

-

Catedráticas que han impartido la asignatura de Diseño Visual 2

Edad: 27 años en adelante

Sexo: Masculino y Femenino



Fig. 11

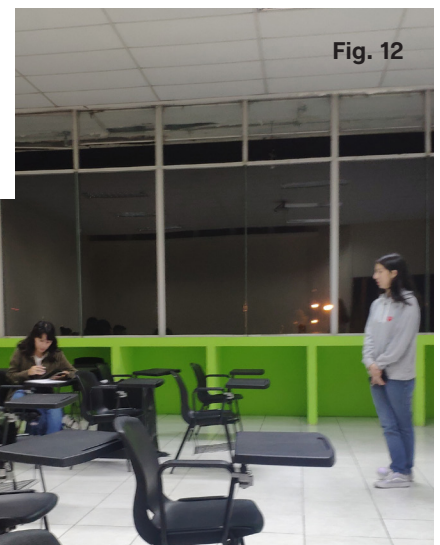


Fig. 12



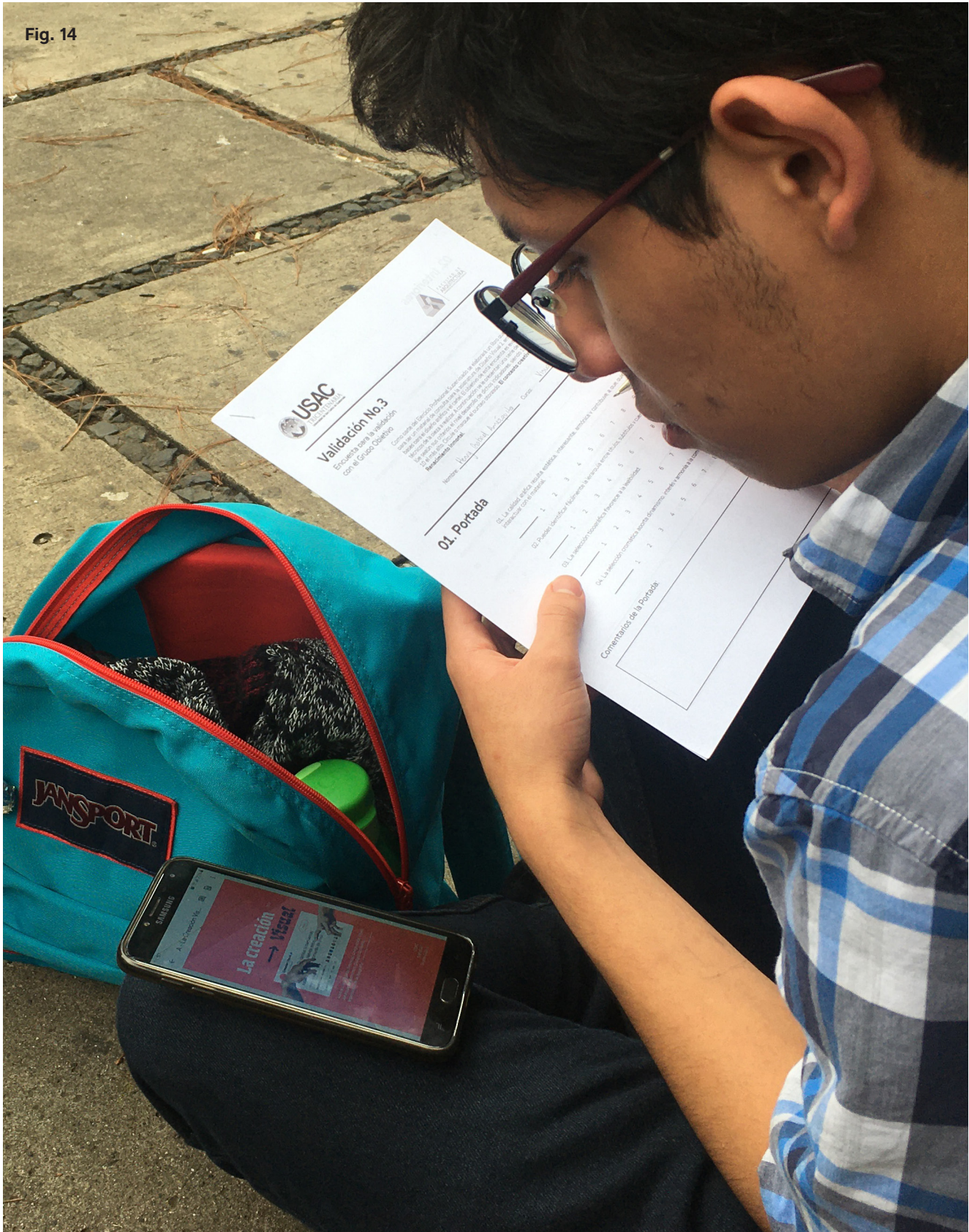
Fig. 13



Fotografías de validación tres con el grupo objetivo

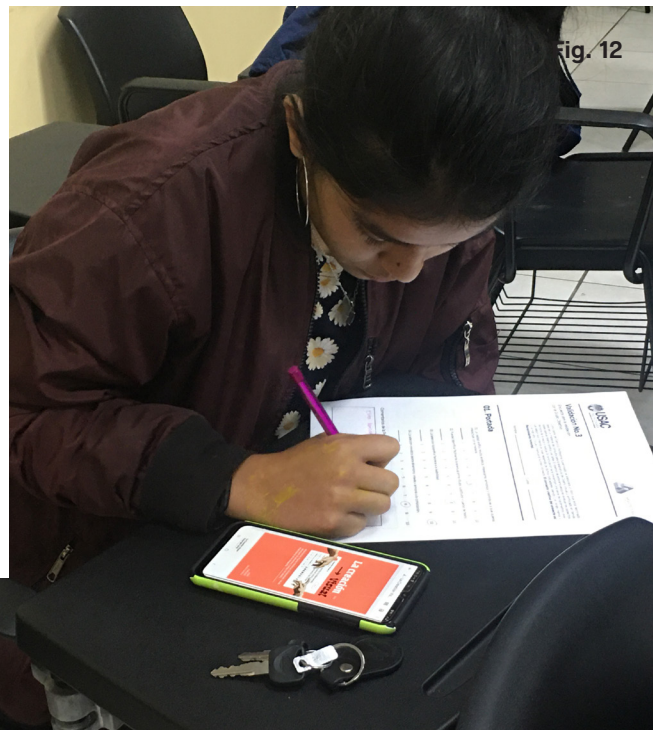
Figuras 11 - 13: Encuestas estudiantas de Diseño Gráfico. Validación del nivel de visualización tres. Edificio T2, USAC. (2019)

Fig. 14



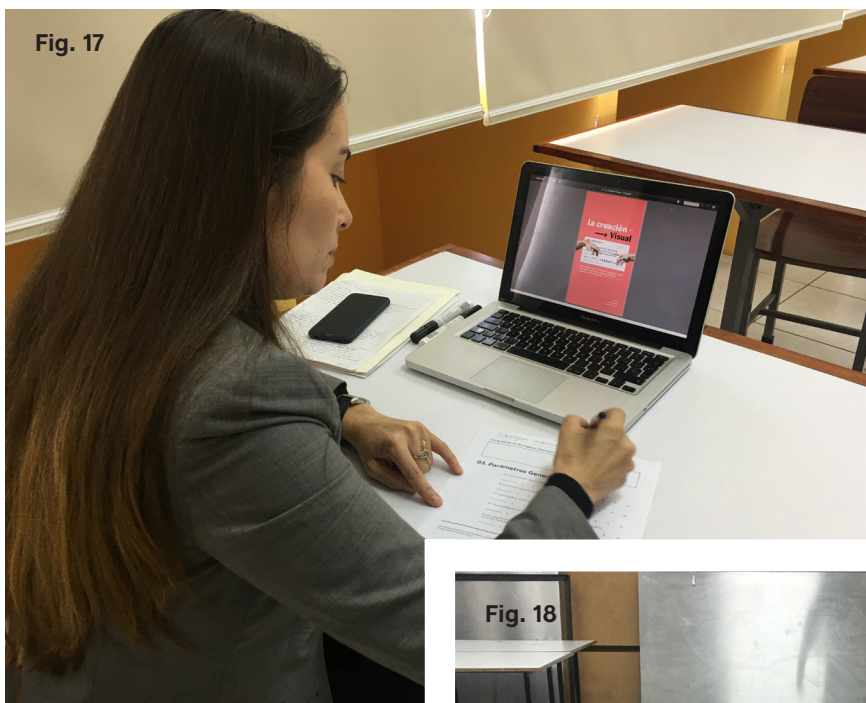


Figuras 14 - 16: Encuestas estudiantes de Diseño Gráfico. Validación del nivel de visualización tres. Edificio T2, USAC. (2019)



Fotografías de validación tres con Catedráticas

Figuras 17 - 18: Encuestas catedráticas de Diseño Gráfico. Validación del nivel de visualización tres. Edificio T2, USAC. (2019)



Conclusiones nivel tres de visualización

Posteriormente de la realización del análisis de los resultados de las encuestas hechas para la validación del nivel de visualización tres se concluyó que; el proyecto tiene una alta calidad gráfica e impacto visual, la pieza de diseño fue recibida por el grupo objetivo de una forma positiva, más del 85% de los estudiantes consideran pertinente, necesario, interesante y útil este material de consulta, para que puedan indagar y resolver dudas que les surjan en de su aprendizaje y proceso de producción de un proyecto, para tener más claro cómo ejecutarlo. Consideran que la carga teórica es adecuada y que los ejemplos dentro del material son recientes y se perciben que son aplicados a proyectos de diseño actuales, esto es importante puesto que su generación está conectada y ver ejemplos visuales recientes les provoca seguir interactuando con el material. Creen que es un aporte bueno para la Escuela de Diseño Gráfico y para la asignatura de Diseño Visual 2, para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de la misma. Los estudiantes que ya cursaron la asignatura afirmaron que el material les hubiera sido de mucha utilidad en temas como figuras retóricas, composición y tipografía.

En cuanto a la selección tipográfica de los títulos no les pareció adecuada puesto que consideraron que tenía poca legibilidad y no aportaba valor al material, por tanto se tomó la decisión de presentarles una propuesta con una nueva tipografía la cual recibieron favorablemente, y afirmaron que tenía mejor legibilidad y aportaba estética y armonía al material. Identificaron el concepto creativo en los elementos del material, lo cual les pareció bastante interesante y estético la manera de implementarlo. Se recibieron varios comentarios sobre el color morado de la paleta de color, ya que se resultó poco agradable y el contraste con la tipografía en negro no aportaba a la legibilidad de los textos.

El 100% de las catedráticas encuestadas consideraron pertinente el material como un material de consulta para la asignatura, consideraron que los contenidos son puntuales y los ejemplos apoyan cada tema haciendo el contenido más digerible para el estudiante, consideran que el aporte gráfico a la problemática es totalmente adecuado, y resaltan que la funcionalidad del formato para el lector es ideal y que este favorece a la interacción del estudiante con el mismo. El 33% de las catedráticas encuestadas realizó el comentario que la tipografía de los títulos no favorecía a la legibilidad, en el material. El 100% de las catedráticas encuestadas considera que el material es estético, que tiene una buena jerarquía y recorrido visual y resaltan que la colocación de referentes gráficos en las portadillas les da mucho valor añadido al material y será de mucha utilidad para los estudiantes.

Cambios realizados en el material

Posterior del análisis de los resultados obtenidos de las encuestas hechas para la validación del nivel de visualización tres con el grupo objetivo y catedráticas que han impartido la asignatura de Diseño Visual 2, se realizaron los cambios pertinentes en el material realizado como proyecto de graduación. En base a los comentarios y porcentajes de evaluación, el mayor cambio que se realizó fue el cambio de tipografía de los titulares que se encuentran en las páginas principales, portada y portadilla; Tweak Display puesto que no apoyaba la legibilidad en la pieza y restaba estética en la composición según los estudiantes, por tanto para no alejarse de las premisas que se tuvieron para escoger esta tipografía se tomaron esas mismas para seleccionar otra tipografía la cual si fue bien recibida por parte de los estudiantes, la tipografía por la cual se hizo el cambio fue Zangezi Sans.

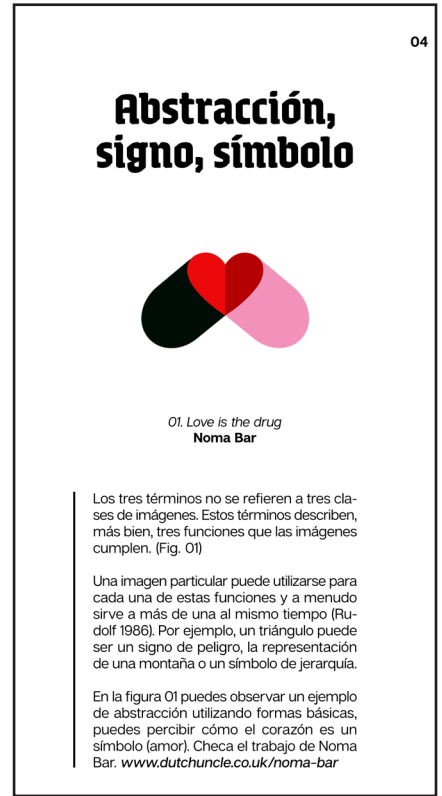
Este cambio fue bastante trascendental para el proyecto puesto que se cambió en los libros de material de consulta como los libros de ejercicios para la asignatura. Otro cambio realizado basado en la validación y comentarios fue en las páginas secundarias que tienen color morado de fondo, se cambió el morado que se tenía aplicado por un tono más claro puesto que hubo comentarios muy repetitivos acerca que el contraste del morado con texto negro no favorecía a la legibilidad en la pieza. El tono más claro permite tener una mejor legibilidad.



Portada
Antes / Después



Portadilla
Antes / Después



Página Principal
Antes / Después



Portada
Antes / Después



Portadilla
Antes / Después



Página Principal
Antes / Después

La creación Visual

Capítulo 02

Semiótica Charles S. Pierce
Umberto Eco

Figuras Retóricas

Jacques Durand Charles Thompson **Metáfora**

Javier Jaén Riki Blanco **Ironía** JWT Dubai
Jabed Mahmud

Hiperbóle Tanja Siersbol
Greenpeace

Daan Boltek Rafa Goicoechea **Paradoja**

Símil García Robles
Randy Lewis

"Todo lo que hago es una manera de expresarme".
Noma Bar

Portadilla
Antes / Después

06
La creación Visual

Símbolo

Se caracterizan por representar un valor no expreso, una realidad compleja. Pueden estar basados en conceptos religiosos, filosóficos o valores intrínsecos (personal, exclusivo, local).


Es un símbolo si refleja cualquiera de los conceptos anteriores. Algunos ejemplos de símbolo son: unidad, amor, vida, muerte, patria.

El símbolo posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado. Los símbolos son pictografías con significado propio. Muchos grupos tienen símbolos que los representan; existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales, artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas. (Fig. 10-11)

En un ejemplo muy cercano a nuestra realidad, en 2016 un diseñador guatemalteco se encargó de hacer el branding de uno de los barrios más emblemáticos así como olvidados de la ciudad de Guatemala, esto dicho en sus palabras. (Fig. 12)

Página Secundaria en morado
Antes / Después

Importancia de la tipografía



56. Etnohaus
Paula Cruz

El lenguaje, tanto el oral como el escrito, forma parte de los rasgos específicos que nos hacen humanos. El lenguaje oral es efímero e intangible; desaparece en cuanto se ha pronunciado. Pero cuando se escribe, el lenguaje se captura en una forma visual y espacial que es permanente y concreta. En tanto que arte del lenguaje visual, la tipografía es intrínsecamente comunicativa. La función de la tipografía es comunicar un mensaje para que éste transmita de forma efectiva tanto su significado intelectual como su contenido emocional. En el fondo de la buena tipografía radica una interpretación crítica del contenido del mensaje; cuando más astuta sea esta interpretación, más efectivo será su diseño. (Fig. 56)

Página Principal
Antes / Después

La creación Visual

Capítulo 02

Semiótica Umberto Eco
Charles S. Pierce

Figuras Retóricas

Jacques Durand Charles Thompson **Metáfora**

Javier Jaén Riki Blanco **Ironía** JWT Dubai
Jabed Mahmud

Hiperbóle Greenpeace
Tanja Siersbol

Daan Boltek Rafa Goicoechea **Paradoja**

Símil Randy Lewis
García Robles →

"La retórica consiste en una violación del orden, es reconocer y transgredir la estructura del lenguaje".
Paul Ricoeur

10
La creación Visual

Símbolo

Se caracterizan por representar un valor no expreso, una realidad compleja. Pueden estar basados en conceptos religiosos, filosóficos o valores intrínsecos (personal, exclusivo, local).

Es un símbolo si refleja cualquiera de los conceptos anteriores. Algunos ejemplos de símbolo son: unidad, amor, vida, muerte, patria.


El símbolo posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado. Los símbolos son pictografías con significado propio. Muchos grupos tienen símbolos que los representan; existen símbolos referentes a diversas asociaciones culturales, artísticas, religiosas, políticas, comerciales, deportivas. (Fig. 10-11)

En un ejemplo muy cercano a nuestra realidad, en 2016 un diseñador guatemalteco se encargó de hacer el branding de uno de los barrios más emblemáticos así como olvidados de la ciudad de Guatemala, esto dicho en sus palabras. (Fig. 12)

→

48

Importancia de la tipografía



56. Etnohaus
Paula Cruz

El lenguaje, tanto el oral como el escrito, forma parte de los rasgos específicos que nos hacen humanos. El lenguaje oral es efímero e intangible; desaparece en cuanto se ha pronunciado. Pero cuando se escribe, el lenguaje se captura en una forma visual y espacial que es permanente y concreta. En tanto que arte del lenguaje visual, la tipografía es intrínsecamente comunicativa. La función de la tipografía es comunicar un mensaje para que éste transmita de forma efectiva tanto su significado intelectual como su contenido emocional. En el fondo de la buena tipografía radica una interpretación crítica del contenido del mensaje; cuando más astuta sea esta interpretación, más efectivo será su diseño. (Fig. 56)

Propuesta Final

...la tipografía por lo menos (n, bold).
...mento de diseñar, crea una visual atractiva jerarquizando títulos y cuerpo de texto, recuérdate a enfatizar en las áreas que consideres pertinentes.
Te puedes apoyar utilizando color y todo tu arsenal de conocimientos para producir el mejor resultado.

09. Museo de Augustins BIS Studio

0419 1100 - 1150

FENETRES SUR

LA FENETRE

48

Importancia de la tipografía

EJERCICIO 01

Ejercicio 04

12

Una letra, un tono

"Voy a tatuarme Helvética en Arial y me casaré con la primera mujer que venga a corregirme".

Massimo Vignelli

es todo medio?".

Asiro Stavro Atlas Design

Ejercicio 04


11

Una letra, un tono

08. Emotions Pixel Valet

CONFUSED

Logo Coca Cola Robinson



Ejercicio 01

Hola, mi nombre es...

Tiempo: 50 minutos
Materiales: Lápiz

Responde las siguientes...

20



Fundamentación de la propuesta gráfica

La propuesta final del proyecto se basa en el concepto creativo “Renacimiento Inmortal”, utilizando recursos gráficos que aporta el Renacimiento como etapa artística en la historia, esto visible mayormente en las portadas de los materiales. Aunado a esos recursos se hizo uso de elementos gráficos que se pueden ver en redes sociales para que al grupo objetivo le resultan familiares y de esta manera logran hacer la conexión con el material, y combinando la gráfica vista diariamente en los smartphones con recursos del Renacimiento quieren interactuar con el material, todo esto a raíz de darle una solución al insight “quiero cosas que conecten conmigo para ser un mejor diseñador”, a través de instrumentos y recursos que se surgen del concepto creativo, dándole una nueva vida a los materiales para que el grupo objetivo perciba la nueva vigencia de los mismos.

Tipografía

-

En la propuesta final se hizo uso de 2 tipografías, ambas con un objetivo específico, el objetivo de cada tipografía se determinó por 3 factores; factor funcional, técnico y estético. La primera tipografía utilizada fue Articulat CF, esta para utilizarla en todos los cuerpos de texto, subtítulos y títulos de segundo nivel, ya que en el nivel técnico y funcional hace que el grupo objetivo se sienta cómodo y que el material tenga una lectura inmersiva por la anatomía de la tipografía, la funcionalidad de esta tipografía es innegable puesto que es muy parecida anatómicamente a las fuentes que se usan en redes sociales y que el grupo objetivo ve diario en sus dispositivos móviles, también cumple con el factor de funcionalidad gracias a su buena legibilidad, y esto desencadena una respuesta positiva de parte del grupo objetivo. Por tanto, también cumple el factor estético en un material realizado para dispositivos móviles, se ve correctamente y en general cumple el objetivo de hacer sentir al lector conectado y cómodo con el material, para que pueda seguir indagando más en el mismo.

La segunda tipografía utilizada fue Zangezi Sans: esta tipografía surge directamente de un punto filosófico, de ver el renacimiento en las tipografías; si bien es cierto que para los textos se acopla de manera correcta una sans serif como Articulat CF, para que la selección de tipografías respondan al concepto creativo se necesitó hacer una selección en 180 grados, donde se seleccionó Zangezi Sans como una exploración y revitalización de la estética fría del diseño suizo, tomando esta tipografía como exploración y nueva concepción del diseño, para que el usuario se vea más conectado con el concepto creativo y este tenga todo el soporte en cuanto a decisiones, por la contraposición que se hace de ambas tipografías cumple el factor funcional, al igual

que por darle una vista diferente al proyecto utilizando el auge y estética de este tipo de fuentes a favor. La legibilidad de Zangezi Sans se validó con el grupo objetivo obteniendo una respuesta positiva, lo cual hace que el factor técnico se cumpla, y en general la combinación tipográfica agrado al grupo objetivo, e hizo que los estudiantes tuvieran más curiosidad por seguir viendo el material.

Paleta de Color

-

La paleta de color de la propuesta final se conforma de 5 colores; la base de la paleta es el tono Pantone del año 2019 (Living Coral), puesto que el grupo objetivo siempre está en conexión es importante seguir las tendencias que ellos conocen para que el material sea más amigable con ellos y quieran interactuar con este, la paleta de color se desprende de 2 pares de colores complementarios y una anomalía, siendo los colores; Living Coral con verde, amarillo con morado y celeste de anomalía. La anomalía responde a marcar un punto de interés en la paleta, dándole mayor vitalidad, y en cuanto a las parejas complementarias, el verde y morado responden a los colores del renacimiento como tal, mientras que el Living Coral con el amarillo responden a connotar juventud, diversión. Y todo logra responder al concepto creativo, logrando una conexión del material con el grupo objetivo y aportar centros de atención en la diagramación para darle una nueva vitalidad al material.

Retícula

-

En cuanto a la retícula se investigó acerca de la diagramación en dispositivos móviles, se tomaron de referencia las aplicaciones de AirBnb, Google Design y Apple Design, se realizaron validaciones y concluyó que se podían utilizar retículas modulares de 3x5 columnas y 6x10 columnas, para tener un mejor orden en la diagramación, con un medianil de 48 píxeles, puesto que con mejor cantidad el texto es ilegible ya que se combinan las columnas y con mayor cantidad no se ve estético.

En el análisis de las aplicaciones de dispositivos móviles también se concluyó que por funcionalidad no se trabajó con columnas, sino que por mejor legibilidad del material se colocaron bloques de texto ocupando 2 columnas y dejando una para tener un descanso y no saturar cada página. El grupo objetivo tiene una conexión con la retícula utilizada de esta manera puesto que es a lo que esta acostumbrado y lo hace sentir cómodo.



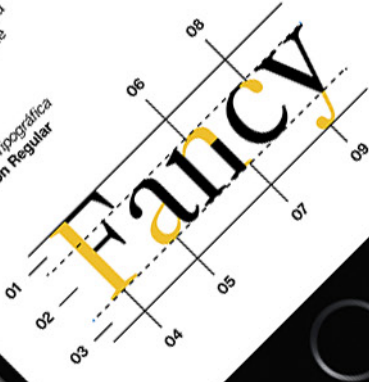
Planer
a Bar
... están pensados
... públicos y para
... (Fig. 01)
... cualquier di-
... empleados

Anatomía tipográfica

Los términos que se utilizan para designar las partes de las letras vienen de la composición con tipos móviles, puesto que la terminología resultaba indispensable para la colaboración entre el diseñador gráfico y el cajero. Actualmente el ordenador ha combinado el diseño y la composición gráfica sin embargo la terminología continúa siendo esencial para comparar y evaluar cada tipo. En la figura 57 se observan las partes que conforman una tipografía.

- 01. Altura de mayúsculas
- 02. Altura de x
- 03. Descendentes
- 04. Asa
- 05. Panza
- 06. Jombro
- 07. Remate o Serifa
- 08. Lágrima o gota
- 09. Descendente

57. Anatomía Tipográfica
Libre Caslon Regular



Mapas mentales

Esta es una técnica tradicional y muy útil a la vez, es de carácter gráfico se trata de frías garabatos o cualquier recurso gráfico se puede explicar una idea con o sin apoyo de textos.

La principal ventaja del mapa mental es que facilita tanto la comprensión del concepto como su interpretación y es una herramienta útil para las personas visuales.

Los mapas mentales te ayudan de muchas maneras a potenciar tu creatividad, ahorrar tiempo, solucionar problemas, aclarar ideas, tener una visión global de las cosas, comunicar, planificar, etc. gracias a un criterio de clasificación sencillo tendrás acceso inmediato a lo que necesitas en cualquier momento. (Fig. 03)

03. Memorias técnicas
José Naranya



La proporción áurea

Es reconocida como la de...
apuesto que en más de...
do tienes que realizar...
encontrado con...
saber dónde ac...
de la comp...
cada elem...
tu dise...
Es...

Lineamientos para utilizar la propuesta gráfica

El proyecto es para beneficiar específicamente a los alumnos del tercer semestre que cursen Diseño Visual 2 en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala pero también queda la invitación abierta para todos aquellos que quieran indagar más acerca de las áreas temáticas que se abarcan en la asignatura y enriquecerse de referentes visuales para agrandar su cultura visual.

Para los catedráticos:

Para el uso adecuado del material y el mejor provecho del mismo se recomienda:

01. Compartirle a los estudiantes el libro que corresponda de los 3, cuando se de inicio al bloque de contenido que englobe cada material.
02. O compartirle al estudiante los 3 libros de consulta al inicio del semestre y mientras la asignatura avance, indicarles a los alumnos cual libro pueden consultar.
03. En caso de buscar ejemplos gráficos se puede apoyar de páginas del material donde se mencionan referentes ya que están hipervinculados, para que el estudiante tenga mayor facilidad para acceder a referencias desde su teléfono.

Para los estudiantes:

01. Seguir las indicaciones del catedrático, al momento de consultar un libro, puesto que cada libro abarca diferente contenido.
02. Se invita a visitar cada link que se encuentre en el material, puesto que es contenido enriquecedor para la cultura visual de un diseñador gráfico.
03. Hacer una lectura consciente de cada libro para entender mejor los temas de la asignatura y desempeñarse mejor en lo práctico.
04. Retarse haciendo proyectos personales con cada tema visto, y consultar siempre que se tenga duda de un tema.



El proyecto tiene como objetivo apoyar al estudiante en las áreas teóricas y prácticas de la asignatura de diseño visual 2; el material de apoyo aporta la carga teórica, reforzando temas de la asignatura y aportando ejemplos gráficos para el estudiante, pero también el proyecto se ve acompañado de 4 cuadernillos de ejercicios, donde los estudiantes pondrán en práctica sus conocimientos de temas ligados al material de apoyo, siendo este la carga práctica.



La creación → Visual

Creación Visual  [Follow](#)

Te damos la bienvenida a nuevos retos y experiencias en el momento de crear.

15:11PM - 01 Ene

102,579 Retweets 403,056 Likes

7.2K 103K 400K

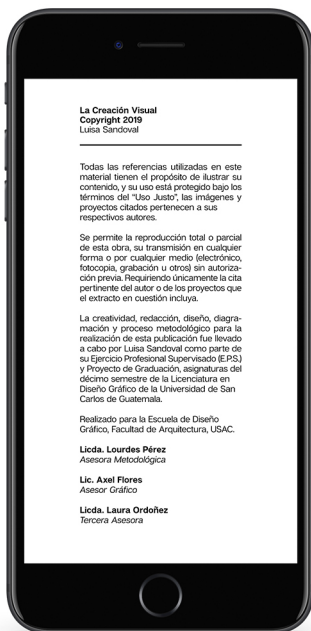
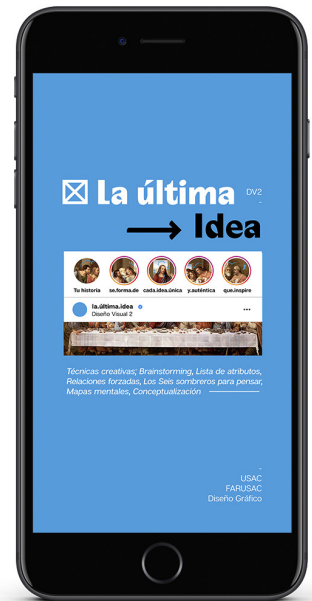
Abstracción, Figuras Retóricas, Composición
Jerarquía de elementos, Códigos de diseño,
Importancia de la tipografía.

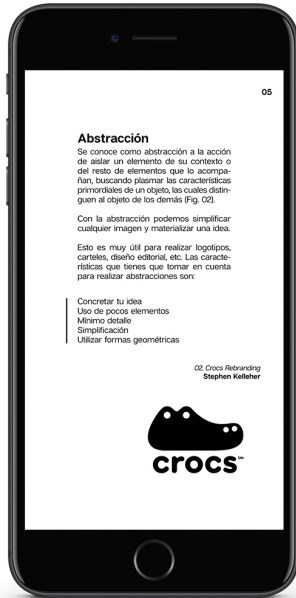
Carpe diem

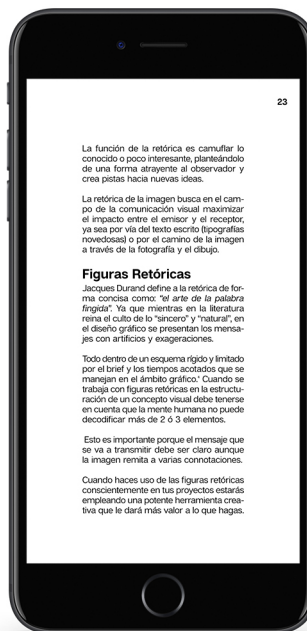
Folleto 01 de ejercicios
para Diseño Visual 2

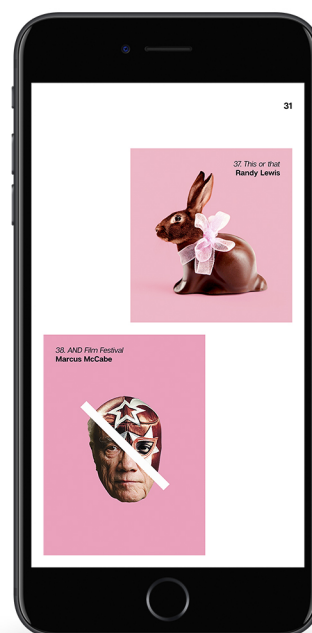
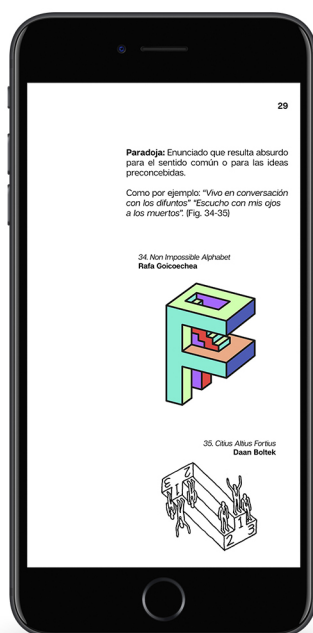
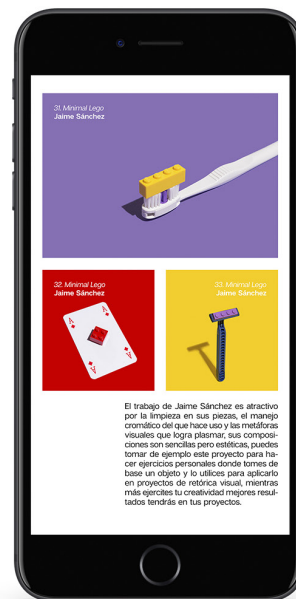
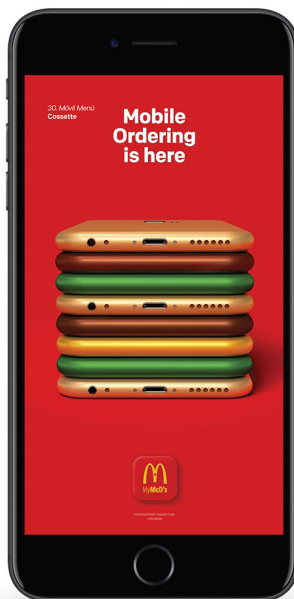
CarpeDiem.dv2

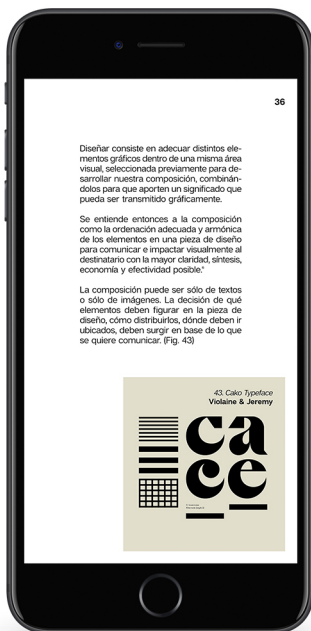
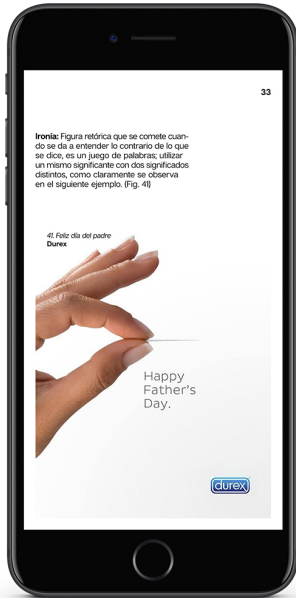


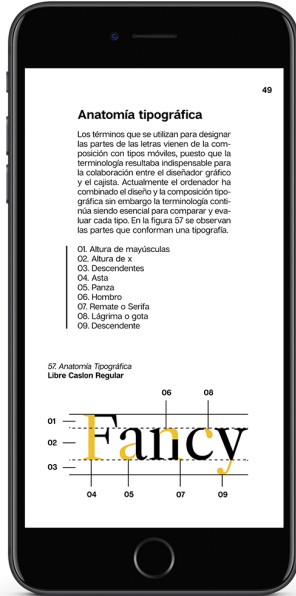


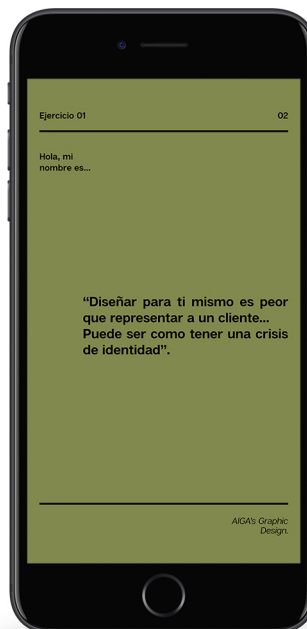
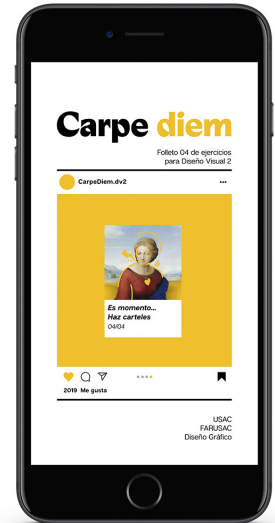
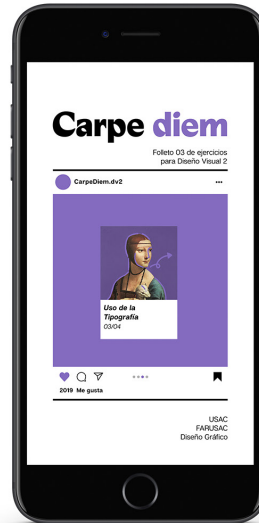
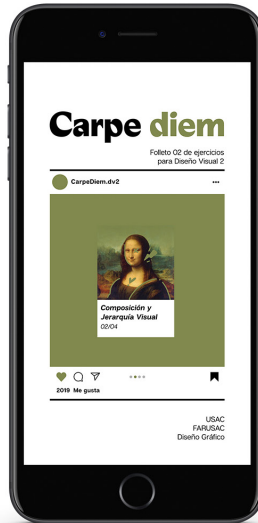
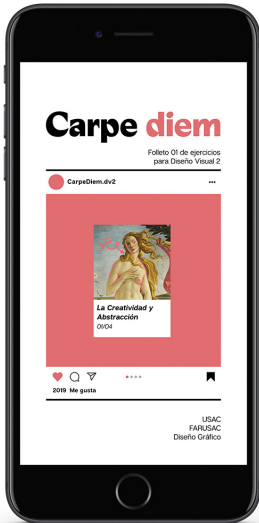


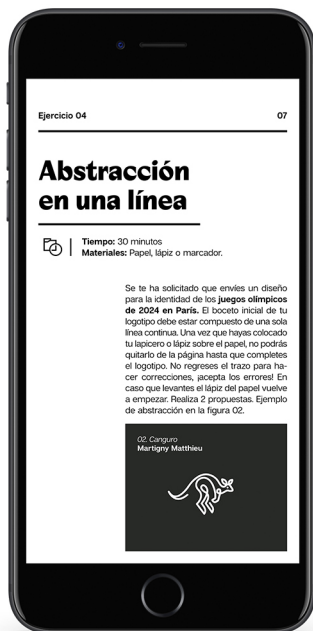


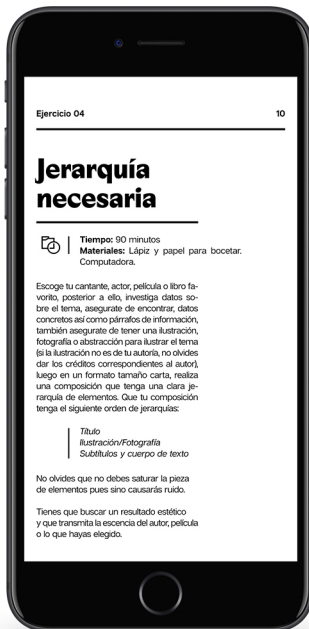
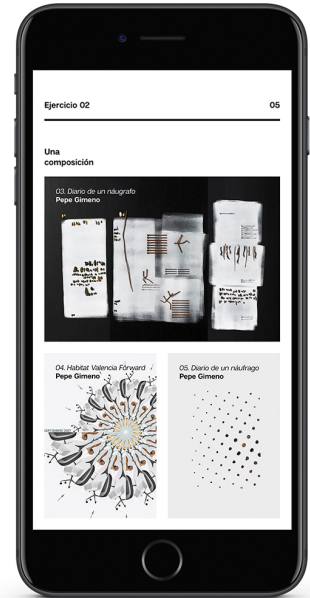
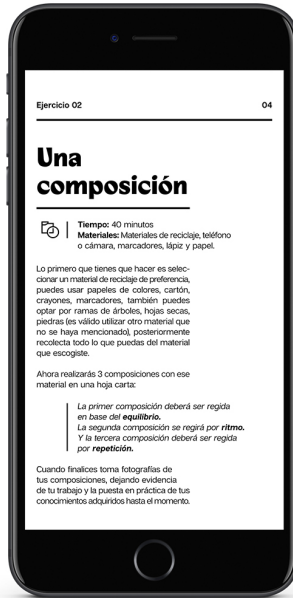
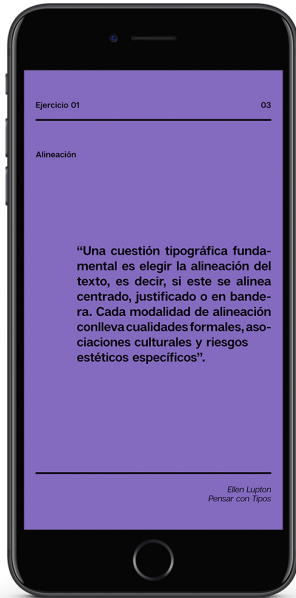


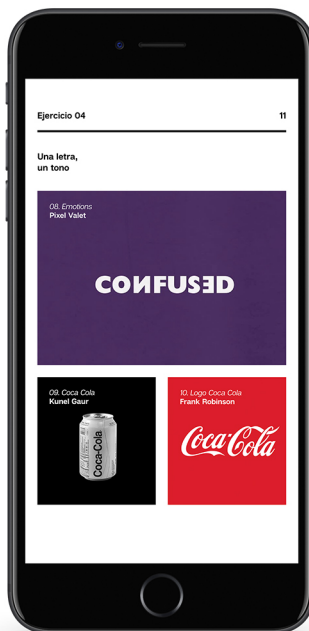
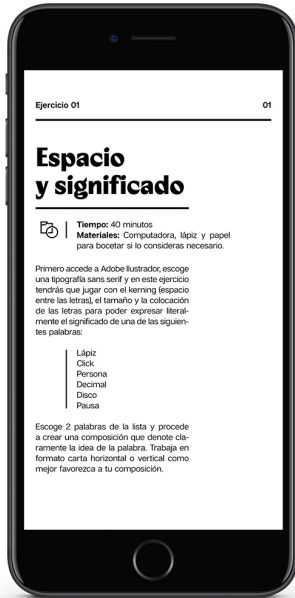




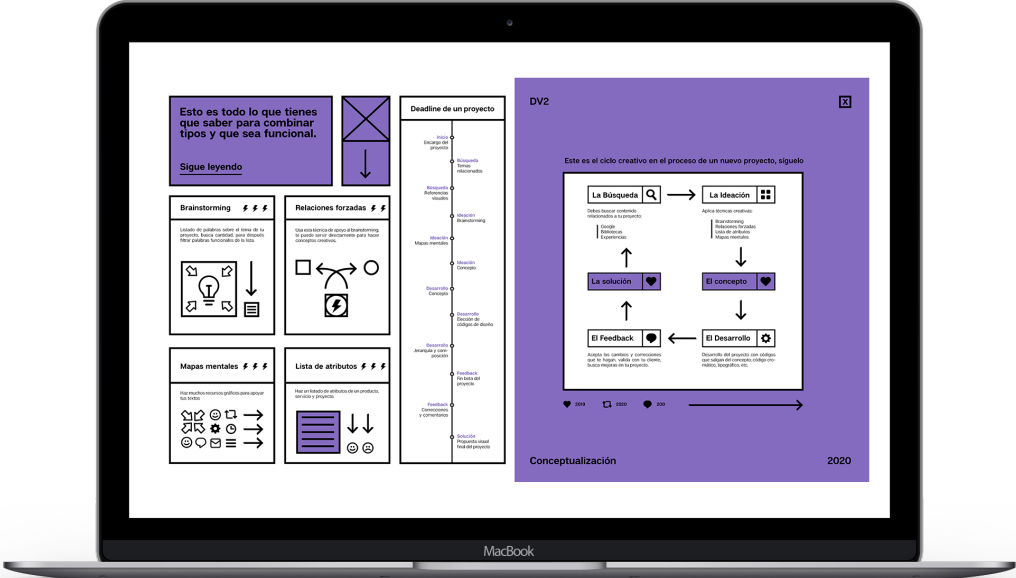












Síntesis

Capítulo 07



*Lecciones aprendidas, Conclusiones, Recomendaciones,
Referencias, Anexos, Apéndices.*



Lecciones Aprendidas

Las lecciones aprendidas se pueden definir como el conocimiento adquirido a través de experiencias, exitosas o no, con la intención de mejorar en el futuro la ejecución de experiencias similares.

01. Aprender a gestionar los tiempos de trabajo, para ser puntual en las entregas y respetar estos para no causar un atraso en el proyecto.

02. Gestionar e investigar teoría para hacer una correcta fundamentación del proyecto y poder redactar contenido.

03. Reconocer la importancia de áreas temáticas de la asignatura en la formación del diseñador gráfico y el valor agregado que le otorga el uso de figuras retóricas a las piezas de diseño producidas.





Conclusiones

01. El formato utilizado para realizar el material favorece a la interacción con el estudiante.

02. Con la validación se permitió reconocer que la gestión de contenido por tema es suficiente para que el estudiante lea y analice y lo aplique en los proyectos.

03. El material de consulta ayuda a aclarar dudas de áreas temáticas de la asignatura en el proceso de aprendizaje del estudiante para que este pueda cumplir competencias del curso.





Recomendaciones

Las recomendaciones están dirigidas a dar sugerencias para mejorar en el futuro. La planificación, ejecución y los resultados de un proyecto de gestión y producción del diseño gráfico editorial como el nuestro.

Recomendaciones a la institución



01. Consensuar entre los catedráticos como se aplicará el material de consulta para que toda la generación de estudiantes se vea beneficiada igualmente.

02. Planificar charlas para que se puedan abordar el manejo y extensión de los proyectos A, B y C que conforman el ejercicio profesional supervisado, para evitar confusiones en el proceso de parte del epesista.

03. Tomar en cuenta que existen aspectos que se solicitan en EPS de los que no se orientó a lo largo de la carrera, y a causa desconexión en el proceso; como el realizar un diagnóstico.

Recomendaciones a los futuros estudiantes



01. Indagar e investigar aspectos relacionados a los temas que tengan relación con el proyecto para fundamentar de mejor manera.



Fuentes consultadas

Aguilar, Yadira. Figuras Retóricas. Guatemala: Escuela de Diseño Gráfico, 26 de mayo de 2010.

Belluccia, Raúl. El diseño gráfico y su enseñanza. Ilusiones y desengaños. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF, 2007.

Calderón, Alex. ALKS Consultoría. 7 de Marzo de 2018. <https://www.alksconsultores.com/single-post/2018/03/07/NIVELES-SOCIOECON%C3%93MICOS-EN-GUATEMALA> (último acceso: 05 de agosto de 2019).

Escuela de Diseño Gráfico. «Programa de Diseño Visual 2.» Material de apoyo, Guatemala, 2019.

FARUSAC. Área de Diseño. s.f. <https://farusac.edu.gt/dg/plan-de-estudios/disenos/> (último acceso: 05 de agosto de 2019).

Definición de perfiles. 11 de Junio de 2018. <https://farusac.edu.gt/autoevaluacion/1-4-dg-definicion-de-perfiles/> (último acceso: 22 de mayo de 2019).

Escuela de Arquitectura. s.f. <https://farusac.edu.gt/arquitectura/> (último acceso: 5 de mayo de 2019).

Escuela de Diseño Gráfico. s.f. <https://farusac.edu.gt/dg/> (último acceso: 05 de mayo de 2019).

Escuela de Diseño Gráfico. s.f. <https://farusac.edu.gt/dg/> (último acceso: 5 de mayo de 2019).

«FARUSAC.» Organigrama de la Facultad de Arquitectura. Enero de 2017. <https://farusac.edu.gt/wp-content/uploads/2017/01/organigrama-facultad.pdf> (último acceso: 5 de mayo de 2019).

García, José. Bienvenida a la universidad, generación Z. 25 de Septiembre de 2018. <https://medium.com/@jagaraviles/bienvenida-a-la-universidad-generacion%C3%B3n-z-c8a09b7ed5b3> (último acceso: 10 de mayo de 2019).

Gráfico, Estudiantes Diseño. Pénsum Diseño Gráfico 2011 USAC. 11 de abril

de 2011. <http://sosdiseno.blogspot.com/2011/04/pensum-diseno-grafico-2011-usac.html> (último acceso: 05 de mayo de 2019).

Gutiérrez, Karla. Generación Z: ¿Quiénes son y cómo capacitarlos? 22 de septiembre de 2018. <https://www.shiftelearning.com/blogshift/la-generacion-z> (último acceso: 11 de mayo de 2019).

Martínez, Brenda. Jóvenes cibernéticos, así es la Generación Z. 13 de noviembre de 2016. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/jovenes-ciberneticos-asi-es-la-generacion-z/> (último acceso: 10 de mayo de 2019).

Misión, Visión y Valores. 2019. <https://www.usac.edu.gt/misionvision.php> (último acceso: 10 de mayo de 2019).

Mundo Chapín. Historia de la Universidad de San Carlos de Guatemala. septiembre de 2017. <https://mundochapin.com/2017/09/historia-de-la-universidad-san-carlos-de-guatemala/37023/> (último acceso: 10 de mayo de 2019).

Objetivos educacionales. 11 de Junio de 2018. <https://farusac.edu.gt/autoevaluacion/1-2-dg-objetivos-educacionales/> (último acceso: 22 de mayo de 2019).

Organigrama de la USAC. Marzo de 2019. <https://www.usac.edu.gt/orga-nigrama.php> (último acceso: 05 de mayo de 2019).

Ortega, Iñaki, y Ivan Soto. Las universidades y la generación Z. 20 de junio de 2016. <https://www.universidadsi.es/las-universidades-la-generacion-z/> (último acceso: 11 de mayo de 2019).

Peréz, Lourdes. Metáforas. Guatemala: Escuela de Diseño Gráfico, 2019.

Realinfluencers, Redacción. 8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer. 9 de Septiembre de 2018. <https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/> (último acceso: 11 de mayo de 2019).

Silabuz. Generación Z: un reto para la educación y los educadores. 15 de junio de 2018. <http://blog.silabuz.com/2018/06/15/generacion-z-un-reto-para-la-educacion-y-los-educadores/> (último acceso: 22 de mayo de 2019).

Thompson J. Walter. Intelligence. «Into Z Future.» En Into Z Future, de J. Walter Thompson Intelligence y Snapchat, editado por Hester Lacey y Katie Myers, 70. 2019.

Universia, España. La generación Z llega a la Universidad. 14 de mayo de 2018. <http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2018/05/14/1159524/generacion-z-llega-universidad-conoce-generacion.html> (último acceso: 11 de mayo de 2019).

– Universidad de San Carlos de Guatemala fundada en 1676. Enero de 2012. <https://mundochapin.com/2012/01/la-universidad-de-san-carlos-de-guatemala-cumple-336-anos-de-existencia/3637/> (último acceso: 10 de mayo de 2019).

USAC. Desarrollo histórico de la USAC. 2019. <https://www.usac.edu.gt/historiaUSAC.php> (último acceso: 10 de mayo de 2019).

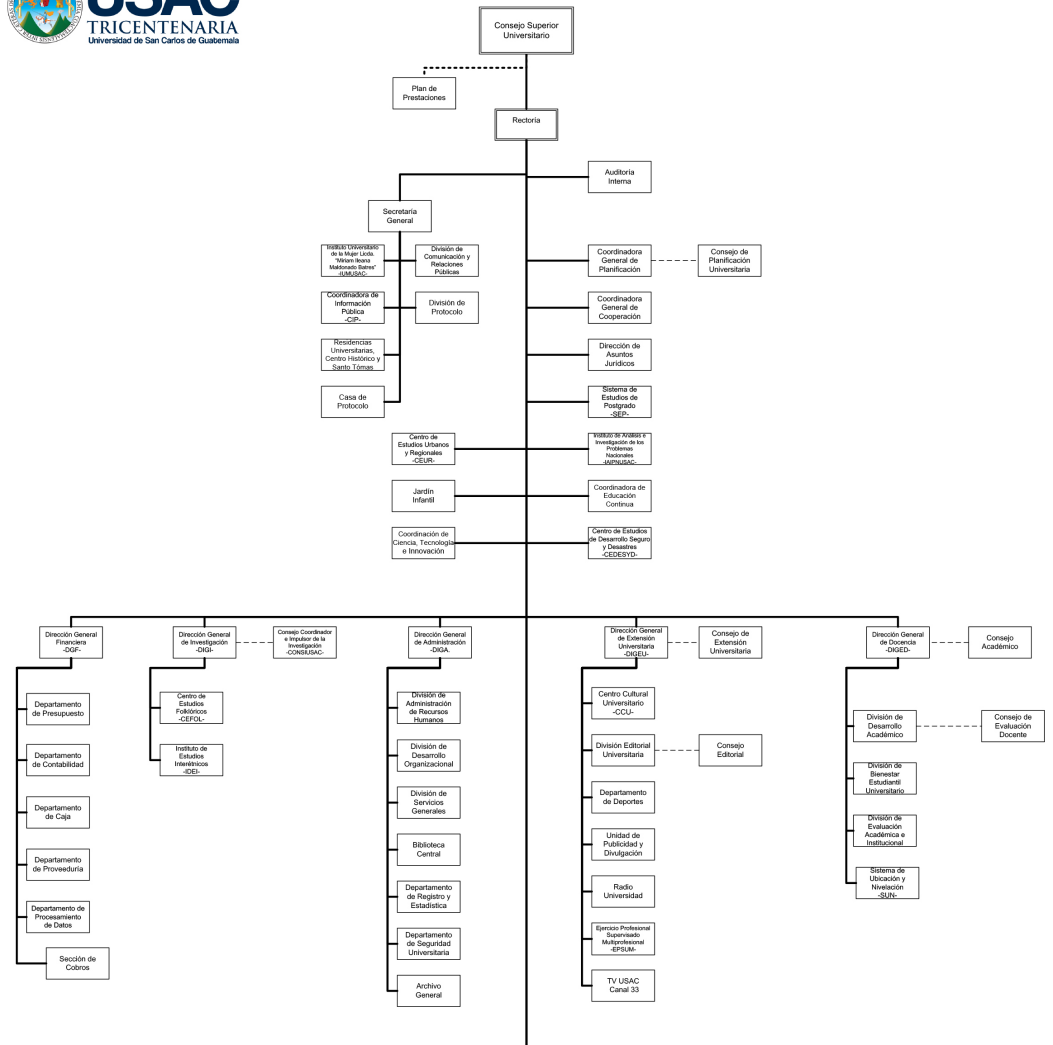
Verdú, Daniel. La generación Z cambiará el mundo. 3 de mayo de 2015. https://elpais.com/politica/2015/05/02/actualidad/1430576024_684493.html (último acceso: 11 de mayo de 2019).

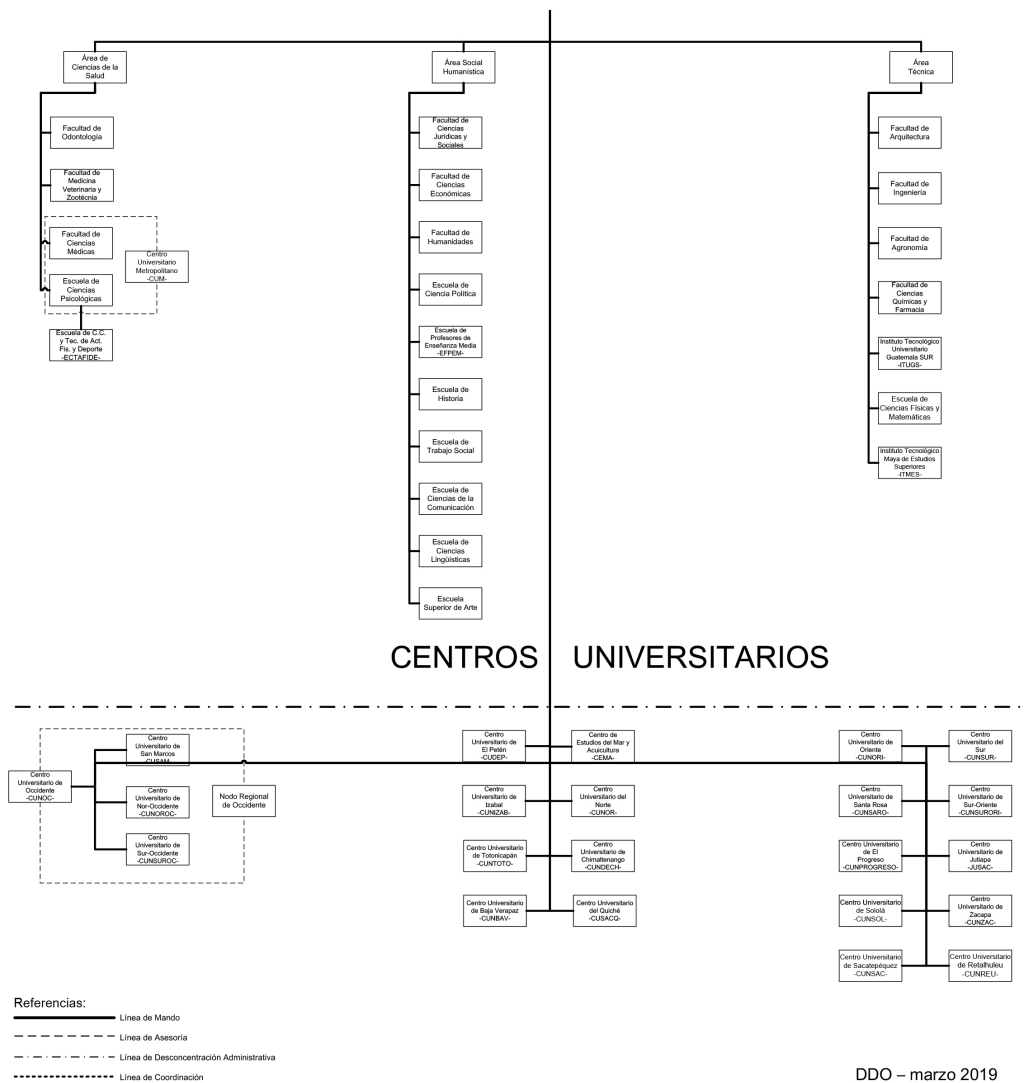
Anexo 01

Organigrama de la Universidad San Carlos de Guatemala



ORGANIGRAMA GENERAL





Anexo 02

Red curricular de la Licenciatura de Diseño Gráfico

Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico									
Red Curricular Licenciatura en Diseño Gráfico									
Aprobada el 17 de Noviembre de 2010									
Primer Semestre 2 Proyecto de Reactualización Curricular 24/02/20									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Técnicas digitales 1 30211 30111, 30112, 30131	Técnicas digitales 2 30311 30211	Técnicas digitales 3 30411 30311	Técnicas digitales 4 30511 30413, 30431	Técnicas digitales 5 30611 30511	Técnicas digitales 6 30711 6.Ciclo-30642	Técnicas digitales 7 30811 30711	Técnicas digitales 8 30911 30811	
Tipografía 30111 -			Procesos de reproducción 1 30412 30111, 30311	Procesos de reproducción 2 30512 30412	Técnicas audiovisuales 30612 30414, 30532	Modelado y construcción 3D 30712 6.Ciclo-30642			
Geometría 30112 -	Expresión gráfica 1 30212 30112	Expresión gráfica 2 30312 30212	Expresión gráfica 3 30413 30312	Historieta (Comic) 30513 30431		Tópicos específicos 1 30713 3 Ciclo	Tópicos específicos 2 30812 30713		
		Fotografía 30313 30131, 30232	Fotografismo 30414 30313			Fotografía profesional 30714 30414		Producción audiovisual 30913 30612	
Fundamentos del diseño 30121 -	Diseño visual 1 30221 1 Ciclo	Diseño visual 2 30321 2 Ciclo	Diseño visual 3 30421 3 Ciclo	Diseño visual 4 30521 4 Ciclo	Diseño visual 5 30621 5 Ciclo	Diseño visual 6 30721 6.Ciclo-30642	Diseño visual 7 30821 7 Ciclo	Diseño visual 8 30921 8 Ciclo	Diseño visual 9 31021 9 Ciclo
	Ambiente y Diseño 30231 30141			Análisis Histórico del Arte y del Diseño 1 30531 30241, 30431	Análisis Histórico del Arte y del Diseño 2 30631 30531	Análisis Histórico del Arte y del Diseño 3 30731 6.Ciclo-30642			
Cromatología 30131 -									
Comunicación y redacción 30132 -	Teoría para el diseño visual 1 30232 30131, 30132	Teoría para el diseño visual 2 30331 30232	Teoría para el diseño visual 3 30431 30331	Teoría para el diseño visual 4 30532 30431	Expresión idiomática asertiva 30632 30532		Filosofía del diseño 30831 7 Ciclo	Demagogia del Diseñador Gráfico y Legislación 30931 30732	
				Mercadeo 1 30541 3041, 30421	Gerencia 1 30641 30541		Mercadeo 2 30841 30541	Gerencia 2 30941 30641	
Investigación y diseño 1 30141 -	Investigación y diseño 2 30241 30141	Lógica y métodos cuantitativos 30341 30241					Desarrollo y gestión de proyectos 30842 6 Ciclo	Proyecto de graduación 1 30942 30842	
			Nomenclatura Asignatura Fundamental: 30231 30111 Asignatura Electiva: 30413 30111 Requisitos: 30231 Codigo de asignatura: 30111		Práctica profesional 30642 5 Ciclo				EPS 31041 30942
Dominio de idioma técnico certificado por CALUSAC									
6F	6F	6F	6F	6F + 1 E	7F	4F + 2 E	4F + 2 E	4F + 2 E	2F

Anexo 03

Mapa de empatía del Grupo Objetivo

MAPA DE EMPATÍA G.O.

Esfuerzos

Tienen miedo que las empresas no les ofrezcan el crecimiento que buscan. Les frustra la educación formal, la situación económica puede ser un impedimento para sus estudios.

Resultados

Buscan autonomía en el entorno laboral, buscan generar cambios significativos en el entorno social. Recibir mejores conocimientos.

¿Qué piensa y siente?

Le importa sentirse valorado y escuchado. Le importa ser un buen diseñador. Le interesa graduarse de la Universidad y sacar los semestres en limpio. Le interesa explorar áreas del diseño específicas que estén en tendencia y poder ejecutar como proyectos personales.

¿Qué ve?

Ve ofertas laborales que se adecuen a sus sueños y crecimiento. Ve influencers en redes, su entorno se conforma de personas creativas contemporáneas a ellos, ve películas y series, tutoriales en youtube, cursos en domestika, crehana, slide de su clase.

¿Qué oye?

Oye comentarios acerca que su generación trae muchos cambios consigo y que hará cambios en el ambiente social. Música de interés, videos, charlas y conferencias acerca de diseño y temas relacionados, consejos de sus profesores y compañeros.

¿Qué dice y hace?

Trata de compartir lo que él sabe con sus amigos, su comunicación con las demás personas es primordialmente a través de redes sociales, le gusta dar su opinión sobre temas, se manifiestan a través de sus redes. Trata de tener un estilo apegado a las tendencias que hayan.



Anexo 04

Mapa de empatía del Cliente

MAPA DE EMPATÍA CLIENTE

Esfuerzos

Sabe que los estudiantes de la generación Z están en contra de los métodos que se utilizaban antes, y tiene el obstáculo que el estudiante no se vincula con el contenido del curso.

Resultados

Quiere proporcionarle nuevas metodologías y estrategias al estudiante. Quiere compartir sus conocimientos, quiere ser un apoyo al estudiante para que este pueda lograr cumplir las competencias del curso.

¿Qué piensa y siente?

Busca ser una mejor catedrática y diseñadora. Busca aportar un cambio positivo a la enseñanza superior, contribuyendo con el desarrollo en la formación académica de las nuevas generaciones, se siente creativa y responsable.

¿Qué ve?

Redes sociales, campus virtual, Google Suite, libros de diseño, material de apoyo para la asignatura, películas y series, revistas, documentales, redes sociales, libros relacionados al diseño gráfico.

¿Qué oye?

Música de interés, opiniones de compañeros profesionales de diseño, opiniones y preguntas de los estudiantes. Conferencias sobre temas de diseño, nuevas generaciones y distintas metodologías para aplicar en la asignatura, escucha a compañeros de trabajo

¿Qué dice y hace?

Le importa formar profesionales de diseño con las bases bien cimentada, crea material de apoyo para el curso, invita al estudiante a complementar sus diseños con la investigación, lee mucho, enseña metodologías y reta al estudiante para cumplir sus competencias.



Anexo 05

Instrumento para la validación no.2 - Profesionales



Validación Nivel 2

Encuesta para la validación con
profesionales

Como parte del Ejercicio Profesional Supervisado se elaborará un libro que está destinado para ser un material de consulta para la asignatura de Diseño Visual 2, enfocado en temas bases para el diseño gráfico y el cartel. El objetivo de esta encuesta es evaluar los aspectos técnicos de la pieza a realizar. A continuación se le presentan una serie de parámetros, evalúe según sus criterios profesionales el nivel desarrollo de dichos indicadores, siendo 1 el rango menor y 10 el más alto. Círcule o marque el puntaje otorgado.

Nombre: _____ Profesión: _____

01. Portadas

01. La calidad gráfica resulta estética, agradable, armónica y debe contribuir a despertar el interés en el lector.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. La distribución de los elementos de diseño favorece la jerarquía visual

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. La pieza cuenta con unidad visual

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. La selección tipográfica favorece a la legibilidad

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. La jerarquía tipográfica es clara y entendible

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

06. La selección cromática se adecua al mensaje que se busca transmitir

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

07. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en el desarrollo de la pieza

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Observaciones de Portadas:

02. Interiores

01. La diagramación refleja unidad visual

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. La diagramación del contenido permite una secuencia clara de la lectura

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. La composición de la mancha tipográfica facilita el recorrido visual

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. El diseño en general le resulta memorable

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. La calidad gráfica resulta estética, agradable, armónica y contribuye a despertar el interés

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

06. La selección tipográfica favorece a la legibilidad

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

07. La selección cromática se adecua al mensaje que se busca transmitir

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

08. El manejo de imágenes es correcta (sin manipular la imagen dañando la misma)

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

09. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en la producción gráfica

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10. Las portadillas aportan un punto de interés en la distribución del contenido del proyecto

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Observaciones de páginas interiores:

03. Parámetros Generales

01. Funcionalidad del formato para el lector

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. El formato utilizado facilita la manipulación del material

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. Aporte gráfico a la problemática

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en la producción gráfica

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¿Qué propuesta de portada considera que cumple mejor con todos los lineamientos anteriores?

Propuesta 1 Propuesta 2 Propuesta 3

¿Qué propuesta de páginas interiores considera que cumple mejor con todos los lineamientos anteriores?

Propuesta 1 Propuesta 2

¿Qué propuesta de portadillas considera que cumple mejor con todos los lineamientos anteriores?

Propuesta 1 Propuesta 2 Propuesta 3

Observaciones generales:

Anexo 06

Instrumento para la validación no.3 - Grupo Objetivo



Validación No.3

Encuesta para la validación
con el Grupo Objetivo

Como parte del Ejercicio Profesional Supervisado se elaborará un libro que está destinado para ser un material de consulta para la asignatura de Diseño Visual 2, enfocado en temas bases para el diseño gráfico y el cartel. El objetivo de esta encuesta es evaluar los aspectos técnicos de la pieza a realizar. A continuación se le presentan una serie de parámetros, evalúe según sus criterios el nivel desarrollo de dichos indicadores, siendo 1 el rango menor y 10 el más alto. Circule o marque el puntaje otorgado. **El concepto creativo del proyecto es: Renacimiento Inmortal.**

Nombre: _____ Curso: _____

01. Portada

01. La calidad gráfica resulta estética, interesante, armónica y contribuye a que quieras interactuar con el material.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. Puedes identificar fácilmente la jerarquía entre títulos, subtítulos y cuerpo de texto.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. La selección tipográfica favorece a la legibilidad.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. La selección cromática aporta dinamismo, interés y armonía a la composición.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comentarios de la Portada:

02. Interiores

01. La diagramación del contenido permite una secuencia clara de la lectura.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. El diseño en general te resulta memorable.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. Las portadillas aportan información e ilustran de manera estética el contenido del capítulo en curso.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. La calidad gráfica resulta estética, interesante, armónica y contribuye a que quieras interactuar con el material.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. La selección tipográfica favorece la legibilidad en el material.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

06. La selección cromática favorece a que el desarrollo del contenido del material sea más interesante y ameno para su lectura.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

07. El uso de imágenes es correcto (las imágenes se encuentran sin distorsionarse, estirarse, o cualquier tratamiento que dañe la misma estéticamente).

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

08. La composición en general te parece adecuada para el formato.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comentarios de las páginas interiores:

03. Parámetros Generales

01. El soporte en el que se te presenta el material te resulta adecuado para que puedas consultarlo de manera fácil, sin dificultades de lectura y lo puedas compartir de forma rápida.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. El formato te resulta adecuado y facilita la manipulación del material.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. El aporte gráfico te resulta interesante y te insta a interactuar con el material.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. La carga teórica por tema te parece adecuada (siendo 1 es muy poca información por tema y siendo 10 es demasiada información por tema).

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. Percibe los ejemplos gráficos dentro del material recientes y aplicados en proyectos de diseño para clientes.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

06. La cantidad de ejemplos gráficos añadidos en el material son de ayuda para comprender mejor el tema y que puedas consolidar de mejor manera tus ideas para ejecutar dicho tema.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

07. El formato, la estructura del material y el diseño del mismo favorecen a su comprensión del tema desarrollado.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

08. Consideras que el material podría ayudar a esclarecer dudas que tengas respecto a un tema de tu proceso de aprendizaje, y cuando tengas que realizar un proyecto con ese tema, tendrás más claro cómo ejecutarlo.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comentarios generales

Anexo 07

Instrumento para la validación no.3 - Catedráticos



Validación No.3

Encuesta para la validación con
Catedráticos

Como parte del Ejercicio Profesional Supervisado se elaborará tres libros que están destinados para ser un material de consulta para la asignatura de Diseño Visual 2, enfocados en temas bases para el diseño gráfico y el cartel. El objetivo de esta encuesta es evaluar los aspectos técnicos de la pieza a realizar. A continuación se le presentan una serie de parámetros, evalúe según sus criterios profesionales el nivel desarrollo de dichos indicadores, siendo 1 el rango menor y 10 el más alto. Circule o marque el puntaje otorgado. **El concepto creativo del proyecto es: Renacimiento Inmortal.**

Nombre: _____ Curso: _____

01. Portada

01. La calidad gráfica resulta estética, agradable, armónica y contribuye a despertar el interés en el lector.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. La distribución de los elementos de diseño favorece la jerarquía visual

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. La selección tipográfica favorece a la legibilidad

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. La jerarquía tipográfica es clara y entendible

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. La selección cromática se adecua al mensaje que se busca transmitir

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

06. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en el desarrollo de la pieza

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comentarios de la Portada:

02. Interiores

01. La diagramación refleja unidad visual entre las páginas.

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. La diagramación del contenido permite una secuencia clara de la lectura

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. La composición de la mancha tipográfica facilita el recorrido visual

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. El diseño en general le resulta memorable

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. La calidad gráfica resulta estética, agradable, armónica y contribuye a despertar el interés

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

06. La selección tipográfica favorece a la legibilidad

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

07. La selección cromática se adecua al concepto del proyecto

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

08. Las imágenes se encuentran sin manipular (sin distorsionarse, estirarse, etc)

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

09. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en la producción gráfica

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10. Las portadillas aportan información e ilustran el contenido del capítulo en curso

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Comentarios de las páginas interiores:

03. Parámetros Generales

01. Funcionalidad del formato para el lector

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

02. El formato utilizado facilita la manipulación del material

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

03. Aporte gráfico a la problemática

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

04. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en la producción gráfica

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

05. El material contribuirá a que el estudiante maneje y ejecute mejor los temas al poderlo consultar fuera del aula y en su dispositivo móvil

_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¿Qué propuesta de portadillas considera que cumple mejor con todos los lineamientos anteriores?

Propuesta 1

Propuesta 2

Propuesta 3

Comentarios generales:

05. La calidad gráfica resulta estética, agradable, armónica y contribuye a despertar el interés



06. La selección tipográfica favorece a la legibilidad



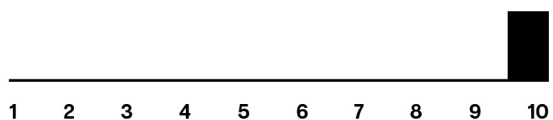
07. La selección cromática se adecua al mensaje que se busca transmitir



08. El manejo de imágenes es correcta (sin manipular la imagen dañando la misma)



09. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en la producción gráfica



10. Las portadillas aportan un punto de interés en la distribución del contenido del proyecto



03. Portadas

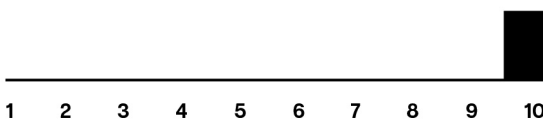
01. Funcionalidad del formato para el lector



02. El formato utilizado facilita la manipulación del material



03. Aporte gráfico al problema de comunicación



04. Se ve reflejada la aplicación del concepto creativo en la producción gráfica



Propuesta de portada escogida:

————— **Propuesta 2**

Propuesta de páginas interiores escogidas:

————— **Propuesta 2**

Propuesta de portadillas escogidas:

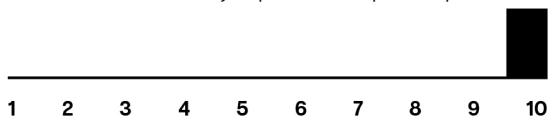
————— **Propuesta 2**

08. La composición en general te parece adecuada para el formato

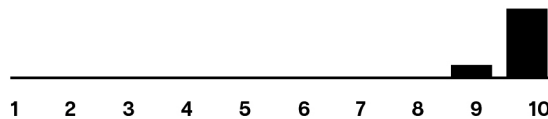


03. Parámetros Generales

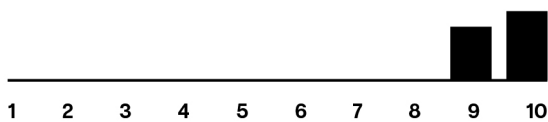
01. El soporte en el que se presenta el material te resulta adecuado para que puedas consultarlo de manera fácil, sin dificultades de lectura y lo puedas compartir rápido



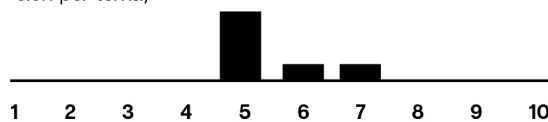
02. El formato te resulta adecuado y facilita la manipulación del material



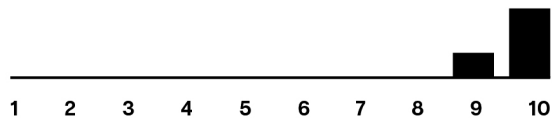
03. El aporte gráfico te resulta interesante y te insta a interactuar con el material



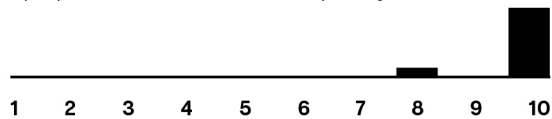
04. La carga teórica por tema te parece adecuada (siendo 1 muy poca información y siendo 10 demasiada información por tema)



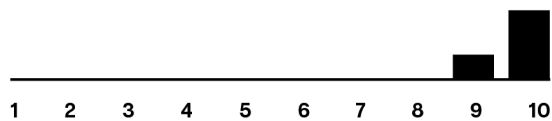
05. Percibe los ejemplos gráficos dentro del material recientes y aplicados en proyectos de diseño para clientes



06. La cantidad de ejemplos gráficos añadidos en el material son de ayuda para comprender mejor el tema y que puedas consolidar tus ideas para ejecutar dicho tema



07. El formato, la estructura del material y el diseño del mismo favorecen a su comprensión del tema desarrollado



08. Consideras que el material podría ayudar a esclarecer dudas que tengas respecto a un tema de tu proceso de aprendizaje, y cuando tengas que realizar un proyecto con ese tema, tendrás más claro cómo ejecutarlo



Anexo 11

Mapa de contenido del material de apoyo

Libro 1: La creación Visual

Capítulo 01

- Abstracción, signo, símbolo
 - Abstracción
 - Signo
 - Símbolo
- Figura Fondo
 - Figura
 - Fondo
 - Leyes de la Gestalt

Capítulo 02

- Introducción a la Semiótica
- Figuras Retóricas
 - Metáfora
 - ¿Cómo trabajan las metáforas?
 - Paradoja
 - Simil
 - Hipérbole
 - Ironía

Capítulo 03

- Composición visual
 - Principios de la composición
 - Equilibrio
 - Ritmo
 - Contraste
 - Unidad
 - La proporción áurea
 - Jerarquía de elementos
 - Códigos de diseño
 - Código cromático
 - Código tipográfico
 - Formato
 - Importancia de la tipografía
 - Anatomía tipográfica
 - Clasificación tipográfica
-

Libro 2: El divino Cartel

Capítulo 01

Diseño de carteles
Historia del cartel
El cartel hoy

Capítulo 02

Formatos y superficies
Fundamentos básicos de la composición

- Captar la atención
- Diferenciación
- Comunicar mensajes clave
- Una superficie única, una unidad

Tipos de carteles

- Cartel creativo
- Cartel promocional
- Cartel institucional
- Cartel educativo
- Cartel informativo

Libro 3: La última Idea

Capítulo 01

Técnicas creativas

- Brainstorming
- Relaciones forzadas
- Lista de atributos
- Seis sombreros para pensar
- Mapas mentales

Conceptualización

Anexo 12

Tabla de figuras



Figura 01 - 02. Facultad de Arquitectura, Edificio T2, USAC. Taller Splash Week 2018, en el Edificio T2.	20
Figura 03 - 06. Facultad de Arquitectura, Edificio T2, USAC. Material de apoyo del curso Diseño Visual 2, 2019, en el Edificio T2.	23
Figura 07 - 08. Exposición del proyecto de integración de tercer semestre de la Licenciatura de Diseño Gráfico, en la Fundación Rozas Botrán, Cayalá. Ciudad de Guatemala, 2018.	26 - 27
Figura 09 - 10. Presentación con profesionales en diseño gráfico para la validación del nivel de visualización 2. Edificio T2, USAC. (2019)	78
Figura 11 - 13. Encuestas estudiantes de Diseño Gráfico. Validación del nivel de visualización tres. Edificio T2, USAC. (2019)	85
Figura 14 - 16. Encuestas estudiantes de Diseño Gráfico. Validación del nivel de visualización tres. Edificio T2, USAC.	86 - 87
Figura 17 - 18. Encuestas catedráticas de Diseño Gráfico. Validación del nivel de visualización tres. Edificio T2, USAC. (2019)	88



Guatemala, febrero 23 de 2021.

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Facultad de Arquitectura: **LUISA FERNANDA SANDOVAL RAMÍREZ**, Carné universitario: **201501125**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO DE CONSULTA PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE DISEÑO VISUAL 2, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DE LA LICENCIATURA DE DISEÑO GRÁFICO, USAC**, 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
Colegiado 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia Sandoval 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 - 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com



Diseño de material gráfico de consulta para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Diseño Visual 2, dirigido a los estudiantes de la Licenciatura de Diseño Gráfico, USAC.

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Luisa Fernanda Sandoval Ramírez

Asesorado por:

Msc. Andrea Gabriela Pellecer Howard

Msc. Andrea Gabriela
Pellecer Howard
Colegiada G42

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

LIC. **Axel Gabriel Flores Menéndez**
DISEÑADOR GRÁFICO | NO. G-502

Lic. Axel Gabriel Flores Menéndez

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armande Lopez Pazos
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

