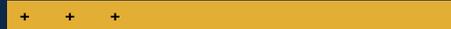


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de Material Gráfico Editorial
para la Unidad de Informática
y Control académico - FARUSAC,
como apoyo a la implementación
del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado**



Proyecto desarrollado por:
María Fernanda López Ramírez

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico



FACULTAD DE
ARQUITECTURA

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

+

+

+

Diseño de Material Gráfico Editorial para la Unidad de Informática y Control académico - FARUSAC, como apoyo a la implementación del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado

+ + +

Proyecto desarrollado por:
María Fernanda López Ramírez

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

■ ■ ■

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

Guatemala, Octubre 2019

NÓMINA DE AUTORIDADES

+ + +

Msc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Córdón de Corea

Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Msc. Arq. Alice Michele Gómez García

Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velasco

Vocal IV

Br. Andrea María Calderón

Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

+ + +

Msc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano

Licda. Andrea Elisa Valle Pineda

Asesora Metodológica

Licda. Ana Carolina Aguilar Castro

Asesora Gráfica

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Tercer Asesor

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Secretario Académico

+ + +

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

+ + +



Dedicado a mi papi Otto

Gracias a mi familia

A mi mami Upi; a mi mamá Arce; a mis tías, Gusi y Claudia; a mis hermanas, Karla, Roxana y Daleshka; a Maggie, por las desveladas; a Wadner. Gracias por cada taza de café, plato de comida servido y desvelada a mi lado, por apoyarme a terminar esta etapa.

A mis amigos

Julissa, Sarahí, Gabriel, Ángel, Esteban y tantos más que me he topado a lo largo de la carrera, que me han ayudado a crecer, he aprendido grandemente de todos, y no sólo profesionalmente sino como persona.



▪ A mis asesores

- Lic. Carolina Aguilar, Lic. Andrea Valle, quienes estuvieron acompañándome en las distintas etapas del proceso. A Lic. Carolina por el apoyo dentro y fuera del proyecto.

A mi asesor

Arquitecto Publio Rodríguez con mucho cariño por el constante apoyo y disposición

+ + +

Además, un gran agradecimiento a Ing. José Tobías, Ing. Carlos Lozano, Ing. Kevin Juárez, Arqta. Karim Chew, por abrirme las puertas y permitirme trabajar a su lado.

ÍNDICE

+ + +

CAPÍTULO 1 **INTRODUCCIÓN** **13**

Antecedentes	15
Identificación del problema	17
Justificación del proyecto	18
Objetivos	20

CAPÍTULO 2 **PERFILES** **21**

Perfil de la institución	23
Perfil del grupo objetivo	29

CAPÍTULO 3 **PLANEACIÓN** **39**

Flujograma	41
Cronograma	46
Previsión de recursos y costos	49

CAPÍTULO 4 **MARCO TEÓRICO**

53

Inclusión de las TIC'S en la educación superior	55
Beneficios del diseño en la educación	62

CAPÍTULO 5 **DEFINICIÓN CREATIVA**

65

Brief de diseño	67
Referentes visuales	71
Estrategia de la pieza	72
Conceptualización	74
Concepto Creativo e Insight	82
Códigos de Diseño	83

CAPÍTULO 6 **PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIÓN**

87

Nivel 1 de visualización	89
Nivel 2 de visualización	96
Nivel 3 de visualización	101
Propuesta final	104

CAPÍTULO 7 **SÍNTESIS DEL PROCESO**

109

Lecciones aprendidas	111
Conclusiones	112
Recomendaciones	113
Referencias	114
Anexos	117

PRESENTACIÓN

+ + +

■ ■ ■



Guatemala es visto, internacionalmente, como un país de tercer mundo, con pocos avances tecnológicos. Sin embargo, en la actualidad, mucha de la tecnología ha estado siendo utilizada en distintos ámbitos, una de las más importantes y de mayor ayuda a la población, es su implementación en la educación.

Para la educación superior guatemalteca, específicamente en la Universidad de San Carlos de Guatemala, la tecnología ya es parte esencial de cualquier docente, administrativo y estudiante. Ha logrado acortar distancias, reducir cantidad de trabajos y papeleo. Aunque esta tecnología está presente en la mayoría de facultades y escuelas, existen algunas otras que carecen de ellas, tal es el caso de la Escuela de Estudios de Postgrados de la Facultad de Arquitectura, que presenta un descontrol con las gestiones de inscripción, asignación de cursos, ponderación, etc.

Es por ello que se tomó la iniciativa de contribuir, junto con la Unidad de Informática y Control Académico de FARUSAC. Una Unidad encargada del registro, automatización y procesamiento de la información académica y administrativa de la Facultad de Arquitectura, en la producción de material gráfico editorial para las herramientas creadas a la solución de dicho problema.

A continuación se presenta todo el proceso del proyecto, en el que a través de la metodología del diseño se lograron crear piezas exitosas que facilitan el proceso de comunicación entre los usuarios y que además, son parte del proceso para presentar una Guatemala cada vez más preparada.

+ + +



1

INTRODUCCIÓN



Antecedentes

Problema

Justificación

Objetivos



ANTECEDENTES

+ + +

En las últimas décadas, Guatemala ha sido parte de grandes cambios, uno de los más notables y significativos es la incorporación de tecnologías de la información, las cuales facilitan la gestión de datos generados por empresas o instituciones. Hoy en día toda entidad, sea grande, mediana o pequeña, requieren de la implementación de un sistema informático que agrupe y ordene cada dato que generan. El principal objetivo de estos sistemas es el almacenamiento y procesamiento de la información de una entidad, para que posteriormente resulte útil en la toma de decisiones y aumenten su productividad.

El equipo computacional, el recurso humano, los datos o información de origen, programas ejecutados por las computadoras, las telecomunicaciones y los procedimientos de políticas y reglas de operación, son elementos que se relacionan entre sí, apoyando las actividades de una institución y creando un sistema informático. La implementación de estos sistemas es un medio de ayuda a la población, que sienta bases sólidas para la construcción de un mejor futuro para la sociedad. “En términos generales la tecnología ha aportado grandes beneficios a la humanidad. Su papel principal es crear una mejora de herramientas y accesorios adaptados a los usuarios para facilitar y ahorrar esfuerzos y, sobre todo, tiempo en nuestra vida cotidiana” (Valladolid, 2013).

La ausencia de sistemas informáticos en entidades educativas guatemaltecas, omite el desarrollo y la inserción a contextos internacionales. Hace algunos años la educación superior no reconocía la importancia de la alta tecnología en procesos educativos, provocando un atraso como sociedad.

Desde hace más 10 años, Fundación Telefónica ha trabajado para promover la educación de calidad y la integración de la tecnología en el aula como herramienta pedagógica, especialmente en los entornos más vulnerables. Aulas Fundación Telefónica, en conjunto con el Instituto para el Desarrollo y la Innovación Educativa (IDIE) de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) llevaron a cabo un diagnóstico del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que mide tanto la disponibilidad, como la organización y el uso pedagógico de las TIC en escuelas de varios países de Latinoamérica.

En Guatemala el proyecto se implementó en 35 escuelas de Quetzaltenango, Sololá, Retalhuleu, Escuintla, Sacatepéquez, Chimaltenango, Totonicapán y Guatemala.

Entre los hallazgos más importantes se menciona: que el 95% de la muestra utiliza computadora de escritorio y solo un 2% utiliza tabletas, y de estos dispositivos solo el 54% cuenta con acceso a Internet. El 75% de la muestra trabaja con software donado por alguna institución y el 64% utiliza software libre. El 97% de los profesores encuestados asiste a programas de formación en el uso de las TIC, el 78% utiliza los recursos para formarse de manera autónoma y el 72% accede a materiales educativos digitales. Además, el 90% de los profesores opina que el incorporar las TIC en el aula aumenta el nivel de interés de los estudiantes en el aprendizaje y un 79% de profesores opina que las TIC aumentan el interés del estudiante por investigar. (Fundación Telefónica, 2017)

Una vez que se ha puesto en marcha el proceso de innovación tecnológica de la educación, es importante considerar que ya no se puede dar marcha atrás como país. Es necesario que se desarrollen sistemas educativos que aprovechen al máximo las Tecnologías de Información y Comunicación, y que permitan al país estar presente en la sociedad global que requerirá respuesta a necesidades distintas a las hasta ahora existentes. (De la Concha, 2008)

La educación superior guatemalteca es uno de los principales impulsores del desarrollo económico del país, y parte de eso se debe a la implementación de las Tecnologías y sistemas informáticos. Para la Universidad de San Carlos de Guatemala, los sistemas informáticos han comenzado a formar parte de la mayoría de unidades académicas. El mayor impacto es apreciable en la facilidad de comunicación entre sus miembros.

La Unidad de Informática y Control Académico de la Facultad de Arquitectura es uno de los principales impulsores de los sistemas informáticos de la Universidad. Han sido responsables de la implementación del sistema de la Facultad, el cual facilita a estudiantes, docentes y administrativos sus funciones y gestiones, disminuyendo tiempos y acortando distancias. Sin embargo, parte de los problemas que atraviesa la unidad y donde es necesaria la intervención del diseño, es el proceso de traslado de información pues el contenido que genera la unidad utiliza lenguaje muy técnico que resulta confuso para los usuarios.

PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

+ + +

Para la identificación del problema de comunicación visual se realizó una investigación diagnóstica en la institución, la cuál consistió en entrevistas a los miembros de la unidad. Así también, se procedió a observar las actividades de la población estudiantil, administrativa y docente dentro las áreas que competen a la UDICA.

En base al análisis de estos resultados se pudo concluir en que la Unidad genera contenido constantemente, la mayor parte de él con respecto a nuevas implementaciones en los sistemas de la facultad, por lo que el material llega a resultar desconocido para los miembros de la facultad.

Se concluyó en el problema del **desconocimiento del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado y las funciones que ofrece**. Una de las **causas** principales es que se trata de un **sistema nuevo**, que apenas está terminando de ser desarrollado. Además, se atribuye que los **documentos de apoyo son poco atractivos** y utilizan **terminología propia de la ingeniería**, con la cual el grupo objetivo no está familiarizado.

Esto **provoca** un **descontrol** en las gestiones, **confusión** en la navegación y **retraso** en las demás tareas que atiende cada usuario.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

+ + +

Trascendencia del proyecto

Por medio del diseño gráfico se logrará generar una pieza editorial que recopile instrucciones y funciones sobre el Sistema, y que a través de los distintos elementos del diseño, como el color, la estructura, la tipografía, etc. logre educar y ser comprendido por los usuarios, logrando un correcto uso del Sistema, que agilice los procesos y logre reducir el trabajo manual por parte del personal administrativo de la Escuela de Estudios de Postgrado, rindiendo laboralmente en otras tareas.

Esto con la finalidad de demostrar que la incorporación de las tecnologías en la educación, son un avance y una ayuda en la educación guatemalteca. Y que, tanto universidad como país, estas tecnologías ayudan a abrir paso a ser reconocidos internacionalmente.

La ausencia por parte del diseño, como se ha visto hasta ahora, genera un problema de comunicación entre los involucrados, pues no existe una guía la cual consultar para las gestiones a realizar, ni mucho menos que establezca los procesos a los que cada usuario se somete, desconociendo completamente las tareas del personal administrativo y provocando sobrecarga en su trabajo.

Por tanto, las tecnologías implementadas en la educación son vistas como un obstáculo que atrasa los procesos, todo lo contrario a lo que realmente ofrecen estas tecnologías.

Incidencia del Diseño

A través del Diseño se logrará brindar asistencia a los usuarios, apelando a un lenguaje simple que logre llegar y sobretodo, logre informar al grupo objetivo sobre el uso del Sistema, de manera que le resulte fácil y práctica la navegación a través del sitio. El receptor logrará la comprensión de términos informáticos, con los cuales no está familiarizado, de tal forma que puedan leerse y consultarse fácilmente y aprovechando de mejor manera las nuevas herramientas que le presenta el sistema, además de precipitar las gestiones.

Un manual de usuario debería poder ser entendido por cualquier usuario principiante, como también, serle útil a usuarios avanzados. Ofrece una recopilación de las preguntas y respuestas más solicitadas por los visitantes o usuarios de un sitio web. Aclaran dudas de forma rápida, sin leer grandes textos y además evitan que se recurra continuamente al servicio técnico. (Anónimo. s.f.)

Para el traslado y la comprensión de términos se debe considerar y pensar en la comodidad del lector al momento de diseñar, “capaces de alcanzar un equilibrio simétrico entre el texto y la parte gráfica” (Fiori, 2014).

Por tanto, un excelente diseño editorial radica en lograr una unidad armónica y comunicativa entre el interior, exterior y contenido del texto. Esto se logra teniendo en cuenta una variedad de

factores. En principio, lograr una coherencia gráfica y comunicativa entre el interior, el exterior y el contenido de una publicación [...] Cada tipo de publicación tiene sus especificaciones desde lo estético hasta el contenido, derivadas de los objetivos editoriales. (Fiori, 2014).

Factibilidad del Proyecto

Se cuenta con el apoyo del Secretario Académico de la Facultad, la disponibilidad de la Unidad de Informática y Control Académico de FARUSAC; además de contar con la atención de la Dirección de la Escuela de Estudios de Postgrado y con la asesoría del programador del sistema. Todos facilitan la información en la brevedad del tiempo; aportan, cuestionan y asesoran el contenido que se genera de manera crítica y profesional. A pesar de que disponen con un área de trabajo reducida en las oficinas de la UDICA, logran la inclusión de diferentes áreas como la ingeniería y el diseño.

La UDICA genera abundante contenido y hace uso de distintas herramientas para su presentación, está al tanto de nuevas implementaciones, por lo que siempre se mantiene actualizada en temas informáticos. Es una unidad “verde” procuran no desperdiciar el papel por lo que la mayoría de archivos son trabajados y presentados de forma digital.

OBJETIVOS

+ + +

General

Contribuir con la Unidad de Informática y Control Académico, a través de la producción gráfica editorial, en el correcto uso del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrados por parte de usuarios administrativos y estudiantiles de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Específico de Comunicación

Brindar asistencia, por medio de material gráfico editorial, sobre el uso del nuevo Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para facilitar los procesos a través del Sistema a usuarios administrativos y estudiantiles.

Específico de Diseño

Diseñar material gráfico editorial para medios digitales, que facilite la divulgación, comprensión y navegación en el nuevo Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrados de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

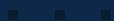


2

PERFILES



Perfil de la institución
Perfil del grupo objetivo



PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

+ + +

FARUSAC

Características del sector social

La Facultad de Arquitectura, al ser parte de la Universidad de San Carlos, se encuentra dentro del sector de Educación Superior. La USAC tiene un papel importante, no sólo en el ámbito académico, sino también en el ámbito social. Es la única universidad pública en el país y por tanto se ve con una responsabilidad muy grande hacia el pueblo de Guatemala (USAC, s.f)

Información tomada del “Manual de Organización, Funciones y Normativos de la Facultad de Arquitectura”. Aprobado por el consejo superior universitario según punto 14, acta 26-2005 de sesión celebrada el 12 de octubre de 2005; aprobado por junta directiva, según punto primero, inciso 1.1, Acta 15- 2005 De sesión celebrada el 27 de junio de 2005 y modificado en base al punto séptimo, inciso 7.1 Del acta 22-2013 de sesión celebrada por el consejo superior universitario, el día 27 de noviembre De 2013 y según punto primero, inciso 1.4, Subinciso 1.4.4 Del acta 25-2014 de sesión celebrada por Junta directiva el 12 de agosto de 2014.

Reseña Histórica

El primer Decano Interino de la Facultad fue el Arquitecto Roberto Aycinena Echeverría, convirtiéndose pocos años después en el primer Decano electo.

Fue a partir de 1971 que la Facultad cuenta con edificio propio, el actual edificio T-2.

En 1972 se inicia un movimiento transformador en la enseñanza en la facultad de Arquitectura, dando como resultado el Congreso de Reestructuración de Arquitectura -CRA- el 10 de Mayo de 1972. A partir del CRA el pensum tuvo un enfoque social humanístico, el cual fue adecuado luego de la experiencia del Terremoto de 1976. A partir del 1982, el pensum tuvo un enfoque tecnológico.

En 1987, en la administración del Arq. Eduardo Aguirre Cantero, se inicia el programa de Técnico en Diseño Gráfico, la carrera tuvo éxito rápidamente, el que se evidencio a través del posicionamiento laboral de sus primeros egresados.

En 1994 se realiza una readecuación sistematizada del Pensum de la carrera de Arquitectura, planteada como un trabajo integral y científico, creándose el pensum de estudios para la cohorte 1995-2000, aprobado por el Consejo Superior Universitario 18 de noviembre de 1994.

En 1998 se lleva a cabo una nueva propuesta de readecuación de la Licenciatura en Arquitectura, aprobada el 2 de Mayo de 2002 por Junta Directiva de la Facultad, iniciando su implementación en el año 2003.

Objetivos de La Facultad de Arquitectura, USAC.

Contribuir con el desarrollo científico y social-humanístico del país en el área de la arquitectura y diseño gráfico, por medio de sus programas de docencia, investigación y extensión, en función de las características del medio y oportunidades y necesidades sociales. Contribuir en la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de la arquitectura y el diseño gráfico.

Misión

Es la Unidad Académica, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, responsable de ordenar y producir conocimientos, formar profesionales creativos en el campo de la arquitectura y el diseño visual y especialidades, con principios éticos, comprometidos y competentes, para proponer soluciones a los problemas de la sociedad en su ámbito; desempeñándose en el campo laboral con excelencia y disciplina por el bien de la cultura y el mejoramiento de planificación, organización, desarrollo espacial y comunicación visual.

Visión

Ser la institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de arquitectura, el diseño visual, especialidades y otros que demande la sociedad guatemalteca. Con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia. Con capacidad de proponer soluciones para los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar una respuesta eficaz a los requerimientos del mercado laboral. Con un gobierno democrático, una administración efectiva y con capacidad de gestión y condiciones adecuadas de infraestructura, financiamiento y recursos tecnológicos.

Políticas de la Facultad de Arquitectura

La Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de San Carlos, es una institución de Educación Superior que desarrolla actividades de enseñanza aprendizaje, investigación y extensión, orientadas a la búsqueda de solución de problemas en las áreas de su especialidad, de acuerdo con la situación del entorno físico

y natural y en función de las características socio-económicas y culturales de la Nación. En concordancia con lo anterior la Facultad de Arquitectura considera la formación de profesionales a nivel de pregrado, grado y posgrado, para que contribuyan a cumplir con los fines de la USAC.

El accionar académico, administrativo y político de la Facultad de Arquitectura se basa en la estrecha relación con la realidad social, cultural y ambiental; la fundamentación en la teoría y la ciencia; la aplicación práctica y la experimentación; la observancia de los valores deontológicos y éticos; el aprovechamiento y adaptación de la tecnología, así como el impulso a la creatividad y el talento.

Estructura Organizacional de la Facultad de Arquitectura, USAC.

La estructura orgánica general de la Facultad de Arquitectura está conformada de la manera siguiente: Junta Directiva, Decanatura, Consejo Académico, Secretaría Académica, Secretaría Administrativa, Unidad de Planificación, Escuela de Postgrado, Escuela de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, Dirección de Investigación y Dirección de Gestión y Extensión; según el organigrama que se presenta a continuación:

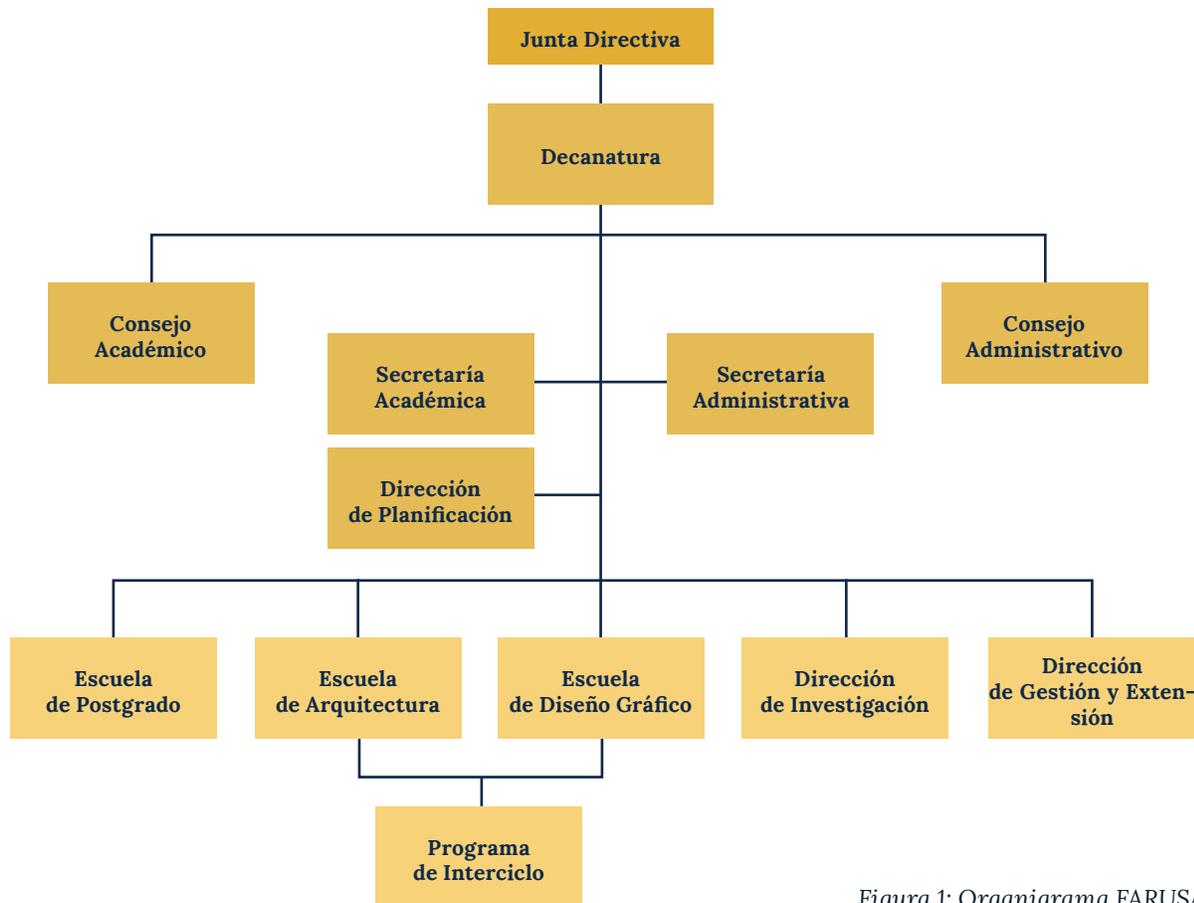


Figura 1: Organigrama FARUSAC

Unidad de Informática y Control Académico (UDICA)

La **Unidad de Informática y Control Académico** se encuentra dentro de las unidades que conforman *Secretaría Académica*, la instancia académica responsable de planificar, organizar, dirigir y supervisar las actividades de enseñanza-aprendizaje, investigación y extensión de la Facultad de Arquitectura.

Es la Unidad técnica encargada del registro, automatización y procesamiento de la información académica y administrativa de la Facultad de Arquitectura.

Objetivos:

- Desarrollar un sistema tecnificado, eficiente y actualizado de registro y control de información académica de la Facultad de Arquitectura.
- Proveer de un servicio de información académica actualizado que sirva de base para la planificación y desarrollo de la Facultad.

Funciones:

Llevar el control de cursos o asignaturas aprobadas y reprobados por el estudiante, según carrera, plan de estudios, código, fecha y profesor asignado.

- Ejecutar el proceso de asignación de cursos semestrales e inter-ciclos, de las carreras que ofrece la Facultad, verificando la aprobación de prerrequisitos.
- Procesar notas de cursos regulares, cursos inter ciclos, retrasadas, pruebas por suficiencia, equivalencias, traslados y otro tipo de información de las carreras a nivel de pregrado, grado y postgrado.
- Recopilar, procesar, analizar, interpretar datos y generar informes de análisis estadísticos de la población estudiantil de la Facultad, para la toma de decisiones por las instancias competentes.
- Elaborar constancias y certificaciones de cursos aprobados de la población estudiantil de pregrado, grado y postgrado.

IDENTIDAD Y COMUNICACIÓN VISUAL

Identidad Visual

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos, cuenta con un logotipo y su respectivo Manual de Identidad. El logotipo debe ser colocado en todo el material y contenido que sea generado por cualquier unidad administrativa de la Facultad según las normas regidas en dicho manual.



Figura 2: Logotipo FARUSAC

La Unidad de Informática y Control Académico, FARUSAC, no cuenta con logotipo pero es necesario para implementar en los manuales técnicos y de usuario que se generan sobre la ejecución de nuevas plataformas en los sistemas. Sin embargo, y según políticas administrativas, todo material generado debe utilizar la línea gráfica de la Facultad de Arquitectura.

COMUNICACIÓN VISUAL PRODUCIDA

La mayor parte de piezas producidas son digitales y siempre se mantiene la línea gráfica de la Facultad. La unidad no realiza piezas gráficas, más bien se centran en mantener los servidores y las plataformas funcionando. Los manuales técnicos y de usuario de dichas plataformas son informes con una diagramación básica, ilustraciones sencillas y sin ningún elemento gráfico que logre mantener la atención del receptor. Además, se utilizan términos muy complejos para usuarios que no están familiarizados con temas informáticos, siento esta la principal inquietud por parte de la Unidad: el transmitir información muy técnica y confusa, en espacial en un entorno creativo como lo es la Facultad de Arquitectura.

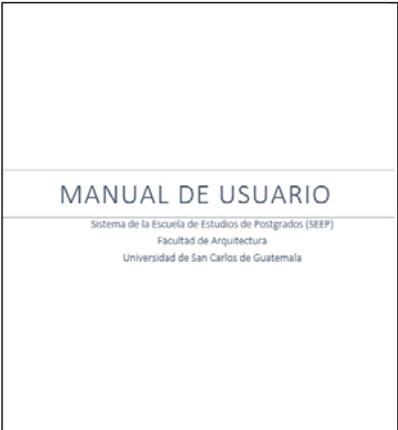
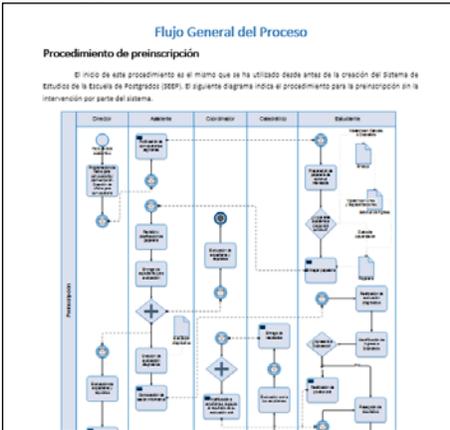


Tabla de Contenidos

- Flujo General del Proceso 3
- Procedimiento de preinscripción 3
- Procedimiento de inscripción y reinscripción 5
- Procedimiento de asignación regular 6
- Procedimiento de asignación extraordinaria 6
- Procedimiento de asignación extraordinaria 7
- Funcionalidades del Sistema 8
- Interacciones de los usuarios 8
- Interacción administrativa 8
- Interacción estudiantil 8
- Guía de funcionalidades 10
- Actualización de datos 10
- Creación de cohortes 10
- Administración de cursos de actualización 12
- Visualización de cursos de actualización 12
- Creación de curso de actualización 12
- Actualización de precio de curso de actualización 13
- Eliminación de curso de actualización 13
- Ingreso de exámenes 13
- Ingreso individual 14
- Ingreso masivo 15
- Generación de orden de inscripción 17
- Guía de horarios de cursos 17



10 | Página

Guía de funcionalidades

Actualización de datos

Datos personales

Nombre:

Apellido:

CUI:

Pasaporte:

Reg. académico:

Fecha nac.:

Teléfono: 579284123

Correo: nombre.apellido@gmail.com

Actualizar datos

Todos los usuarios pueden realizar esta actualización rápida de datos. Se puede cambiar el número telefónico y el correo de contacto. Esta acción se encuentra en el menú "Perfil".

Para actualizarlos, cambia el número de teléfono o el correo al nuevo y presiona **Actualizar datos**. Se te mostrará posteriormente el resultado de la actualización.

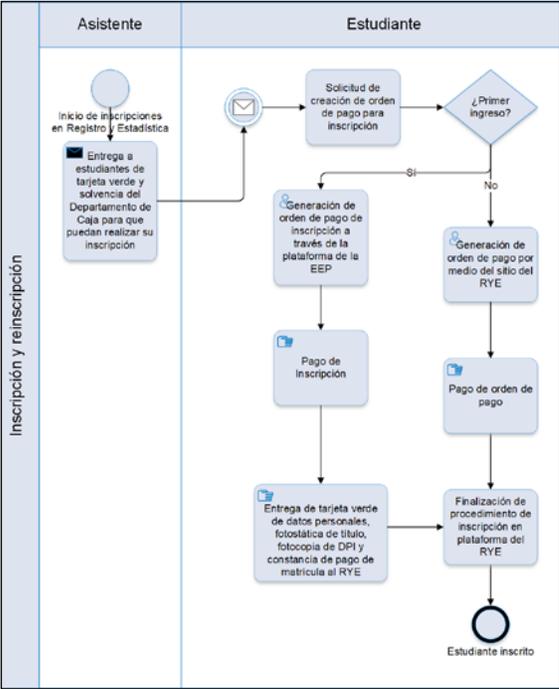
Cabe hacer notar que el formulario tendrá color azul cuando el usuario es de género masculino y rosado cuando es de femenino.

Creación de cohortes

Creación de Cohorte

Fecha de Cohorte:

En el menú "Cohortes" se crean nuevas cohortes en el formulario "Creación de Cohorte". El **i** símbolo indica que hay información que es importante saber. Al hacer clic en él se muestra un cuadro de diálogo que indica: "La fecha de cohorte determina el pensum, nombre de la carrera y costo de los cursos".



PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

+ + +

GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

Estudiantes de la escuela de estudios de postgrado

Perfil demográfico:

Residentes de la Ciudad de Guatemala y municipios aledaños.

Perfil sociodemográfico:

Jóvenes adultos (hombres y mujeres) universitarios, de las carreras de Arquitectura y Diseño Gráfico, entre los 25 y los 30 años de edad, de clase social baja y media.

Perfil psicográfico:

- *Personalidad:* Familiares, les importa y se preocupan por problemas en torno a su familia, a diferencia de la adolescencia, ya le dan importancia y escuchan consejos de ella. Sociables, disfrutan salir con amigos. Ambiciosos, aunque no le dan importancia al dinero, buscan en un futuro tener una alta posición económica y disfrutar de lo que no disfrutaban en su juventud. Introversos, aunque disfrutaban de las actividades sociales, no comienzan una conversación sólo porque sí. Sin embargo, al tomar confianza dan total lealtad a sus amistades. Independientes, mantienen el apoyo de su familia pero buscan sobresalir y hacer las cosas por su cuenta. Creativos, buscan dar el mismo énfasis a lo estético y a la información.

- *Valores:* Se hacen responsables de sus actos. Solidaridad, les gusta ayudar y contribuir con problemas sociales. Humildad, están conscientes de su posición y tratan por igual a todos. Respeto, conocen sus límites, en especial con personas mayores. Superación, tienen en mente el ser alguien. Consideración, son atentos, amables y comprenden la situación del otro. Compañerismo, apoyan y buscan soluciones entre varios, otorgan su total lealtad. Libertad, disfrutan de hacer sus tareas y responsabilidades según su ritmo.
- *Creencias:* cristianos, sin embargo dicen no pertenecer a ninguna religión en específico, “creen a su manera”. Piensan que los menores tienen muchos privilegios. Creen que todo es artificial en la actualidad
- *Estilo de Vida:* Habitan en casas propias o de alquiler, la mayoría sin hipotecas. Tienen televisión con acceso a cable y cuentan con internet. La minoría de ellos viven con su familia, se transportan en vehículo, propiedad del padre o la madre (entre 1 y 2 por familia) del año 2012 para abajo, marcas como: Toyota, Mazda, Chevrolet, Nissan, Susuki, Honda, Mitsubishi, Seat, Volkswagen. Tienen teléfono inteligente aunque no de los lanzados arriba del año 2016, utilizan marcas como: Samsung, LG, Motorola, Nokia, Blu, Huawei, ZTE, Lenovo. Realizan actividades en su mayoría, sociales. Les gusta pasar tiempo con sus amigos o pareja aunque también valoran el pasar tiempo con su familia, celebran cumpleaños y cierres de semestre. Asisten a conciertos. Trabajan tiempo completo, la mayoría en su área. En sus vacaciones viajan al interior con su familia o bien, entre amigos organizan viajes. Raras veces se les encuentra en los centros comerciales por decisión propia. Prefieren pasar su tiempo libre en casa, viendo Netflix o la televisión. No acostumbran a desvelarse tanto como cuando estudiaban licenciatura. Aunque pone énfasis en su imagen, prefiere la comodidad en su atuendo. No es muy partícipe de actividades deportivas. Hacer ejercicio o asistir al gimnasio no dura más que un mes. Se considera normal, sin ninguna etiqueta. Le gusta experimentar y probar cosas nuevas aunque no las hace. Le gusta pasar desapercibido. Trata de administrar bien sus ingresos. Se molesta con facilidad. Se molestan cuando no tienen lo que desean. No están muy atentos de las redes sociales.

Para Rojas (2010), el logro central de esta etapa es la capacidad de “intimidad” con el otro, y el riesgo más serio es el de aislamiento.

- *Intereses:* Se interesan por los problemas políticos que sufre el país y situaciones de riesgo. Interés por su salud, principalmente por la de su familia. Conseguir un buen puesto de trabajo.
- *En el Ámbito Laboral:* Busca ascender en su puesto. Pasa la mayor parte del tiempo sentado en su escritorio frente a la computadora. No mucho se relaciona con sus compañeros de trabajo. Busca aprobaciones. Se desenvuelve tímidamente. Absorbe la mayor parte de su tiempo
- *En el Ámbito Académico:* Prefiere trabajar individual que en grupo. En ocasiones considera que eligió mal su carrera. No deja de realizar sus tareas aunque las deje para última hora. Estudia y se preocupa por parciales y pruebas. Buscan terminar rápido la carrera. Se molestan al no tener los resultados que esperan. Busca referencias para sus proyectos. Tiene poco tiempo para hacer tareas.
- *Hábitos de compra:* Prefiere comprar donde ahorre tiempo y busca ofertas. No invierte en ropa deportiva. La mayor parte de dinero invertido es en material académico. Prefiere comprar comida que ropa o artículos de uso personal. Invierte en suscripciones a Netflix. No le gusta pagar mucho por música o películas.
- *Cultura Visual:* Pinterest es su principal banco de referencias. A través de las redes sociales está al tanto de la noticias. Consultan páginas y publicaciones extranjeras más que nacionales. Youtube para consultas.

Relación entre grupo objetivo primario y la institución:

La mayor cantidad de personal dentro de la Facultad de Arquitectura la conforman los estudiantes. Según datos de Registro y Estadística de la Universidad de San Carlos, la Facultad de Arquitectura y la Unidad de Informática y Control Académico, la Escuela de Estudios de Postgrado cuenta con 156 estudiantes inscritos.

MAPA DE EMPATÍA

Grupo Objetivo Primario

¿Qué piensa y siente?

Se preocupan por su familia

Deseos de superación

Equilibrar su vida profesional
y personal

Responsabilidad de sus actos

Gratitud con su familia

No sentirse aislados

Estabilizar su vida

Piensa cómo será su futuro

¿Qué oye?

Consejos de familiares y
amigos cercanos

Noticias

¿Qué ve?

Redes sociales

Referencias visuales

Calles con tráfico

Televisión por cable

Netflix

Youtube

¿Qué dice y hace?

Trabaja y estudia

Pasan fin de semana en casa

Viajan en las vacaciones

Salidas con amigos

Busca un buen puesto laboral

Compra en ofertas y donde ahorre
tiempo y dinero

Prefiere comprar comida que ropa

GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO: Personal docente

Perfil demográfico:

Residentes de la Ciudad de Guatemala y municipios aledaños.

Perfi sociodemográfico:

Hombres y mujeres, que laboran en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, entre los 30 y los 70 años, de clase social media y alta. Según categoría 6 de la Administración de Talento Humano, FARUSAC: ingresos mensuales entre Q11, 000 y Q34, 000.

Perfil psicográfico:

- *Personalidad:* Familiares, su vida gira en torno a su familia. Sociables, tienen un círculo de amigos muy amplio. Mantienen una postura seria pero son muy accesibles. Son muy críticos, observadores y detallistas. Buscan la mejor educación para sus hijos y el bienestar de su familia. Administran sus ingresos. No creen muy fácilmente en la información que ven, se cercioran de las fuentes. Ordenados y analíticos, planifican sus actividades y se anticipan a las consecuencias. Encuentran una respuesta y solución para todo. Evalúan sus propias acciones. Buscan estar actualizados. Nostálgicos.
- *Valores:* Se hacen responsables de sus actos. Solidaridad, les gusta ayudar a personas cercanas. Respeto, entre personas de su entorno, deben mantener respeto ante autoridades y creencias u opiniones de colegas o estudiantes. Superación, tienen en mente el aspirar a mayores conocimientos. Unión, se preocupan en mantener a su familia unida. Adaptables, se tratan de adaptar a las autoridades y diferentes alumnos.
- *Creencias:* cristianos, le dan valor a la religión.

- *Estilo de Vida:* Habitan en casas propias. Viven con sus hijos, entre 2 y 4 por familia. Tienen televisión con acceso a cable y cuentan con internet. La mayoría de ellos se transportan en vehículo propio, del año 2017 para abajo, marcas como: Toyota, Mazda, Chevrolet, Nissan, Honda, Mitsubishi, Volkswagen, Kia. Tienen teléfono inteligente de lanzamiento entre el año 2017 al 2018, utilizan marcas como: iPhone, Samsung, LG, Motorola, Nokia. Tienen computadora propia, en especial portátil, utilizan marcas como: Mac y HP. Les gusta pasar tiempo con su familia. Trabajan según sus horarios de clase. En vacaciones suelen organizar viajes al interior o bien salir del país, siempre en familia. Se les ve en actividades escolares de sus hijos. Asisten a supermercados y acostumbran a salir los fines de semana a almorzar a lugares públicos. No acostumbran mucho de ver televisión. Acostumbran a dormirse tarde, entre las 23:00 y las 02:00. Le da importancia a la presentación al vestir. No es muy partícipe de actividades deportivas. Hace ejercicio con frecuencia. Le gusta formar grupos de comunicación. Administra bien sus finanzas. Están al tanto de sus hijos y de su desempeño académico. Manejan las redes sociales.
- *Intereses:* Se interesan por los problemas políticos que sufre el país y situaciones de riesgo. Noticias nacionales e internacionales. Desempeño académico de sus hijos. Mantener la unión familiar. Pasar tiempo con sus seres queridos. Verse bien ante los demás. Reducir gastos. La administración de su dinero. Asistir a congresos y charlas para su formación académica. Se interesan en la educación y el aprendizaje por parte de sus alumnos. Formar profesionales.
- *En el Ámbito Laboral:* Trabajan según horario de clases. La mayoría cuenta con un trabajo extra independiente. Les gusta estar actualizados para impartir sus clases. Planifican su horario de clase. Deben cumplir con horarios establecidos por las autoridades. Intercambian información y solicitan ayuda de colegas según los temas a impartir.
- *Hábitos de compra:* Se les ve en los supermercados comprando artículos del hogar, de higiene y alimentos. Invierten en material escolar para sus hijos. Compran algunas cosas

para su uso personal pero invierten más en su familia. La mayoría de gastos son en alimentos y educación para sus hijos, sin embargo también en tecnología. Invierten en revistas y libros para su formación.

- *Cultura Visual:* Televisión: noticias, documentales, entrevistas. Publicidad exterior en calles y carreteras por el tiempo que pasan en el tráfico, muy poca publicidad en redes. Redes sociales, en especial Facebook y Pinterest. Revistas, entrevistas, boletines informativos sobre actualizaciones de temas sobre su profesión.

Relación entre grupo objetivo secundario y la Institución:

Según la categoría 6 de la Administración de Talento Humano de La Facultad de Arquitectura, se cuenta con 49 docentes de Diseño Gráfico y 113 de Arquitectura.

MAPA DE EMPATÍA

Grupo Objetivo Secundario

¿Qué piensa y siente?

Le dan valor a su familia
Ampliar su conocimiento
Evalúan su comportamiento
Educar mejor a sus hijos
Ampliar sus contactos laborales
Sentirse actualizados
Generar más ingresos económicos

¿Qué oye?

Noticias
Consejos familiares
Quejas

¿Qué ve?

Obras escolares
Presupuestos y calendarizaciones
Redes sociales, correo electrónico
Televisión, programas infantiles
por sus hijos
Revistas, entrevistas, noticias,
documentales sobre diseño y
arquitectura
Tráfico

¿Qué dice y hace?

Ordenados
Mantienen relaciones laborales en
distintos campos
Se actualizan en su área laboral
Leen libros con respecto al diseño
y/o la arquitectura
Estar al día con pagos y deudas
Administrar su tiempo y dinero
Salir de viaje en vacaciones
Salen fines de semana y feriados

GRUPO OBJETIVO TERCIARIO:

Personal Administrativo

Perfil demográfico:

Residentes de la Ciudad de Guatemala y municipios aledaños.

Perfil sociodemográfico:

Hombres y mujeres, que laboran en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, entre los 30 y los 60 años, de clase social media.

Perfil psicográfico:

- *Personalidad:* Familiares, su vida gira en torno a su familia. Poco Sociables, tienen un círculo de amigos muy cerrado. Seriedad, mantienen una postura y actitudes muy cerradas. Buscan la mejor educación para sus hijos y el bienestar de su familia. Administran sus ingresos. Creen fácilmente en cualquier información que ven, no se cercioran de la fuente.
- *Valores:* Se hacen responsables de sus actos. Solidaridad, les gusta ayudar a personas cercanas. Respeto, entre personas de su entorno. Superación, tienen en mente el aspirar a mayores rangos laborales. Unión, se preocupan en mantener a su familia unida.
- *Creencias:* cristianos, le dan valor a la religión. Creen en supersticiones.
- *Estilo de vida:* Habitan en casas propias o de alquiler, con hipotecas. Viven con sus hijos, entre 2 y 3 por familia. Algunos tienen a su cuidado a sus padres o suegros. Tienen televisión con acceso a cable y cuentan con internet. La mayoría de ellos se transportan en vehículo propio (entre 1 y 2 por familia) del año 2017 para abajo, marcas como: Toyota, Mazda, Chevrolet, Nissan, Honda, Mitsubishi, Volkswagen,

Kia. Tienen teléfono inteligente de lanzamiento entre el año 2016 al 2018, utilizan marcas como: iPhone, Samsung, LG, Motorola, Nokia. Les gusta pasar tiempo con su familia. Trabajan tiempo completo en oficina. En vacaciones suelen organizar viajes al interior o bien salir del país, siempre en familia. Se les ve en actividades escolares de sus hijos. Asisten a supermercados y acostumbran a salir los fines de semana a almorzar a lugares públicos. Disfrutan de ver televisión. Acostumbran a dormirse temprano, entre las 9:00 y las 11:00. Le da importancia a la presentación al vestir. No es muy partícipe de actividades deportivas. Hacer ejercicio o asistir al gimnasio no dura más que un mes. No le gusta salir de la rutina, le teme a lo nuevo. Le gusta formar grupos de comunicación. Administra bien sus finanzas. Se molesta con facilidad. Están al tanto de sus hijos y de su desempeño académico. No manejan mucho las redes sociales pero si son parte de ellas.

- *Intereses:* Se interesan por los problemas políticos que sufre el país y situaciones de riesgo. Noticias nacionales e internacionales. Desempeño académico de sus hijos. Mantener la unión familiar. Pasar tiempo con sus seres queridos. Verse bien ante los demás. Reducir gastos. La administración de su dinero.
- *En el ámbito laboral:* Detestan comenzar la semana. Esperan que llegue el fin de semana. Esperan ansiosos la hora de salida. Platican con personas de otros departamentos. No concuerdan ni se llevan con varios compañeros. Se mantienen la mayor parte del tiempo sentados frente a la computadora.
- *Hábitos de compra:* Se les ve en los supermercados comprando artículos del hogar, de higiene y alimentos. Invierten en material escolar para sus hijos. Compran muy pocas cosas para su uso personal. La mayoría de gastos son en alimentos y educación para sus hijos.
- *Cultura visual:* Televisión, noticias, documentales, entrevistas, programas de cocina, programas de deportes; diario o prensa; Publicidad exterior en calles y carreteras por el tiempo que pasan en el tráfico. Muy poca publicidad en redes.

Relación entre grupo objetivo terciario y la institución:

Es el grupo objetivo más pequeño dentro de la Facultad. Según la Tabla 6-13 Conformación de la Planta Administrativa y de Servicios (2018), presentada por la Dirección de Planificación de FARUSAC. este grupo está conformado por 66 miembros, desde el área de tesorería hasta el área de archivo.

MAPA DE EMPATÍA

Grupo Objetivo Terciario

¿Qué piensa y siente?

Primero es la familia
No salgo de mi zona de confort
Que todo es más fácil ahora
Se sienten estresados
Supersticiosos
Deseos de un cargo superior
Rendir económicamente
Mejorar la formación de sus hijos

¿Qué oye?

Noticias nacionales e internacionales
Consejos familiares
Quejas
Anécdotas de sus hijos

¿Qué ve?

Noticias escritas
Obras y actos escolares
Con poca frecuencia facebook
Televisión por cable, novelas, noticieros, documentales, deportes, cocina
Publicidad en calles y carreteras

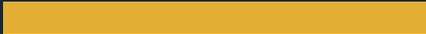
¿Qué dice y hace?

Siguen una misma rutina
Se mantienen la mayor parte del tiempo sentados
Chequeos de salud
Llamadas a sus hijos
Descansa en las vacaciones
Frecuenta el supermercado
Reducción de gastos



3

PLANEACIÓN OPERATIVA

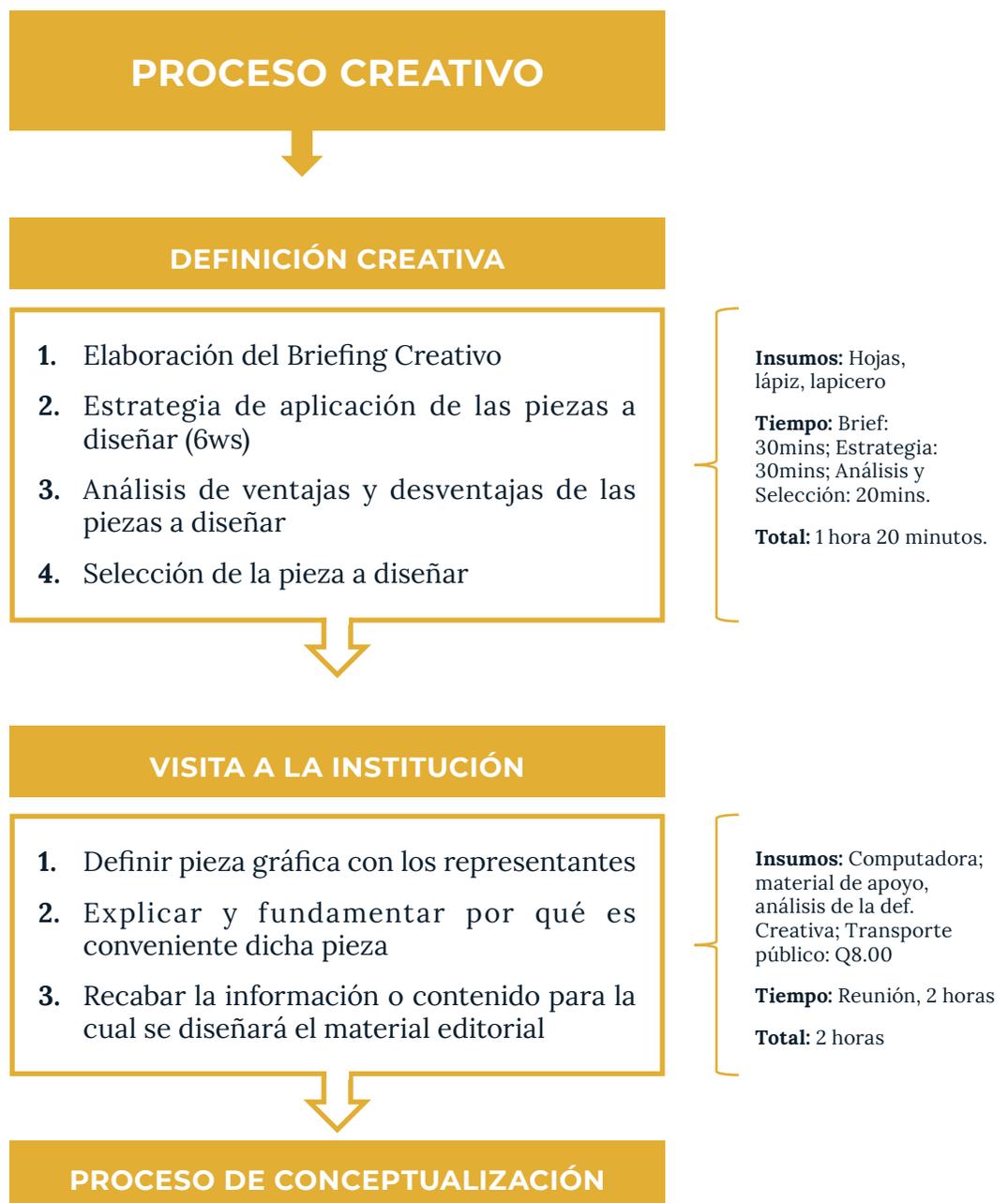


Flujograma
Cronograma
Previsión de recursos y costos



FLUJOGRAMA

+ + +



PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN

1. Recopilación de referentes visuales y casos análogos (moodboard)
2. Insight (Mapa de empatía del grupo objetivo y de la institución)
3. Conceptualización: Definición de concepto creativo
4. Premisas de diseño para la construcción de Línea Gráfica: Códigos de diseño
5. Explicación del concepto dentro de la pieza editorial
6. Presentar a especialistas de diseño
7. Posibles correcciones

Insumos: Hojas, lápiz, computadora, tinta, impresora; Material de apoyo

Tiempo:

Moodboard: 2 hrs.
 Insight: 2 hrs.
 Conceptualización: 1 hr.
 Generar códigos de Diseño: 1 hr.
 Presentación: 30 mins
 Correcciones: De 2 hrs.

Total: 8 horas 30 minutos. (4 días)

PROCESO DE PRODUCCIÓN – FASE 1

1. Primer nivel de bocetaje: bocetos a mano de retículas, jerarquía de textos
2. Selección de bocetos finales a mano con integración de color
3. Auto evaluación de bocetos finales manuales

Insumos: Hojas, lápiz, rapidógrafos, crayones, marcadores

Tiempo: Bocetaje: 5 hrs; Integración de color: 2 hrs.

Total: 7 horas (2 días)

PROCESO DE PRODUCCIÓN – FASE 2

1. Segundo nivel de bocetaje: bocetos digitales
2. Digitalización de 2 opciones de retícula: páginas maestras de títulos, contenido, de gráficos.
3. Definir la Jerarquía de los textos, montaje de texto en retícula
4. Elaboración de Estilos de Párrafo y de carácter

Insumos: Computadora, tinta, impresora

Tiempo: Digitalización: 3 hrs;

Total: 3 horas 30 minutos (2 días)

CREAR HERRRAMIENTA PARA EVALUACIÓN DE PIEZA GRÁFICA

1. Elaboración de una Encuesta para evaluar funcionalidad de cada propuesta. Legibilidad, recorrido visual, armonía cromática, etc.

Insumos: Computadora, tinta, impresora, fotocopias

Tiempo: Construcción de instrumento: 1 hr.

Total: 1 hora (1 día)

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES DE DISEÑO

1. Evaluar funcionalidad de opción final a través de la Encuesta.
2. Posibles correcciones de las propuestas

Insumos: Material de apoyo: encuesta, computadora.

Tiempo: Evaluación: 2 horas; Correcciones: 2 horas

Total: 4 horas (1 día)

NO

SI

VALIDACIÓN CON LA INSTITUCIÓN

1. Asistir a la Institución
2. Presentar proceso de conceptualización
3. Presentar ambas propuestas y elegir una opción final
4. Evaluar Funcionalidad con base a la encuesta

Insumos: Computadora, material de apoyo: propuestas, transporte público: Q 8.00

Tiempo: Reunión y debate: 2 hrs. Evaluación: 1hr.

Total: 3 horas (1 día)

NO

SI

PROCESO DE PRODUCCIÓN - FASE 3

PROCESO DE PRODUCCIÓN – FASE 3

1. Desarrollo de la propuesta gráfica final completa
2. Correcciones en base a resultados y observaciones
3. Montaje de texto en toda la pieza
4. Montaje de páginas maestras en todas las hojas
5. Revisión de colores, tamaños, etc. para impresión
6. Impresión Final del Material

Insumos: Computadora, material de apoyo: propuesta, impresiones Q300.00

Tiempo: Producción final: 15 días; Correcciones: 5 horas

Total: 15 días 5 horas

VALIDACIÓN CON PROFESIONALES DE DISEÑO

1. Evaluar funcionalidad de opción final a través de la Encuesta.
2. Tabulación de datos y elaboración de gráficos de resultados obtenidos
3. Posibles correcciones de las propuestas

Insumos: Material de apoyo: encuesta, computadora

Tiempo: Evaluación: 2 horas; Tabulación: 2 horas; Correcciones: 2 horas

Total: 6 horas (2 día)

NO

SI

VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO

1. Evaluar funcionalidad de opción final a través de la Encuesta.
2. Tabulación de datos y elaboración de gráficos de resultados obtenidos
3. Posibles correcciones

Insumos: : Material de apoyo: encuesta, computadora; visita a la institución: Q8.00

Tiempo: Evaluación: 2 horas; Correcciones: 2 horas

Total: 4 horas (1 día)

NO

SI



LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

1. Guía para reproducción y difusión del material gráfico

Insumos: Material de apoyo: propuesta gráfica final, computadora, impresora, tinta.

Tiempo: Maquetación de Guía: 6 horas; Impresión: 2 horas

Total: 4 horas (1 día)

LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA

1. Realización de Presentación PDF para presentación final
2. Presentar propuesta final de la pieza
3. Se hace entrega digital de una copia de la propuesta final para su reproducción
4. Se presentan los datos tabulados de la Encuesta dirigida a profesionales de Diseño Gráfico y al Grupo Objetivo

Insumos: Material de apoyo: presentación digital, dummy, gráficas de resultados; computadora.

Tiempo: Presentación: 2 horas

Total: 2 horas (1 día)

FIN

PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS

+ + +

INFORME ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTOS			
	1 hora de trabajo técnico:	Q 63.68	
	1 hora de trabajo creativo	Q 106.13	
	1 hora de trabajo de director creativo	Q 159.20	
Actividad	Horas estimadas	Costo total	Tipo
Fase 1: Investigación			
1. Antecedentes	9	Q 573.12	Técnico
2. Definición y delimitación de comunicación visual	6	Q 382.08	Técnico
3. Justificación del proyecto	12	Q 764.16	Técnico
4. Objetivos	10	Q 636.80	Técnico
5. Perfil de la institución	3	Q 191.04	Técnico
6. Perfil del grupo objetivo	5	Q 318.40	Técnico
7. Marco teórico	80	Q 5,094.40	Técnico
Total horas y costo fase 1	125	Q 7,960.00	
Fase 2: Planeación Operativa			
1. Ruta crítica o flujograma	6	Q 382.08	Técnico
2. Cronograma de trabajo	8	Q 509.44	Técnico
Total horas y costo fase 2	14	Q 891.52	
Fase 3: Briefing de Diseño			
Total horas y costo fase 3	7	Q 742.91	Creativo
Fase 4: Recopilación de referentes visuales			
Total horas y costo fase 4	12	Q 1,273.56	Creativo

Fase 5: Diseño de estrategia creativa de las piezas de diseño			
Total horas y costo fase 5	16	Q 2,547.20	Director creativo

Fase 6: Definición de concepto creativo			
1. Tecnicas creativas	12	Q 1,910.40	Director Creativo
2. Concepto teórico	9	Q 1,432.80	Director Creativo
Total horas y costo fase 6	21	Q 3,343.20	

Fase 7: Producción gráfica y validación			
Nivel 1 de Visualización			
1. Bocetaje Rough (Mano alzada)	48	Q 5,094.24	Creativo
2. Fundamentación teórica	9	Q 1,432.80	Director Creativo
Total horas y costo fase 7 (nivel 1)	57	Q 6,527.04	
Nivel 2 de Visualización			
1. Bocetaje digital y acabados de pieza	12	Q 1,273.56	Creativo
2. Fundamentación teórica	9	Q 1,432.80	Director Creativo
1. Validacion con expertos	20	Q 1,273.60	Técnico
2. Modificaciones	18	Q 1,910.34	Creativo
Total horas y costo fase 7 (nivel 2)	59	Q 5,890.30	
Total horas y costo fase 7	116	Q 12,417.34	

Fase 8: Producción gráfica final			
1. Diseño (codigos visuales: Tipografía, color e imagen)	24	Q 2,547.12	Creativo
2. Diagramación (retícula, jerarquía, formato, páginas interiores, portada y contraportada)	120	Q 12,735.60	Creativo
3. Ilustraciones (motion graphics)	21	Q 2,228.73	Creativo
4. Iconografía (Manuales)	24	Q 2,547.12	Creativo
Total horas y costo fase 8	189	Q 20,058.57	

RESUMEN ANUAL 2018: PROGRAMAS Y PROYECTOS		
ACTIVIDAD	HORAS ESTIMADAS	COSTO TOTAL
Fase1	125	Q 7,960.00
Fase2	14	Q 891.52
Fase3	7	Q 742.91
Fase4	12	Q 1,273.56
Fase5	16	Q 2,547.20
Fase6	21	Q 3,343.20
Fase7	116	Q 12,417.34
Fase8	189	Q 20,058.57
Subtotal Estimado	500	Q49,234.30

(+) INSUMOS ESTIMADOS		
Luz	-	Q 500.00
Teléfono	-	Q 180.00
Transporte	-	Q 1,000.00
Depreciación de equipo	-	Q 1,500.00
Internet	-	Q 380.00
Comida	-	Q 1,440.00
Impresiones	-	Q 2,000.00
Total Insumos estimados	-	Q 7,000.00
Costo Total de actividades	500	Q 49,234.30
Costo Total Insumos		Q 7,000.00
TOTAL ESTIMADO DE PROYECTO	500	Q 56,234.30



4

MARCO TEÓRICO

Inclusión de las TIC'S
en la educación superior

Los beneficios
del diseño editorial
en la educación

INCLUSIÓN DE LAS TIC'S EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

+ + +

Guatemala es un país que se ve afectado por diversidad de problemas sociales. Uno de los temas más criticados, y que sin duda es el comienzo de una cadena de situaciones alarmantes para la sociedad guatemalteca, es el tema de la Educación. Se hace referencia, no únicamente a la calidad en la educación, sino también a su acceso o limitantes para la población. En el momento en que cualquier individuo logre tener acceso a una educación de calidad, la sociedad habrá logrado disminuir sus índices en distintas problemáticas.

Una buena educación y de calidad le va a permitir a cada estudiante un mejor futuro. Una adecuada formación en el aula le garantizará su calidad profesional y por tanto se asegurará mayores posibilidades para agenciarse una buena realización profesional y personal; y por consiguiente una mejor situación material. Esto será posible cuando el Estado, por medio de los gobiernos, brinde a la población que más lo requiere un proceso educativo que le dé posibilidades de despliegue laboral y humano. (España, 2015, p.13)

Si bien el acceso y la educación de calidad deben ser inculcados desde el nivel preescolar, es necesario puntualizar en que, en la actualidad, la educación superior es el paso más cercano al desarrollo integral que la sociedad exige, pues se debe confiar a las universidades la formación de docentes para estos niveles. Todos estos procesos de formación superior son necesarios para alcanzar objetivos como nación, ya que al definirlos, es posible encontrar razones que ayuden a comprender la razón de reforzar la calidad en la educación.

Las instituciones de educación superior tienen una gran responsabilidad con la sociedad. La mayor expectativa es que sean capaces de brindar oportunidades para la formación de profesionales competentes, logrando una mejor calidad de vida y ofrecer cambios positivos al país. La expansión de la calidad en la educación superior, con enfoque social, crea grandes cambios a largo plazo, pues la formación superior es la responsable de almacenar y crear conocimiento, siendo el principal instrumento de transmisión de la experiencia cultural y científica, acumulada por la humanidad. "Su misión es la de estar en contacto con las

necesidades de la sociedad, realizando la actividad académica como una importante herramienta de desarrollo económico y social” (Universidad Francisco Marroquín, 2000).

Hace algún tiempo atrás la educación superior en Guatemala se había visto produciendo profesionales ajenos a la realidad que afronta la sociedad. La mayoría de material de apoyo a la educación guatemalteca como programas, videos, folletos, libros, programas, etc. No existían, y aunque en la actualidad aún son prácticamente inexistentes y no hay producción propia o por lo menos adecuada al ambiente nacional, el trabajo actual de las universidades guatemaltecas se ve enfocado en la provisión a esta falta. Sin embargo, es un notable círculo en el cual no se puede delimitar con facilidad su inicio y su fin. El material de apoyo debe ser producido por profesionales nacionales, pero para llegar a ser esos profesionales necesitan dicho material de apoyo ¿Entonces qué es primero?

Paulo Freire (como menciona Méndez, 2005) habla sobre la propuesta de los proyectos educativos alternativos del Instituto Superior de Estudios Brasileños, (ISEB) y de la Universidad de Brasilia en la década de los sesenta, al valorar filosóficamente la educación brasileña desde el contexto de Brasil como Brasil y no de un Brasil conceptualizado como Europa o como los Estados Unidos.

En ese sentido, al contextualizar nos encontramos en la importancia de la educación en Guatemala, en donde se conceptualice una Guatemala como Guatemala y no el de una Guatemala como Estados Unidos o como Europa, que es lo que de alguna manera sigue aconteciendo en la época actual. El problema de la educación en Guatemala entonces, no es tanto la necesidad de la capacitación técnica en las universidades, sino la valoración filosófica de los temas pasados y los actuales. Como menciona Méndez (2005):

La mayoría de universidades, tanto la estatal como las privadas han surgido dentro de un marco de crecimiento o de modernización, implementándose como copias de modelos de realidades de otros países, principalmente de los llamados desarrollados.

De acuerdo con Freire en relación a la educación, el enfoque del conocimiento debe ser hacia un posicionamiento integral y no localista de la misma, o sea de la interrelación de una realidad con otras realidades y no de la copia mecanicista de modelos. (Méndez, 2005)

Si se hiciera un esfuerzo por asumir actitudes de cambio dentro de las universidades, se pudiera guiar a la sociedad hacia un desarrollo que permita superar las contradicciones de subdesarrollo del país (Méndez, 2005). En ese sentido la responsabilidad de la educación superior no sería únicamente de la universidad estatal, sino también de las universidades privadas. Pues según el Capítulo II de la Constitución Política de la República de Guatemala, se determina que la Universidad de San Carlos, en su papel de única universidad estatal, debe desarrollar la educación superior del Estado, mientras que a las universidades privadas les corresponde organizar y desarrollar la educación superior, contribuyendo a la formación profesional. (Constitución Política de la República de Guatemala, 1993)

En lugar de separar funciones, las universidades deberían de ser capaces de asumir ambos papeles, el problema es que en las universidades el proceso de educación queda en segundo plano y en cambio, se da un proceso de persuasión. “Al asumir el proceso educativo como posibilidad y no como determinismo se posiciona de una manera radical contra el subjetivismo y el objetivismo en el sentido de no caer en la separación entre subjetividad y objetividad, conciencia y realidad y teoría y práctica.” (Méndez, 2005)

Sin embargo, y por desdicha de nuestra actualidad social, los Centros de Enseñanza Superior en Guatemala, comprenden aquellas que tienen un carácter no universitario y la universitaria respectivamente. Según un informe de la Universidad Francisco Marroquín (2000):

Además de la Universidad de San Carlos de Guatemala (estatal), en 1999 funcionaban regularmente ocho universidades privadas en el país: Universidad del Istmo (UNIS), Universidad del Valle (UVG), Universidad Francisco Marroquín (UFM), Universidad Mariano Gálvez (UMG), Universidad Rafael Landívar (URL), Universidad Panamericana (UP), Universidad

Rural de Guatemala (UruralG). En el presente año, se inauguró adicionalmente la Universidad Mesoamericana (UM).

El surgimiento de las universidades privadas, nacen como alternativas a la educación superior, a partir del año 1961. Continuando con la clasificación, se obtienen cuatro grupos para la educación superior privada: De tipo religioso UFM y UMG; empresariales: UVG, UFM y UNIS; técnicas: UP, UM; ambientalista: UruralG. Si bien hoy en día varias universidades han adquirido varias de estas características, por la base de su fundación es posible encontrarlas en estas.

Como única Universidad Estatal se encuentra la Universidad de San Carlos de Guatemala, que bajo la ley, tiene la tarea de organizar la educación a nivel superior y velar porque esta corresponda a las necesidades de formación de sus usuarios y a las demandas de la sociedad guatemalteca. Para lograrlo cuenta con herramientas teóricas y metodológicas, una de ellas es su modelo educativo, al cual se le concibe bajo el enfoque Socio Histórico Cultural que se inculca en el desarrollo integral de la persona que trasciende a lo social. (Universidad de San Carlos de Guatemala, 2018)

Aunque es necesario invertir en diversos sectores para mejorar como país, el que la sociedad oriente sus escasos recursos financieros a fortalecer la Universidad Pública tendrá la finalidad de promover la calidad educativa y profesional, enfrentando los retos de la modernidad, la capacidad productiva, salud para la mayoría, protección del medio ambiente y ampliación de la democracia.

La Universidad de San Carlos es un centro que depende del personal que la conforma: el académico, el estudiantil y el administrativo. De acuerdo a Gerardo Morales (como menciona España, 2015), la vida académica debe estimular a los docentes, a los investigadores y a los creadores, para enriquecerla y renovarla continuamente, entendiendo que la calidad del trabajo universitario depende de la vitalidad de sus académicos. Lo que se traduce en que es necesario establecer lazos integradores entre la docencia, la investigación y la extensión. Cabe mencionar que el modelo educativo de la USAC responde a las tendencias educativas globales que privilegian el diálogo de saberes,

la interacción social, el medio ambiente, el desarrollo del pensamiento crítico y emancipador que permiten la acreditación y movilización académica de sus estudiantes y docentes, el cual tiene sustento y legalidad en toda la normativa universitaria, que dan vida al modelo educativo. (Universidad de San Carlos de Guatemala, 2018)

Es necesario puntualizar en que la Universidad de San Carlos es vista, desde sus inicios, como un pilar académico por la mayoría de la población. Se ha caracterizado por la calidad de educación, por la formación de profesionales capaces de liderar la mayor parte de la población activa guatemalteca, encaminando la sociedad al desarrollo integral. Esto, por una parte, es logrado por el esfuerzo que la institución hace de cumplir con las expectativas que los estudiantes tienen al ingresar y también, a la rendición de cuentas a la sociedad, pues se es consiente que sin el pago de impuestos, la educación estaría aún más restringida.

La Universidad de San Carlos de Guatemala ha sido una institución participativa en cuanto a la solución de los problemas de la vida nacional, no solo a través de los espacios políticos que le ha correspondido desempeñar, sino que también brindando a Guatemala profesionales que transfieren sus conocimientos y en general sus capacidades a la sociedad con valores, decisión y empatía, lo que ha dejado todo un legado histórico a su paso. (Universidad de San Carlos de Guatemala, 2018)

Dentro del Modelo Educativo de la Universidad de San Carlos (2018) se menciona que la educación para dicha entidad, requiere de una serie de obligaciones actuales como: mayor demanda y oferta diversificada de carreras universitarias, fortalecimiento del sistema de formación docente, generación de conocimiento científico y tecnológico, extensión y prestación de servicios, formación de profesionales por medio de educación presenciales, a distancia y mixta y la comunicación e interacción con sujetos curriculares de otros contextos.

En cuanto a los procesos de enseñanza y aprendizaje utilizados por la Universidad, son apreciables varios elementos: uno de ellos es la capacidad de relacionarse con la realidad, la enseñanza y el aprendizaje en la universidad han estado reclusos en

instalaciones docentes intramuros con escaso contacto con la práctica social; la función del docente como mediador transforma la realidad en lugar de imitarla, su función no es adaptar sino modificar a los contextos; la práctica comunitaria entre docente, estudiantes y miembros de la comunidad, sirviendo como una alternativa a la asimilación de conocimientos; enseñanza problemática, asegurando un proceso de aprendizaje desde la personalidad del profesional requerido; tecnologías virtuales, mejorando la manera de ver, producir, organizar, difundir, controlar y acceder al saber.

Una de las opiniones que sostiene la universidad, es precisamente el hacer frente a las oportunidades que otorga la tecnología, garantizando su acceso equitativo en todos los niveles de los sistemas de enseñanza. Pues en la actualidad, es evidente la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, así como también las tecnologías educativas como apoyo a los aprendizajes y a la gestión académica.

Es decir, que las TIC (tecnologías de la información y comunicación) vistas desde el enfoque socio histórico cultural son herramientas de aprendizaje social, implica y con lleva la creación de comunidades de aprendizaje colaborativo. Las redes de aprendizaje y formación virtual posibilitan la participación, implicación y colaboración de profesores en la construcción colectiva de conocimiento. El trabajo en línea posibilita la creación de una comunidad o red de profesores que asumen el desarrollo de aplicaciones TIC en las aulas, este logro formativo se traduce en la privilegiación de las TIC en sus tareas docentes. (Universidad de San Carlos de Guatemala, 2018)

Como parte de esta implementación, surgen unidades administrativas capaces de la dirección de diversas herramientas tecnológicas que buscan el fortalecer y facilitar tareas administrativas, docentes y estudiantiles. Un ejemplo es La Unidad e Informática y Control Académico de la Facultad de Arquitectura, quien dentro de sus principales funciones ha desarrollado un sistema que integra y facilita la comunicación entre los miembros de la Facultad.

Al ver la efectividad de dicho sistema, la Unidad de Informática implementó un sistema similar para la Escuela de Estudios de Postgrado, que de igual manera, apoya a estudiantes y personal administrativo en las gestiones de inscripción, asignación y, en un futuro, de ponderación.

Sin embargo, aunque existe dicha plataforma, los usuarios no la conocen ni saben cómo utilizarla, pues se trata de una plataforma nueva. Y aunque la unidad produce manuales de usuario, suelen utilizar un lenguaje muy técnico que dificulta la comprensión de términos y procesos, necesitan transmitir contenido con lenguaje claro y conciso, aún más tratándose de un entorno creativo como lo es la Facultad de Arquitectura.

A pesar de los notables esfuerzos de la Unidad por la integración de la tecnología, si el usuario no muestra interés o no hace uso de los recursos que se proporciona, se va creando un atraso como institución y por consecuencia, como sociedad.

Si bien el problema de la educación es muy extenso, enfocando la investigación al contexto y delimitando que todo proceso de enseñanza y aprendizaje debería contar con un sentido filosófico en vez de la “adaptación” a otras culturas, llegamos a concluir en que no resulta tan extenso después de todo. En Guatemala la calidad de la educación no es deficiente, simplemente está mal enfocada. El desarrollo de la educación superior estatal no es tarea de una única universidad, así como tampoco lo es, para otro grupo de universidades, el desarrollo de la educación superior privada, la integración de ambos funcionaría en la creación de un proceso de formación más que de persuasión. La educación guatemalteca necesita incorporarse y mantenerse en constante innovación para dar oportunidad a mayor cantidad de personas de formar parte de ella, y lograr en un futuro, reducir los índices de falta de educación en el país.

LOS BENEFICIOS DEL DISEÑO EDITORIAL EN LA EDUCACIÓN



Para la mayoría de las personas, el diseño gráfico es comúnmente percibido por su estética, más allá de cualquier otra opinión, las ideas que rodean el término “diseño gráfico” resultan muy superficiales. Y es que hasta que un individuo no se adentra al tema, piensa de igual manera.

Como cualquier otra profesión, el diseño es parte de un aporte que genera un cambio en la sociedad, ya sea positivo o negativo. La transmisión de un mensaje resulta realmente difícil, se debe ser lo suficientemente cauteloso sobre la forma es que se transmitirá, de lo contrario, puede llegar a ser poco susceptible, ofensivo o simplemente inútil.

Teniendo en cuenta que el diseño gráfico tiene una función dentro de la sociedad ¿Cuándo se debe aplicar y cuándo omitir esta función?

Para Belluccia (como sostienen Castillo, De Los Ríos, & Luzardo, 2010) lo primero que debe indicarse es que indudablemente todo objeto diseñado y por tanto el diseño, desempeña funciones sociales, ya que repercute e influye socialmente, indiferentemente al mercado o sector al que alcance.

La gestión estratégica del diseño gráfico, va más allá del consumismo. Se trata de generar procesos de comunicación eficaces con la intención de motivar el desarrollo de la comunicación en las instituciones, comunidades y por consiguiente, el desarrollo del Social. “De esta forma puede convertirse en una alternativa que logre poner en común a la comunicación dentro de la cultura del individualismo en que vivimos” (Jiménez, 2008).

Según Castillo, De Los Ríos, & Luzardo (2010) “Al diseño se le atribuye la misión de tener fines útiles y positivos para la sociedad mejorando la vida de las personas. De esta manera, se cree que debe estar orientado a mercados masivos y a solucionar dificultades de índole humanitarias.”

El diseño es un medidor del progreso de una sociedad, una sociedad que acude a los diseñadores es mejor, más evolucionada, menos primitiva, más inteligente, porque el

diseño es racional, es eficaz, es planificador, no deja las cosas libradas al azar ni a los gustos espontáneos, y al favorecer la vida cotidiana de las personas también la embellece. (Belluccia, 2007, p. 38)

Para el entorno educativo, hablar de la función social del diseño hace referencia a aquellos proyectos donde los objetivos son útiles y positivos para la sociedad; que no persiguen un objetivo comercial, ni buscan generar ganancias económicas. Buscan mejorar la calidad de vida de las personas. (Belluccia, 2007, p. 33)

Para Fainholc & Arroyo (2015), El diseño gráfico aplicado a la educación se interesa por la eficacia formativa y la oportunidad de una comunicación didáctica en sus diversas formas: formal, informal, presencial y a distancia.

La comunicación gráfica orienta al aprendizaje a través de su forma y contenido, constituyéndose en una variable interviniente en la producción de material de enseñanza que pretende mejorar la calidad de la educación. Sin embargo, se debe considerar que la eficacia didáctica se logrará no sólo con la inclusión del aspecto gráfico, sino también el conocer las características del grupo objetivo, las bases del contenido a enseñar y los objetivos didácticos perseguidos.

Entre los elementos del diseño gráfico que enriquecen el diseño de material didáctico se encuentran dos lenguajes principales: el visual y el tipográfico, además de una estructura.

El lenguaje visual o lenguaje de imágenes, tiene la capacidad de producir emociones, por lo que brindan la posibilidad de expresión en distintos niveles. Para el diseño de material didáctico se debe tener en cuenta las funciones educativas de la imagen. Imagen documental, la que documenta la realidad directa y su información es puntual; analítica, favorece la representación directa de la realidad y así su reflexión; poética, apunta a la sensibilización afectiva.

A su vez, el lenguaje visual es capaz de circular entre un nivel representativo, que refleja fielmente la realidad (fotografía) hacia un nivel abstracto, que proporciona únicamente la información esencial y por último, a un nivel simbólico que elimina todo detalle para preservar el significado del mensaje.

En el caso del lenguaje tipográfico, sus efectos son funcionales, estéticos y sociales. Los signos tipográficos muestran una serie de características formales que mantienen la similitud en los elementos con la finalidad de facilitar la fluidez de lectura. También existen una serie de variables como los cuerpos, tonos, dimensiones y proporciones, que dependiendo la combinación que se le otorgue, producen una lenta o rápida comprensión del mensaje. Igual que con las imágenes, se deben conocer los objetivos de estos recursos para su correcto planteamiento: la coherencia, el estilo y la armonía.

“Cuando los títulos, subtítulos y textos están tipográficamente presentados con pertinencia pedagógica se facilitará la comprensión de los conceptos presentados en los textos didácticos propiciando el cambio conceptual” (Fainholc & Arroyo, 2015)

La estructura es necesaria para la organización de todos los elementos como una unidad, con forma y que envíe con claridad un mensaje, otorgándole credibilidad y armonía global. Estos aspectos son fundamentales para que un material educativo cumpla su función de favorecer el intercambio y la interacción comprensiva por parte del usuario.

Otros elementos a tomar en cuenta en la elaboración de piezas gráficas educativas son los formatos, tamaños y descansos visuales, pues facilitan la interacción y participación interactiva necesaria en todo aprendizaje. Además, según la intención de los mensajes a transmitir y los objetivos a cumplir, se deben considerar los componentes semánticos, los sintácticos y los pragmáticos.

El diseño gráfico es un método que, aplicado a la producción de material educativo, aporta grandes beneficios, sobre todo de implicancia cognitivas. Ello se manifiesta por la identificación de dicho material facilitando la búsqueda de información, la organización de ideas y la diferenciación de conceptos. El uso del espacio para la diagramación ayuda la legibilidad y lecturabilidad del contenido, facilitando los procesos de explicación, dosificación, aclaración e ilustración del lenguaje verbal. De este modo se ve estimulada la comprensión del relato y por ende, se ve aumentada la adquisición de conocimientos. (Fainholc & Arroyo, 2015)

5

DEFINICIÓN CREATIVA

Brief de diseño
Referentes visuales
Estrategia de aplicación
Concepto creativo

BRIEF DE DISEÑO

+ + +

- *Fecha:* Agosto - Octubre 2018
- *Cliente:* Unidad de Informática y Control Académico, FARUSAC.
- *Campaña:* SEEP (Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado)
- *Presupuesto:* Ninguno
- *Requerimientos:* Documento digital que pueda ser descargado para impresión. Mantener la línea gráfica de la Facultad de Arquitectura
- *Producto:* Manual sobre el uso del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Arquitectura, USAC.
- *Canal de comunicación:*

El principal medio de comunicación que tiene la Facultad de Arquitectura es la Página de Facultad (www.farusac.edu.gt). Aunque también hacen uso de la fanpage en Facebook. Para la mayor parte del grupo objetivo, las plataformas en los sistemas de la Facultad, son útiles únicamente para revisión de notas, todas las demás gestiones o intentos de comunicación son realizados por medio de Facebook si es que la comunicación presencial no es una opción.

Aunque por medio del sistema es menos directa la comunicación, la implementación de herramientas en los sistemas de la facultad, como las G suite, permiten una comunicación similar a la de los grupos en Facebook y manteniendo un mayor control en la recepción de documentos.

Sin embargo, para la divulgación del manual, es más conveniente la publicación en la Página de FARUSAC. Ya que se podrá acceder al sistema a través de la página y se logrará un fácil acceso y una interacción alterna entre la lectura del manual y el uso del sistema

La Institución:

La Facultad de Arquitectura es la Unidad Académica, de la Universidad de San Carlos de Guatemala, encargada de formar profesionales en las áreas de arquitectura, de diseño gráfico, así como de desarrollar programas de extensión y de investigación de acuerdo con las necesidades, oportunidades y condiciones del país.

La Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de San Carlos, es una institución de Educación Superior que desarrolla actividades de enseñanza aprendizaje, investigación y extensión, orientadas a la búsqueda de solución de problemas en las áreas de su especialidad, de acuerdo con la situación del entorno físico y natural y en función de las características socioeconómicas.

La Unidad de Informática y Control Académico (UDICA) se encuentra dentro de las unidades que conforman “Secretaría Académica” y es la encargada del registro, automatización y procesamiento de la información académica y administrativa de la Facultad de Arquitectura. Sus principales objetivos son:

- Desarrollar un sistema tecnificado, eficiente y actualizado de registro y control de información académica de la Facultad de Arquitectura.
- Proveer de un servicio de información académica actualizado que sirva de base para la planificación y desarrollo de la Facultad.

Algunas de las Funciones por parte de la Unidad de Informática y Control Académico de la Facultad de Arquitectura, son:

1. Llevar el control de cursos o asignatura, aprobado y reprobado por el estudiante, según carrera, plan de estudios, código, fecha y profesor asignado.
2. Ejecutar el proceso de asignación de cursos semestrales e ínterciclos, de las carreras que ofrece la Facultad, verificando la aprobación de prerrequisitos.
3. Procesar notas de cursos regulares, cursos ínter ciclos, retrasadas, pruebas por suficiencia, equivalencias, traslados y otro tipo de información de las carreras a nivel de pregrado, grado y postgrado.
4. Recopilar, procesar, analizar, interpretar datos y generar informes de análisis estadísticos de la población estudiantil de la Facultad, para la toma de decisiones por las instancias competentes.
5. Elaborar constancias y certificaciones de cursos aprobados de la población estudiantil de pregrado, grado y postgrado.

Si bien la UDICA no ha realizado piezas de diseño, realiza manuales técnicos y de usuarios sin ningún elemento gráfico o apoyo de diseño. Sin embargo, la facultad sí ha realizado variedad de piezas como videos, boletines, afiches, post para redes sociales.

Competencia:

Aunque no se trate de una competencia directa, los estudiantes no conocen el SEEP, y al desconocerlo, siguen realizando sus gestiones de forma manual, avocándose al personal administrativo de la Escuela, de manera que el personal recibe gran cantidad de alumnos a los que se les termina informando sobre el mismo tema una y otra vez.

Descripción del Proyecto a Comunicar:

Para facilitar las gestiones de inscripción y asignación, por parte de estudiantes y personal administrativo, la UDICA implementó un Sistema para la Escuela de Estudios de Postgrado facilitando la gestión de cada caso.

La plataforma es trabajada por un epesista de Ingeniería. Cuenta con modalidades, que al ser nuevas, se debe informar sobre el correcto uso y el aprovechamiento de herramientas que ofrece. El funcionamiento del sistema es distinto para las personas que reciben las solicitudes como para las que ingresan las solicitudes, por lo que es necesario intervenir desde los distintos puntos de vista para poder transmitir de forma eficiente el mensaje y comunicar de forma puntual el uso de la plataforma.

Aunque se trate de un documento digital, el manual que facilitará el uso de la plataforma, debe ser en formato PDF para que sea posible descargar e imprimir, pues parte del grupo objetivo prefiere tener los documentos impresos. Se utilizará un tono amistoso y juvenil, ya que la mayoría de afectados son los estudiantes de la Facultad, se debe transmitir con una modulación que refleje un fácil acceso.

Con ello se logrará cumplir con los principales objetivos de comunicación del proyecto, los cuales son:

- Facilitar la comprensión de términos informáticos
- Instruir sobre el uso de las nuevas implementaciones en los sistemas de la Facultad

El *objetivo final* del proyecto es dar a conocer la plataforma implementada en los sistemas de la Facultad y facilitar su uso para los miembros de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos. Se medirá cuando se vea el correcto uso del sistema por parte del grupo objetivo y al reducir la cantidad de quejas o preguntas al personal administrativo de la Escuela de Estudios de Postgrado.

El diseño será *aprobado* por el Jefe inmediato, el Secretario Académico de la Facultad. A su vez, se debe contar con la aprobación de los asesores del proceso de EPS. Dos catedráticos académicos y dos ingenieros en sistemas que conocen a fondo los proyectos y la elaboración técnica de cada uno de ellos, ya que uno de ellos es el desarrollador del Sistema.

La *duración del material* no está definida, pero puede ser un riesgo el cambio de Autoridades de la Facultad, ya que muy probablemente la línea gráfica cambie para el siguiente año.

REFERENTES VISUALES



De la institución

La producción gráfico de FARUSAC es, en su mayoría, diseño plano, utilizando figuras e íconos sencillos, omitiendo gran cantidad de detalles y realizando el contenido textual más que el gráfico. Suele utilizar los colores institucionales más saturados. En post de Facebook no suelen hacer uso de la fotografía, pero sí en la página web.



Figura 3: info Mayo FARUSAC



Figura 4: PR@ET FARUSAC



Figura 5: info. Junio Farusac



Figura 7: PAE Farusac

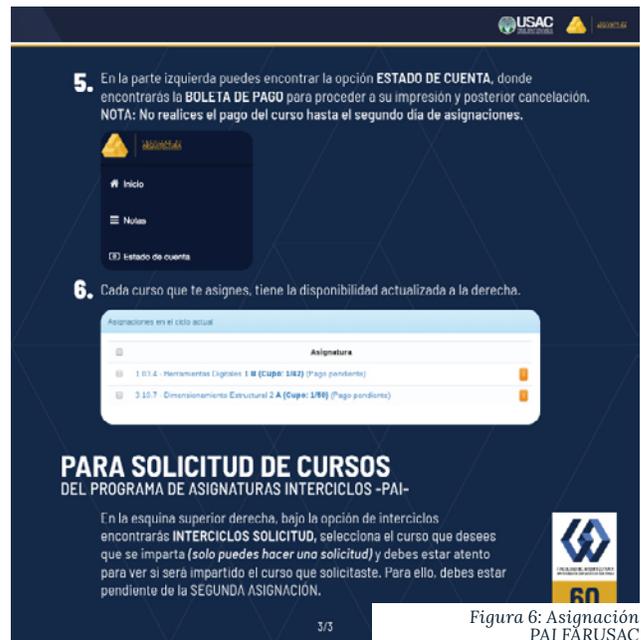


Figura 6: Asignación PAI FARUSAC

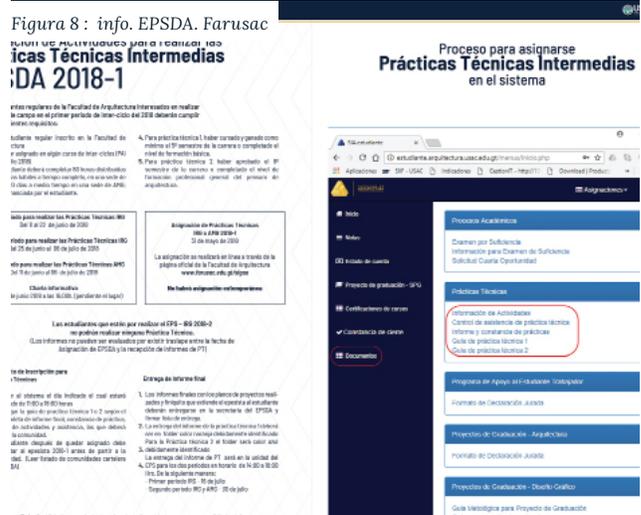


Figura 8: info. EPSDA. Farusac

ESTRATEGIA DE APLICACIÓN

+ + +

■ ¿Qué?

Comunicar sobre las herramientas, menú, opciones y beneficios de la nueva plataforma implementada en los sistemas de la Facultad de Arquitectura. Otorgando un rápido entendimiento al usuario y lector.

■ ¿Para qué?

- Facilitar el proceso de comunicación entre usuarios
- Instruir sobre el uso de las nuevas herramientas, tanto a los usuarios que la gestionan como a los que envían sus solicitudes.
- Controlar la gestión y resolución de solicitudes, para evitar la saturación de solicitudes físicas en secretaría.
- Reducir la cantidad de solicitudes innecesarias y mantener a las autoridades pertinentes al tanto de sus labores y respondiendo a los casos que le competen.

■ ¿Con qué?

Manuales de Usuarios para Estudiantes y personal administrativo del EEP de la Facultad de Arquitectura, USAC. Cada usuario tiene distintas funciones y herramientas para el uso de la plataforma, por lo que se debe dividir según su labor o deber en el caso. El uso de los códigos de diseño ayudará a la separación de estos dos grupos, se utilizarán íconos que caractericen cada rol y especifiquen sus funciones y las herramientas respectivas.

■ ¿Con quiénes?

Se busca llegar a tres grupos objetivos. Sin embargo al que se le da mayor relevancia es a los Estudiantes, pues es el grupo de mayor población y el cual hace mayor uso del recurso. El segundo grupo objetivo, según la importancia en el proyecto, es el personal administrativo, pues ellos son quienes gestionan y dan seguimiento a las gestiones del estudiante. Como tercer Grupo Objetivo, los docentes que harán uso de la plataforma pero serán un grupo más distante, pues aún no se han desarrollado los espacios para las gestiones de este grupo.

■ **¿Cuándo?**

La producción técnica o informática de la plataforma aún se encuentra en desarrollo por un especialista de Ingeniería, el cual al culminarla, la subirá al sistema de la Facultad para inmediatamente poder hacer uso de ella. En el momento en que se suba al sistema, el Manual de Uso debe subirse en paralelo, para que los usuarios tengan una introducción y una navegación eficaz a lo largo de su proceso y experiencia de interacción.

■ **¿Dónde?**

Al tratarse de un recurso de apoyo para un medio digital, el manual será divulgado, principalmente en la plataforma implementada en los sistemas de la Facultad de Arquitectura.

Podrá ser visualizado por cualquier usuario con acceso a una red de internet a través del SEEP. Tendrá la ventaja de ser descargable para que el usuario pueda almacenarlo en cualquier dispositivo. Además, podrá ser impreso y ser consultado cuando sea necesario y en donde se requiera.

VENTAJAS

- El grupo objetivo conoce y se familiariza con la línea gráfica de la Facultad
- No se invierte tanto en la producción
- Es bajo en costos
- Es accesible para todo el grupo objetivo
- Fácil acceso al grupo objetivo para validar la pieza
- No ocupa lugar físico, por lo que para el usuario es fácil acceder y mantenerlo entre sus archivos
- Es fácil de entender el formato, pues el grupo objetivo está familiarizado con él
- Se puede consultar en cualquier momento
- Puede contener gran cantidad de páginas como sean necesarias

DESVENTAJAS

- Implementación de línea gráfica de la Facultad
- Adaptación a medios impresos y digitales
- Aunque será digital, no se pueden incluir herramientas interactivas por la versión para impresión
- Podría ser innecesario para algunos usuarios, pues prefieren ser intuitivos en el uso de las plataformas
- No tener conocimiento del proceso de producción y la fecha de finalización
- Si no se ha descargado, se necesita acceso a la red para obtenerla

CONCEPTUALIZACIÓN

+ + +

El concepto creativo parte de la implementación de las técnicas creativas: “Conexiones morfológicas forzadas” y “cerca lejos”. Ambas basadas en el análisis que se le realizó al grupo objetivo y a la institución.

CERCA - LEJOS

Cerca

Solicitud
Junta directiva
Estudiante
Decano
Secretario
Caso
Problema
Facultad
Arquitectura
Sistema
Computadora
Red
Plataforma
Resolución
Administración
Control
Academia
Estudiar
Secretaria
Jefe
Coordinador

Lejos

Perro
Juguete
Parque
Globos
Cumpleaños
Viejo
Blusa
Escalera
Duende
Elefante
Puerta
Ventanas
Luz
Lámpara
Almohada
Cama
Carne
Leche
Pastel
Cocina
Galleta
Dinero
Comida

CONCLUSIONES

1. Caso + dinero

Un caso y el dinero son un medio entre dos sujetos. Una persona envía un caso y el receptor lo toma. Una persona envía dinero y el receptor lo toma. Sirven para negociar.

Medio: sirve para llevar, para informar. / Moderar, conciliar, arbitrar, interceder, reconciliar, negociar, intervenir

“Conexiones”

“Intervenciones tecnológicas”

“Vías de acceso”

“Conductos tecnológicos”

2. Estudiante + blusa

Los estudiantes son como una prenda femenina, cubren sus estudios aunque sólo algunas partes de ella. Tratan de cubrir sus problemas mediante la presentación de casos.

Cubrir: poner algo encima o delante de una persona o una cosa de manera que queda total o parcialmente oculta, protegida o resguardada / ocultar, esconder, tapar, enterrar, encubrir, techar, envolver, recubrir, revestir, tapizar, forrar

“Cubriendo casos”

“Protección”

“Tapiz de ideas”

“Soluciones ocultas”

3. Sistema + comida

Los sistemas son un conjunto de normas que regulan un funcionamiento, para nuestro cuerpo, el sistema digestivo regula nuestra alimentación.

Regularizar: determinar las normas o reglas a que debe someterse o ajustarse algo. / Reglamentar, reglar, normalizar, regularizar, organizar, legalizar

“Reglas de oro”

“Mandamientos”

“Ajuste de normas”

4. Control + luz

El proceso de gestión de solicitudes debe llevar un buen control para que llegue a ser resuelto, llega a iluminar cuando se encuentra la solución. La plataforma creada tiene la intención de ser esa “luz” para mantener el control.

Iluminar: proyectar luz sobre algo. / Encender, alumbrar, aclarar, irradiar

“Sacar a la luz”

“Iluminación de contenido”

“Irradiar soluciones”

“Claro camino de opciones”

“Despeje de problemas”

“Camino de luz”

5. Plataforma + cumpleaños

Los sistemas de la facultad cuentan con distintas plataformas y herramientas, las cuales se han ido implementando poco a poco, agrandando el sistema e implementando nuevas tecnologías, haciéndonos crecer como facultad.

“Por pasos”

“Creciendo”

“En subida”

“Plataformas”

CONEXIONES MORFOLÓGICAS

¿Quién?	¿Cómo?	¿Dónde?	¿Para qué?
Decano	Solicitudes	Administración	Control de solicitudes
Secretario académico	Gestiones	Juntas	Control de personal
Secretarias	Casos	Oficinas	Bienestar académico
Académicos	Solución	Salones	Bienestar laboral
Estudiantes	Sistemas	Laboratorios	Comodidad laboral
Junta directiva	Plataformas	Facultad	Comunicación eficaz
Vocales	Internet	Universidad	Rapidez en la gestión
Directores	Secretaría	Pasillos	Seguimiento de casos
Docentes	Peticiones	Edificios	Definición de roles
Coordinadores	Bancos		Trabajos eficaces
Jefes de área			
Administrativos			
Personal			
Guardias			
Tesoreros			

CONCLUSIONES

1. Vocales + internet + oficinas + bienestar estudiantil y laboral

Representantes en la institución que velan por el bienestar estudiantil y laboral

Personas que a través de distintas vías buscan un bien común

Lugar donde las personas se unen para un bien común

Conexión entre la institución y los representantes estudiantiles para el bienestar estudiantil

“Justo entorno”

“Riquezas”

1. Docentes + sistemas de farusac + universidad + comodidad laboral

Guías e instrumentos que reducen y mantienen la comunicación

Medios que buscan un entorno cómodo para su personal

Eficacia laboral para las personas dentro y fuera de la universidad

Espacios donde las personas se mantienen gratos trabajando

“Distancias cortas”

“Entre espacios”

“Reducción de espacios”

1. Estudiantes + solicitudes + pasillos + control de solicitudes

Caminos largos para resolver casos para los estudiantes

Alumnos con problemas sin dirección de solución

Personas sin noción del camino para solucionar un problema

Vías para controlar los problemas del estudiante

“Variás vías”

“Multidireccinal”

“Caminos alternos”

“Laberinto de opciones”

SELECCIÓN DE CONCEPTOS

Luego de obtener las conclusiones de cada técnica, se procedió a realizar un análisis de cada una de las propuestas elegidas.

1. En Conexión

La conexión es el enlace que se establece entre el emisor y el receptor a través del que se envía el mensaje.

El concepto “En Conexión” hace referencia a dos conceptos. Por un lado, las conexiones con respecto a la tecnología, que son gran esencia de la Unidad de Informática y Control Académico; y por otro, las conexiones personales o comunicacionales que se deben abordar para la solución del problema de comunicación que aborda la Facultad con respecto a la recepción de las Solicitudes.

2. Regla de Oro

“Principio que se impone o se adopta para dirigir la conducta o la correcta realización de una acción o el correcto desarrollo de una actividad”. Def. 1e. *Diccionario Google*.

“Regla que se considera la más básica o la más importante”. Def. 2e. *Diccionario Google*.

Una regla de oro es considerada una regla de mayor relevancia. Deja claras las acciones o normas para el correcto funcionamiento de algo, en este caso, pretende ser una guía para aprovechar los recursos de la plataforma en los sistemas de la Facultad, de modo que el manual sirva como un “Mandato” para el aprovechamiento del recurso.

3. Multidireccional

“Que tiene varios sentidos o direcciones, no solo apunta en una dirección sino puede apuntar en cualquiera o varias direcciones”. Def. 1e. *Diccionario Google*.

La comunicación Multidireccional es aquella en la que intervienen varios locutores. Se trata, por tanto, de un diálogo en el que los distintos participantes se van turnando en los papeles de emisor y receptor.

Una Comunicación Multidireccional es la necesaria para mantener el control y conocer las distintas opciones a las que el estudiante puede acceder para solucionar su caso.

SÍNTESIS DE PROPUESTAS

Luego de analizar cada conclusión, se optó por sintetizar las tres opciones en una sóla, esto a través de la técnica de “lluvia de ideas”

Conexión + multidirección	Regla de oro
unión	regla
enlace	a seguir
medio	norma
camino	guía
guía	mandato
lazo	ley
sendero	juez
paso	dorado
a seguir	orden
conectar	mandar
vínculo	códigos
acoplar	modelos
líneas	patrones
raya	instrucción
recta	ejemplo
orientación	camino

Posibles conceptos

Patrón guía

Patrones guías

Siguiendo el patrón

Modelos en conexión

Modelos conectados

Códigos conectados

Códigos en conexión

Aproximación de códigos

Acoplamiento de códigos

Camino de Códigos

Línea de códigos

Código en línea

Introducción de Códigos

Enlaces rectos

Líneas de enlace

Conexión de códigos

Ajuste de Códigos

Ajuste de reglas

Normas ajustadas

Ajuste de patrones

Adaptación de códigos

Códigos adaptados

Adaptación de reglas

Camino de orden

Lineamientos

INSIGHT

“PREGUNTÁ EN SECRETARÍA”

CONCEPTO CREATIVO

LINEAMIENTOS

Hace referencia a las líneas de “conexión” tanto comunicacionales, entre la comunidad de la Facultad de Arquitectura, USAC. Como a las tecnológicas, que es el principal medio de divulgación y esencia del proyecto.

A su vez, se habla de lineamientos como un modelo de “reglas de oro” o instrucciones que el usuario debe seguir para un correcto uso de los sistemas facultativos.

Además, se trabajó en un concepto creativo paralelo, el cuál se basó en el código encriptado conocido en la tecnología: “Cifrado”

CÓDIGOS DE DISEÑO

Ilustración

Al tratarse de un Manual para los sistemas de la Facultad, es necesaria la presencia de imágenes sobre las pantallas y entornos del Sistema.

Al usar capturas de pantalla de la plataforma, se reducirá el contenido textual, el cual llegaría a confundir al lector en la búsqueda de las herramientas o espacios, y aumentará el contenido gráfico, que será captado por el grupo objetivo, de una manera más inmediata, consiguiendo que el receptor se ubique, con mayor rapidez, dentro de la página web.

Además, se hará uso de elementos icónicos para separar los roles de los dos grupos de usuarios que emplearan la plataforma. Esto con la intención de mantener un orden en los papeles y ubicar las herramientas que debe hacer uso cada uno.

Retícula

Partiendo del Concepto Creativo, la diagramación y estructuración del Manual debe responder y crear el efecto de “integración”.

Debe representar y facilitar los pasos a seguir, buscando jerarquía entre los elementos gráficos y los textuales, lo cual se logrará mediante una diagramación basada en la retícula modular, que según Timothy Samara (2002), es una retícula moderna. Lo cual responderá al tono amistoso y actual con el que se busca conectar con el grupo objetivo.

Se deberá caracterizar por la limpieza, la fluidez y un estricto orden en los elementos. Además, deberá contar con amplios espacios en blanco, que construirán el descanso visual que se busca dentro de la pieza.

Iconografía

La representación del concepto se verá reflejada a través de líneas rectas que sean capaces de dirigir la atención del receptor hacia los puntos focales de cada página.

A su vez, la incorporación de números “0” y “1” serán los elementos principales para la composición de la identidad de la Unidad y la diagramación de los proyectos secundarios.

Tipografía

Parte de los requerimientos de la Unidad de Informática y por formar parte de un documento institucional, que será de uso para la implementación en los sistemas, se debe hacer uso de la línea gráfica de la Facultad.

La tipografía que se debe utilizar y mantener es la Familia tipográfica FUTURA.

Color

La paleta cromática es otro de los principales elementos que caracterizan a la institución, siguiendo los requerimientos de la línea gráfica de la Facultad de Arquitectura, se debe hacer uso del color dorado y el azul en sus tres distintas versiones, según el “Manual de Normas del Logotipo de FARUSAC”.

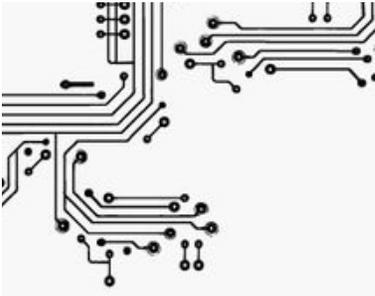


Figura 9 : Líneas de conexión



Figura 10 : Elementos metálicos

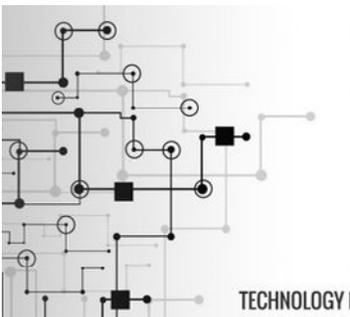


Figura 11 : Tecnología

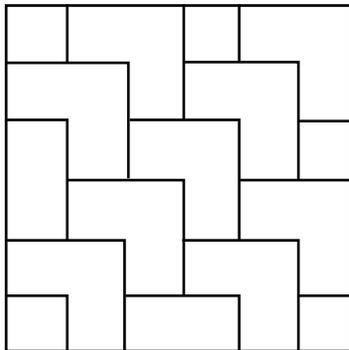


Figura 13 : Estructura modular

FUTURA BOLD
FUTURA MEDIUM



Figura 12 : Diagramación modular



Figura 14 : disposición modular, imag.



6

PRODUCCIÓN GRÁFICA & VALIDACIÓN

Nivel 1 de visualización

Nivel 2 de visualización

Nivel 3 de visualización

Fundamentación
de la pieza final

Lineamientos
para la puesta en práctica

NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

+ + +

PROPUESTAS Y DESCRIPCIÓN

Portada Manual SEEP



Opción A

En la primera opción, los elementos gráficos representan el concepto “Lineamientos” desde el sentido de conexión.

El color azul del fondo, será el predominante para enlazar la institución con el material.

El titular en color blanco, busca resaltarlo y captar la atención del receptor. El subtítular se encuadra en amarillo para equilibrar el contenido gráfico y el textual.



Opción B

Para representar el concepto, los elementos gráficos son líneas en tono amarillo para mantener puntos de atención en la pieza que dirigen y crean un recorrido visual hacia el titular.

El fondo se mantendrá en color azul oscuro, con cuadros azul claro y textura de cruces como guías para los elementos gráficos y mantener la idea de "tecnológico". Se amplió la paleta cromática según colores institucionales, para mantener el fondo más dinámico.

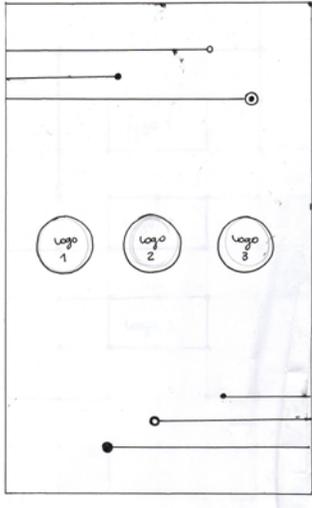


Opción C

En segundo plano se aprecia un fondo de signos "+" con puntos intermedios para mantener la estructura tecnológica y acoplarse al concepto, seguido de los elementos gráficos que rodean el titular. Los logotipos están presentes en la portada para identificar en primera instancia la institución.

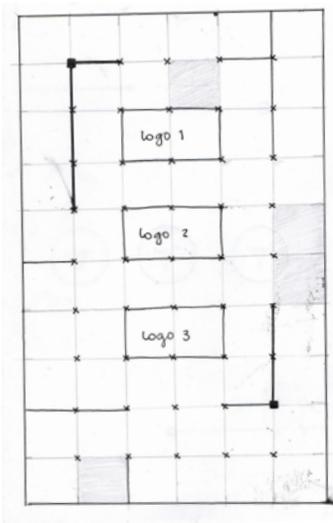
La figura que rodea el titular, es presentada en color amarillo para crear un alto contraste entre el azul de fondo y el blanco del titular.

Contraportada



Opción A

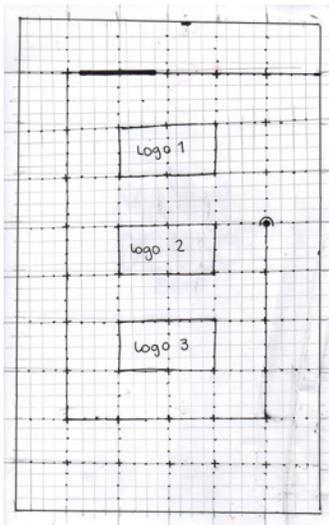
Al igual que en la portada, el color azul sigue predominando y el amarillo de los elementos gráficos crean contraste y dirigen la atención a los logotipos ubicados en el centro.



Opción B

Los logotipos son representados en versión horizontal, diagramados verticalmente para mantener y guiar, a través de las líneas y texturas en segundo plano.

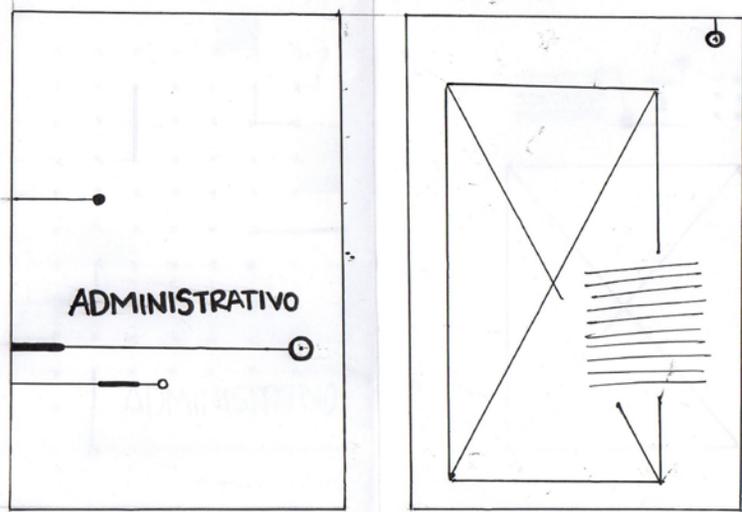
De igual forma, en segundo plano, se mantienen los cuadros azules con poca saturación para mantener el dinamismo de la pieza a través de la alta saturación en los logotipos.



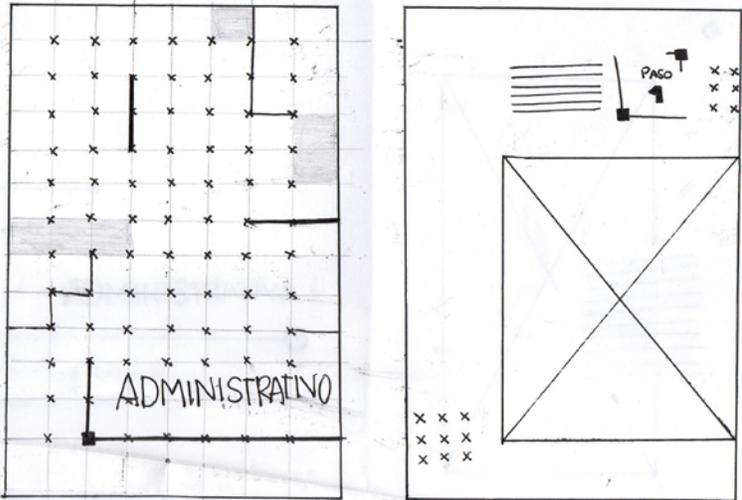
Opción C

Se mantiene la textura de signos “+” con puntos intermedios para mantener el concepto tecnológico. Los “lineamientos” son representados a través de las líneas que rodean los logotipos, enmarcándolos y creando un recorrido visual a través de ella. Por lo mismo, es presentada en color amarillo para crear el alto contraste entre las figuras del primer y segundo plano.

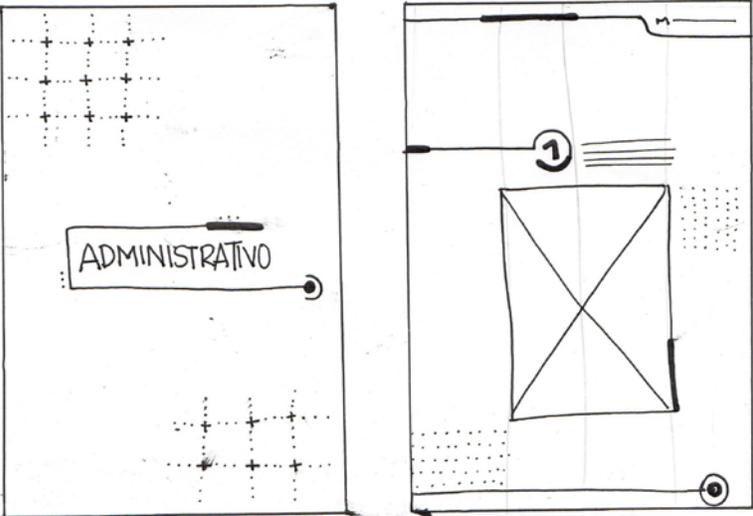
Páginas Internas



Opción A
 Manteniendo los mismos elementos icónicos que en la portada, se dirige la vista hacia los titulares. Se sigue manteniendo los altos contrastes cromáticos

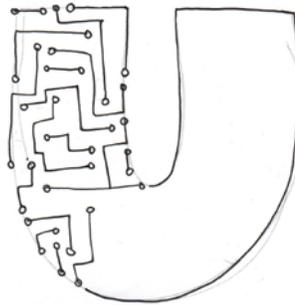


Opción B
 Se utiliza la misma textura con la iconografía, utilizada en la portada, para las portadillas interiores, más no para las páginas de contenido, así se evita saturar y cansar la vista del receptor.



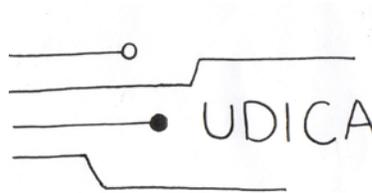
Opción C
 La textura utilizada en la portada se mantiene a lo largo de las páginas, pero únicamente como un recurso en segundo plano, con poca saturación de color para evitar que este elemento sea el punto focal. Los titulares se ven rodeados por los elementos icónicos, al igual que los pasos a seguir.

Logotipo UDICA



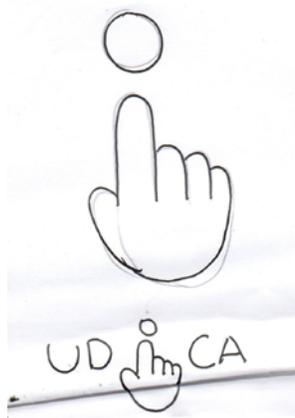
Opción A

Para la representación del concepto “Cifrado” se omitió el uso de números y se implementaron los íconos de encriptado formando la letra “u”.



Opción B

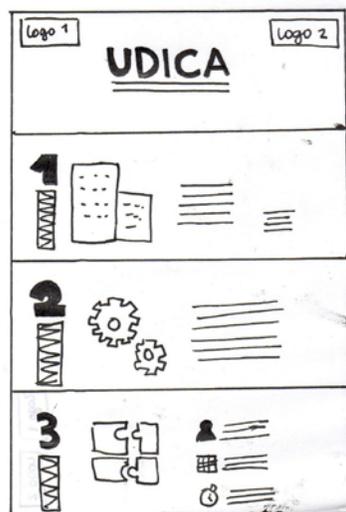
Se implementan los íconos de encriptado alrededor del nombre, representando la seguridad y el resguardo de este recurso.



Opción C

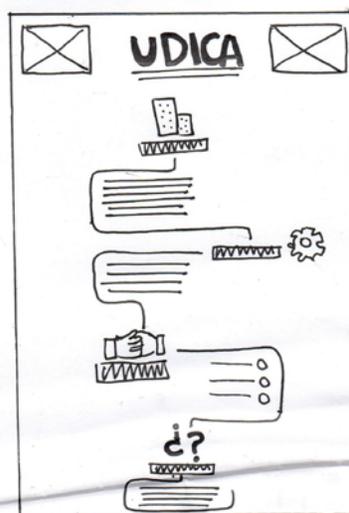
Se procede a la unión de dos recursos vitales en la tecnología, el código binario y el cursor. De manera que, la letra central de UDICA - i - sea el isotipo que represente un “1”, un “0” y el “cursor”.

Infografía/Video UDICA & Video SSO



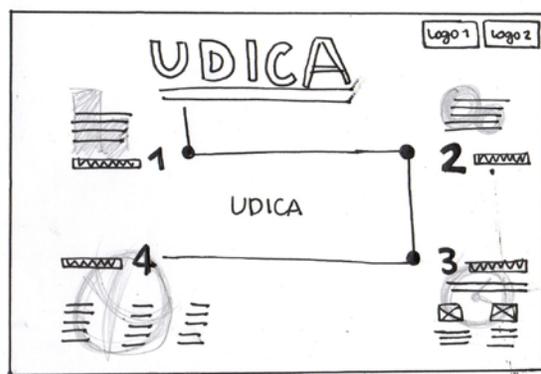
Opción A

Se optó por una disposición vertical, en la que todos los íconos se vean alineados a la izquierda. Se incorporan números que guíen y mantengan el recorrido a lo largo de la pieza.



Opción B

Siguiendo una disposición vertical, se omiten los números y se incorporan líneas para crear las conexiones y las guías del recorrido. Los logotipos se colocan al inicio de la pieza para hacerlos notar. El fondo es de un color plano para no sobrecargar con elementos icónicos en segundo y primer plano.



Opción C

Se opta por una disposición horizontal, con la intención de incorporar elementos de mayor dimensión y hacer notar más los códigos icónicos, no tanto el contenido textual. Se incorpora, tanto las líneas guía, como los números.

AUTOVALIDACIÓN NIVEL DE VISUALIZACIÓN 1

Manual SEEP

Se tomó en cuenta la opción A. Sin embargo, se cambió la disposición a un formato horizontal pues aunque se trate de un documento impreso/digital, el grupo objetivo le dará más uso a la versión digital que a la impresa.

Se optó por fondos blancos para facilitar las impresiones que requiera el grupo objetivo. Los códigos cromáticos y tipográficos ha utilizar serán los institucionales, con el objetivo de mantener la línea gráfica y no desligar a la Institución. En la portada y contraportada se optó por utilizar fondos oscuros para crear un alto contraste con los elementos gráficos y con las páginas interiores.

Los logotipos serán presentados en la página de créditos y en la contraportada, pues la portada ya contiene suficiente información en donde los elementos gráficos dirigen al punto focal de la portada (el titular).

Logotipo UDICA

Para hacer una representación más acorde al concepto creativo, se optó por la opción C. Sin embargo, se omitirá el recurso icónico del cursor, con la intención de mantener una correcta abstracción del isotipo y no desligarse del concepto principal. Se mantendrá el mismo alto contraste cromático que en el logotipo principal de la Facultad.

Infografía/Video UDICA & Video SSO

Con la intención de mantener una misma línea gráfica entre el material producido por la Institución, se hará uso de la opción B. La iconografía será lineal, como la utilizada en los contenido generados, además, serán representados con los colores institucionales en sus distintas tonalidades, con la intención de hacerlos notar más que el fondo, el cuál se verá representado con textura de “cifrado”.

NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

+ + +

PROPUESTA

Manual SEEP

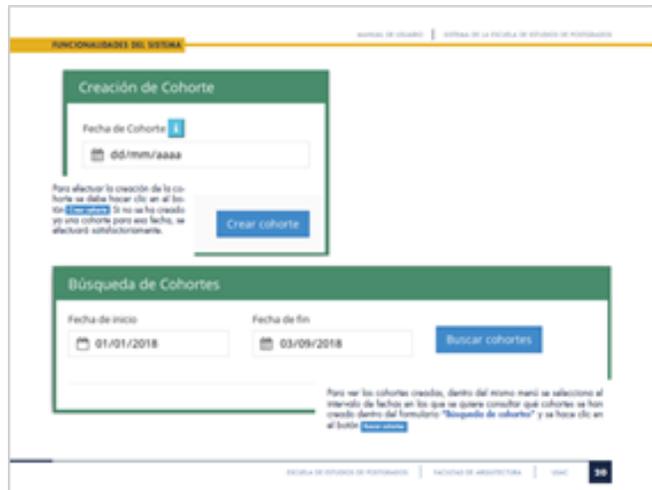
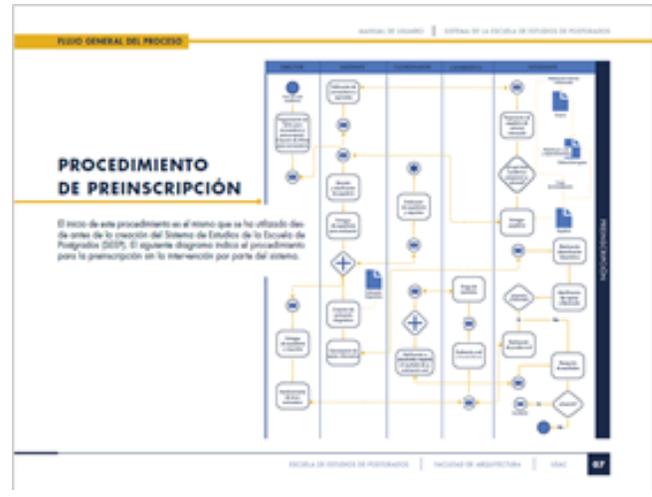
Al invertir la disposición del formato, se optó por utilizar los elementos gráficos en versión horizontal y vertical, pues se disponía un mayor espacio para redirigir la atención a los titulares y/o al contenido.

Se optó por utilizar opacidad para algunos elementos gráficos para redirigir pero no saturar las páginas de tanto contenido.

Los procesos fueron adaptados a la línea gráfica y la iconografía utilizada fue la de la notación bpmn 2.0 que es utilizada para los diagramas de flujo.

Se crearon portadillas secundarias para cada módulo y mantener orden en la estructura del manual. Dentro del contenido se incluyeron los botones según la gestión, para dejar claro la ubicación y facilitar la navegación a través de él.





VALIDACIÓN

Para la evaluación de esta segunda fase, se tomó en cuenta la opinión de profesionales en el área del diseño gráfico y la ingeniería.

Para la validación se hizo uso de la entrevista, que consistió en diez preguntas, con el objetivo de definir cada parte de la pieza y orientando la toma de decisiones de diseño y de contenido, para que la interacción con el grupo objetivo resultase puntual.

Ver Anexo 2

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Las conclusiones a la que se llegaron, según la validación con los profesionales fueron:

- En su mayoría, la tipografía utilizada es de fácil comprensión
- Los tamaños utilizados son apropiados, sin embargo los procesos requieren un aumento en la tipografía para poder apreciar el flujo de la gestión
- Los elementos gráficos dirigen la vista a los elementos principales, como titulares y contenido
- Aunque la iconografía ayuda a comprender los procesos, es necesario especificar cada uno de su significado
- La navegación resulta un poco difícil sin enlaces
- La inclusión de botones dentro del contenido dio un impacto positivo
- El exceso de procesos puede resultar innecesario para el grupo objetivo, pues prefieren la información instantánea

Los cambios a implementar:

1. Los procesos deben ser reestructurados a una versión horizontal para apreciar el texto y el flujo, además de considerar colocarlos en una página aparte.
2. Colocar la interpretación de los procesos ya sea a un lado o como una introducción a todo el documento.
3. Facilitar la navegación a través de botones y enlaces
4. Colocar pasos a seguir en las gestiones a través del SEEP

PROYECTOS B & C

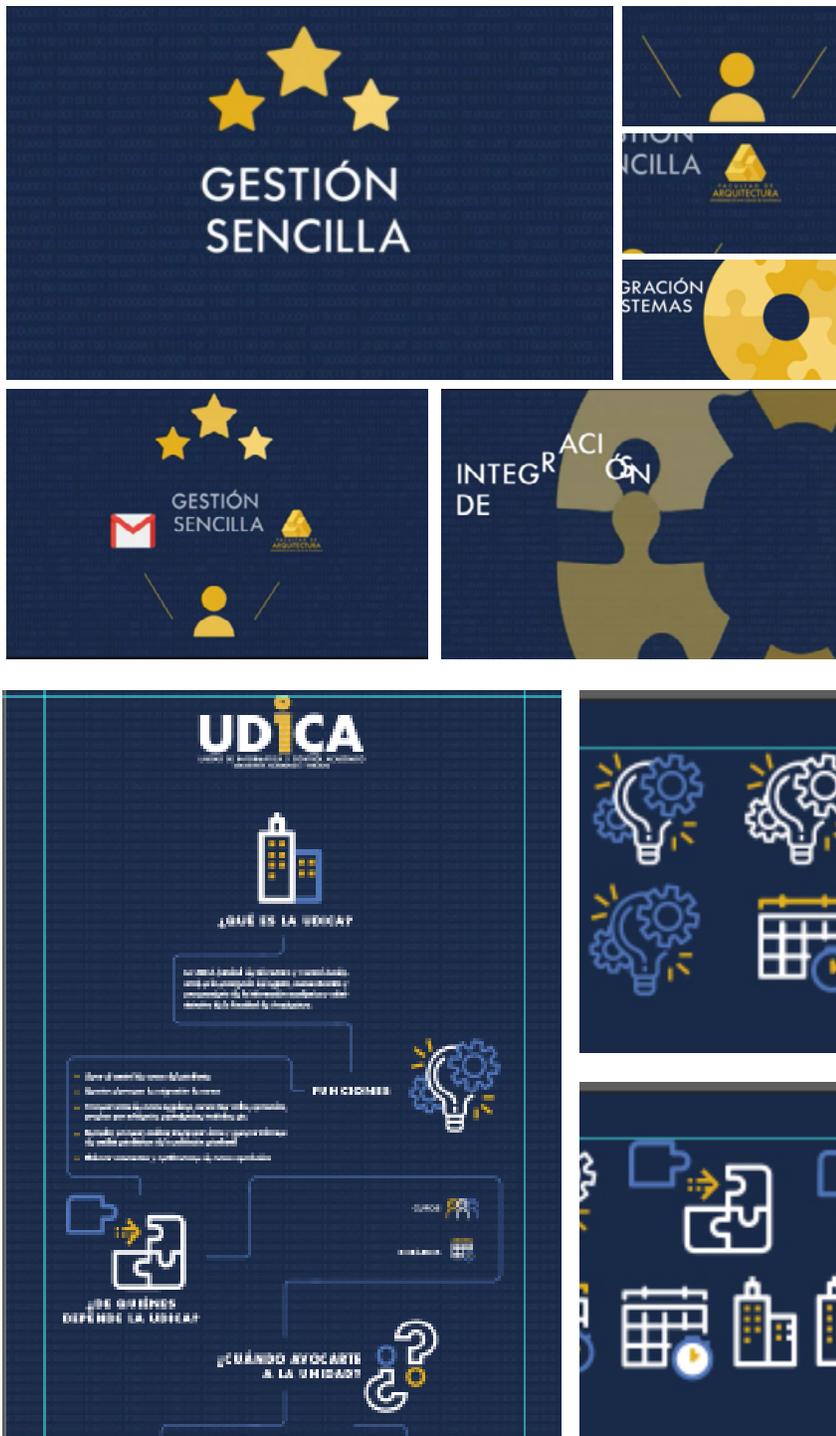
Logotipo UDICA

Se integraron los números “0” y “1” para representar un isologo con la letra central -i-. Se mantuvieron los colores institucionales y se logró crear un alto contraste en sus distintas versiones incorporando el color blanco en la paleta cromática.



Infografía/Animación UDICA & Video SSO

Se integraron los fondos con textura de cifrado a partir del código binario. Los íconos se mantienen en relación con el material producido a través de las redes sociales de la Facultad.



NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

+ + +

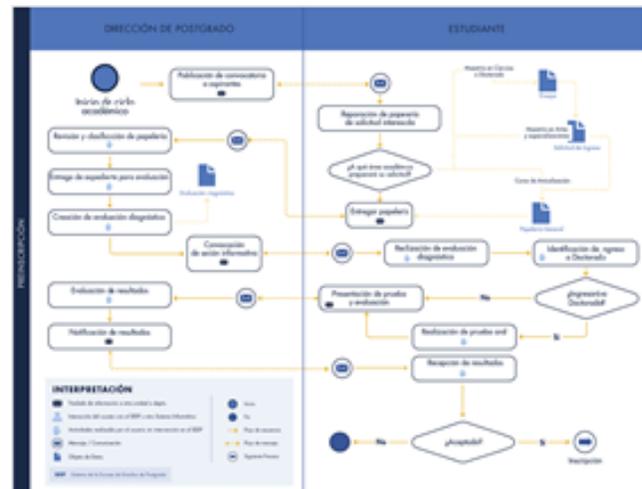
PROPUESTA

Tomando en cuenta las sugerencias y observaciones realizadas por los profesionales, los procesos fueron adaptados a un formato horizontal, aumentando el tamaño de la tipografía y de los íconos. Además, se incluyó un cuadro de interpretación, en donde se le da a conocer al lector el significado de cada ícono y de las siglas utilizadas únicamente en cada proceso.

En la portada, se especificó el manual para cada grupo objetivo. Para la guía de funciones del SEEP, se trató de incluir los pasos en una sólo página para evitar confusiones entre los subtítulos y facilitar la navegación por el manual.

Se optó por eliminar las portadillas secundarias, con la intención de reducir recursos de impresión para el lector.





VALIDACIÓN

Para la evaluación de esta tercera fase, se realizó una encuesta a una muestra de 50 estudiantes de los 243 que conforman la Escuela de Estudios de Postgrado de la Facultad de Arquitectura. Además, se encuestó a 4 personas que conforman el personal administrativo de la Escuela y que harían uso del SEEP con mayor frecuencia.

Ver Anexo 3

RESULTADOS

Las conclusiones a la que se llegaron, según la validación con el grupo objetivo fueron:

- Antes del manual, la mayor parte de los estudiantes no conocían los procesos para cada gestión.
- Aunque para los profesionales los procesos pudiesen ser innecesarios para el grupo objetivo, en su totalidad el grupo objetivo los consideró necesarios y les ayudó a conocer cada uno.
- Para el grupo objetivo, el manual es necesario para la navegación por el SEEP, aunque se tuviera la impresión de ser únicamente intuitivo.
- Gran porcentaje del grupo objetivo entendió cuáles son la mayoría de funciones que puede gestionar a través del SEEP.
- La interacción con el manual resulta fácil, pero es indiferente para la mayoría de ellos.
- Es confusa la secuencia de pasos a seguir a través de la guía de funciones.

Los cambios a implementar:

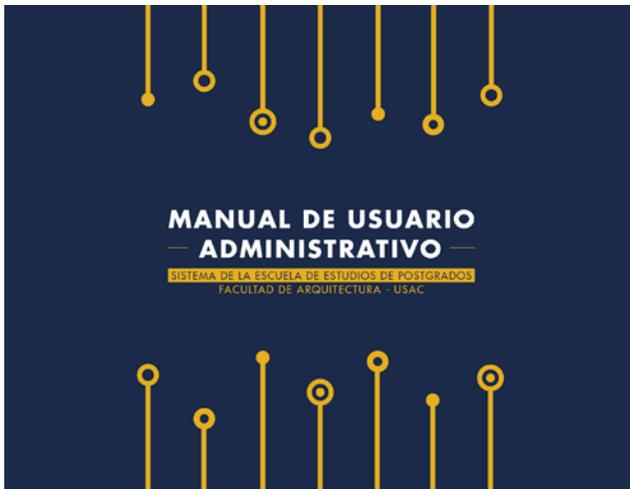
1. Facilitar la navegación a través de botones y enlaces
2. Presentar los pasos de una manera más ordenada

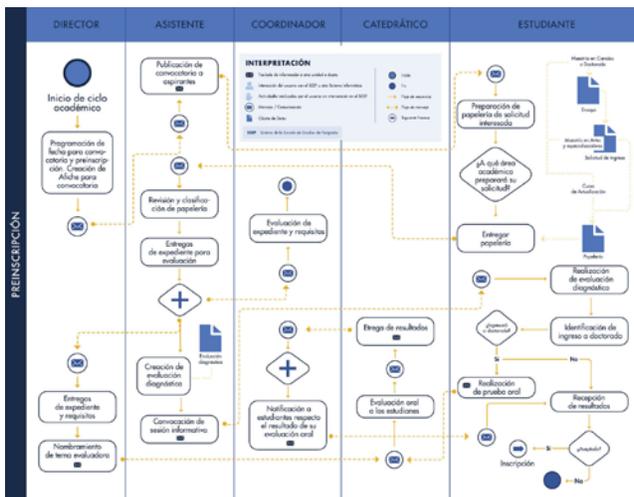
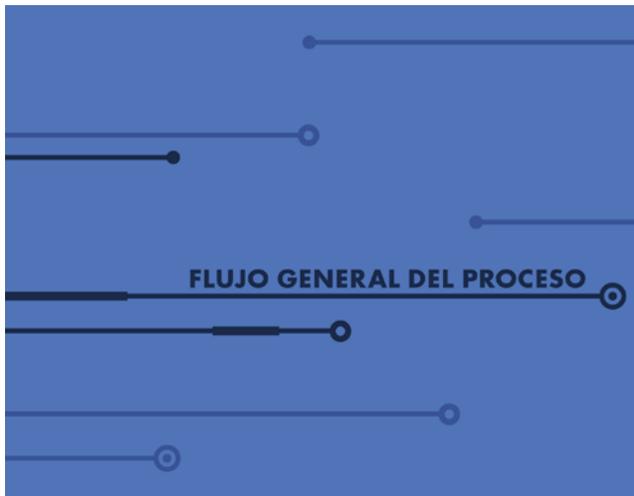
PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Manual SEEP

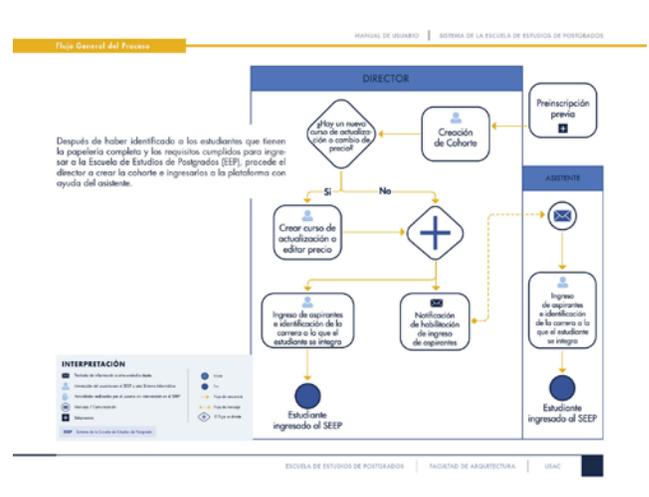
Al incluir iconografía y facilitar la interacción y navegación a lo largo de la pieza, se transformó el manual en un documento interactivo, no únicamente digital. Se incorporaron los botones en el índice para acceder a cada tema, en cada página se incorporó un acceso directo al índice, con el objetivo de evitar la inomodidad de regresar manualmente al inicio del documento. Además, con la respuesta positiva por parte del grupo objetivo, los procesos fueron reestructurados a una escala mayor y a los cuales se accede a través de botones de navegación.

Además, que se hizo uso de una iconografía de fácil entendimiento en cuanto la connotación que los usuarios otorgan, inconscientemente, a cada uno de ellos.





Funcionalidades del Sistema



Funcionalidades del Sistema

Visualización de Horarios de Cursos

Cód.	Curso	Sección	Tipo	Lab.	Cupo	Fecha Inicio	Fecha Fin	Hora Inicio	Hora Fin	Lugar	Días	Catedrático	Coordinador	Acciones
025	Análisis Ambiental I	Única	Presencial	✓	123	03/09/2018	04/09/2018	18:00	21:00	T1	T1	Karin Lucarelli Chave Quintanilla		
049	Diseño del Planje I	Única	Presencial	✓	123	28/08/2018	29/09/2018	08:00	10:10	T1	T1	Ryton Alfredo Rubie Roldán		

En el encabezado de este cuadro se indicará la carrera y cohorte de los cursos que son mostrados. Además, se mostrarán las opciones de edición y eliminación de horarios. Los horarios con fondo gris significan que ya colacionaron. Los horarios que ya colacionaron no podrán ser editados.

Creación de horario

Parsum 27 - Detalle del Horario de Curso

Curso: M021 - Producción de Investigaciones I Sección: Estudiante

Coordinador: (Sin Coordinador) Catedrático: Karin Lucarelli Chave Quintanilla

Fecha de inicio: 28/03/2018 Fecha de fin: 28/08/2018

Hora de inicio: 08:00 Hora de fin: 12:00

Días que se impartirá el curso: Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes Sábados Domingos

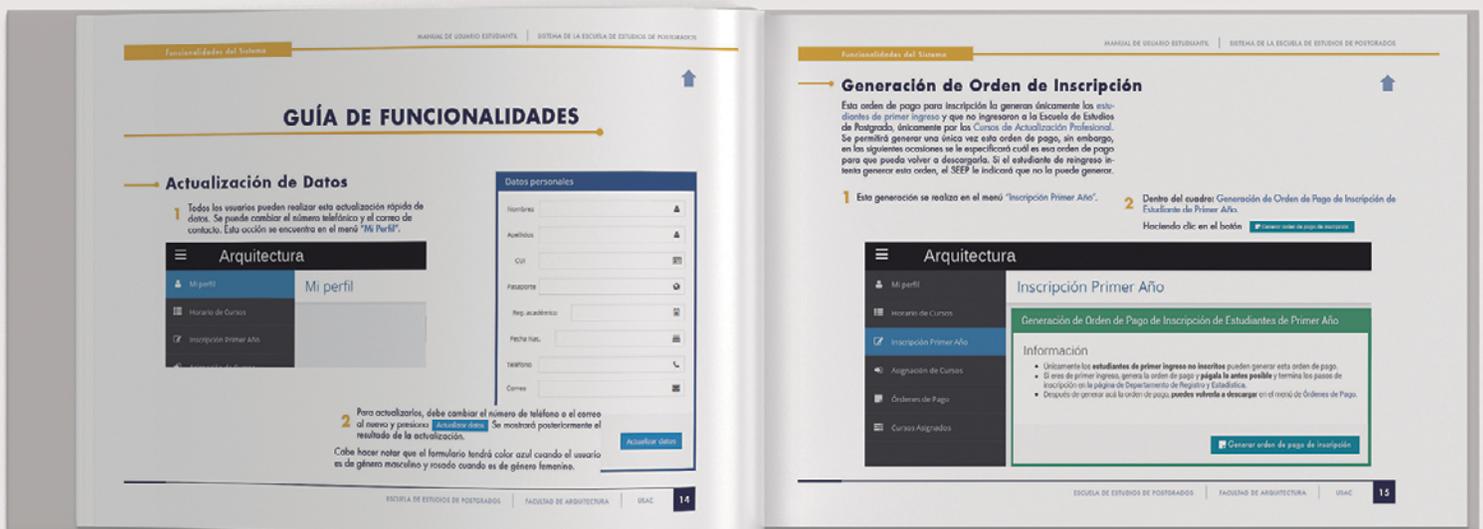
Tiempo de Curso: Ubicación: Sábados Cupo: 30

Presencial: 72 300 30

Tiene laboratorio

Botones: **Cancelar** **Guardar Horario**

- Después de seleccionar la categorización de los horarios, se muestra el formulario "Detalle del horario del curso" precedido por el código del parsum al que se agregará el horario.
 - El ingreso del coordinador será opcional porque puede no haber coordinador o estar pendiente de determinarlo. De la misma forma, la ubicación y el salón en el que se impartirá el curso serán campos opcionales de selección.
 - La sección "Sábados" y "Domingos" deben tener únicamente selecciones estos días en los "Días en que se impartirá el curso". Si un curso tiene laboratorio, se le agregará el precio que este configurado en el sistema para los horarios que tengan laboratorio. Este costo será cargado directamente al horario, por lo que todos los estudiantes que se inscriben a este, tendrán ese precio afectado.
- Para agregar el horario se selecciona el botón **Guardar Horario**. Luego, se mostrará automáticamente la respuesta del servidor para este horario creado.



GUÍA DE FUNCIONALIDADES

Actualización de Datos

- 1 Todos los usuarios pueden realizar esta actualización rápida de datos. Se puede cambiar el número telefónico y el correo de contacto. Esta opción se encuentra en el menú "Mi Perfil".



Datos personales	
Nombre	<input type="text"/>
Apellido	<input type="text"/>
CUI	<input type="text"/>
Presorte	<input type="text"/>
Rep. académica	<input type="text"/>
Fecha Nac.	<input type="text"/>
Teléfono	<input type="text"/>
Correo	<input type="text"/>
Actualizar datos	

- 2 Para actualizarlos, debe cambiar el número de teléfono o el correo al nuevo y presionar **Actualizar datos**. Se mostrará posteriormente el resultado de la actualización.
Cabe hacer notar que el formulario tendrá color azul cuando el usuario es de género masculino y rosado cuando es de género femenino.

Generación de Orden de Inscripción

Este orden de pago para inscripción lo generan únicamente los estudiantes de primer ingreso y que no ingresaron a la Escuela de Estudios de Postgrado, únicamente por los Cursos de Actualización Profesional. Se permitirá generar una única vez este orden de pago, sin embargo, en las siguientes ocasiones se lo especificará cuál es su orden de pago para que pueda volver a descargarlo. Si el estudiante de regreso intenta generar este orden, el SEEP lo indicará que no lo puede generar.

- 1 Este generación se realiza en el menú "Inscripción Primer Año".
- 2 Dentro del cuadro: Generación de Orden de Pago de Inscripción de Estudiante de Primer Año. Haciendo clic en el botón [Generar orden de pago de inscripción](#).

Arquitectura



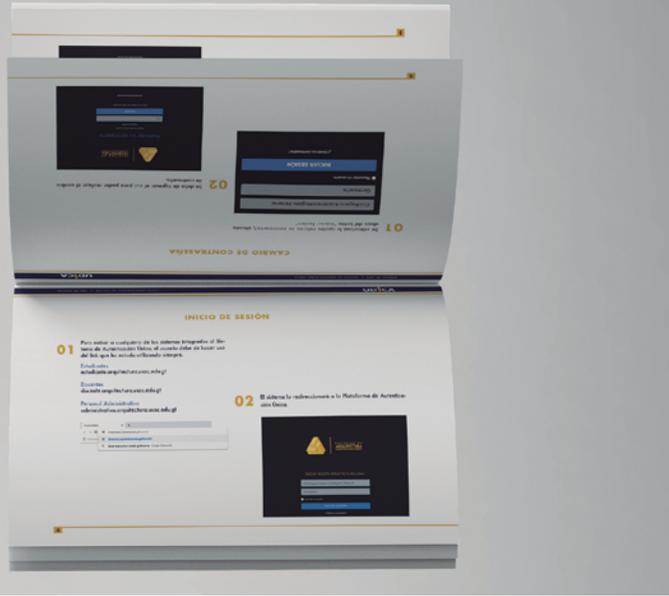
Inscripción Primer Año

Generación de Orden de Pago de Inscripción de Estudiantes de Primer Año

Información

- Únicamente los **estudiantes de primer ingreso** no inscritos pueden generar este orden de pago.
- Si eres de primer ingreso, genera el orden de pago y **págalos antes posible** y tendrás los puntos de inscripción en la página de Departamento de Registro y Estadística.
- Después de generar su orden de pago, **puedes volverlo a descargar** en el menú de Ordenes de Pago.

[Generar orden de pago de inscripción](#)



LINEAMIENTOS PARA REPRODUCCIÓN

+ + +

MANUALES

Digital

1. Puede visualizarse en cualquier sistema, siempre y cuando el equipo o dispositivo tenga instalado un lector de PDF (Portable Document Format o «formato de documento portátil»)
2. El documento se puede compartir a través de correo electrónico, redes sociales, bluetooth, CD, USB.

Impresión

1. Se debe contar con su versión digital, la cuál se obtiene a través del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado o en la Unidad de Informática y Control Académico, FARUSAC.
2. Se deben considerar, de preferencia, hojas tamaño carta
3. Dentro de las configuraciones de impresión se debe considerar una orientación “horizontal”.
4. Puede ser impreso a blanco y negro o a color.

El costo de reproducción física de los manuales dependen del tipo de impresión, color y cantidad de páginas a imprimir. Los precios por página, en promedio, son:

- A color, impresión de inyección de tinta: Q 1.00
- Blanco y negro, impresión de inyección de tinta: Q 0.50
- A color, impresión láser: Q 5.00

ANIMACIONES

Digital

1. El documento se puede compartir, únicamente entre personal administrativo de FARUSAC. a través de correo electrónico, bluetooth, CD, USB. Con la finalidad de ser compartido a estudiantes mediante la página de la Facultad.
2. Puede visualizarse en cualquier dispositivo electrónico y es compatible con todos los sistemas operativos, siempre y cuando se cuente con un reproductor multimedia con la capacidad de leer formato MP4 o AVI. De no ser así, es posible convertir el archivo a un formato compatible.

El costo de reproducción física, a través de una CD, dependerá del lugar de compra, impresión de carátulas y sobre. En promedio:

- CD, impresión de carátula: Q 15.00
- CD : entre Q 5.00 y Q 8.00



SÍNTESIS DEL PROCESO



- Lecciones aprendidas
- Conclusiones
- Recomendaciones
- Referencias
- Anexos



LECCIONES APRENDIDAS

+ + +

- Trabajar con base a un cronograma simplifica la entrega de las distintas fases y evita caer en momentos de estrés. Dentro de él, se deben contemplar descansos para rendir de mejor forma. Además, se le demuestra y le queda constancia al cliente, el tiempo que se emplea en los proyectos.
- Aplicación correcta de metodologías para la conceptualización en el diseño.
- Ampliar el banco referencias respecto a los temas que se han de tratar. Se debe adoptar un hábito de lectura más frecuente, en cuanto a temas de diseño, para que al momento de tomar decisiones creativas, se puedan defender con seguridad y con base a estudios, estadísticas, hechos, etc.
- Estudiar y estar en constante comunicación con el grupo objetivo facilita la toma de decisiones de diseño. Aunque se forme parte de él, nunca se debe asegurar la opinión propia.
- Todo proceso, sea digital o impreso, debe tener lineamientos para su reproducción. Pues no se conoce el alcance que el proyecto pueda llegar a tener.
- Nunca se termina de mejorar un proyecto. Sin embargo, se debe considerar en qué momento el proyecto tiene lo que usuario necesita y que hará uso.

CONCLUSIONES

+ + +

- Los manuales elaborados sirvieron como un aporte al personal administrativo y estudiantil en el Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado. Cumple la función de detallar las gestiones y mostrarle al grupo objetivo, aquellos procesos que involucran a más miembros, creando consciencia del tiempo requerido para cada proceso.
- A través del Manual se redujo, por parte de los usuarios, la cantidad de quejas y preguntas al soporte técnico y administrativo de la Escuela.
- La presentación de los procesos, aunque se creyeran innecesarios para los usuarios estudiantiles, resultaron ser de utilidad y fáciles de comprender para conocer la estructura de cada gestión. Pues a través de la unidad armónica entre el contenido gráfico y el textual, se logró mantener la atención del usuario a lo largo de la pieza.
- El aporte brindado generó mejoras en la comunicación, facilitando la relación entre usuarios, lo que provocó un aumento en la productividad e interacción.
- La iconografía facilitó a los usuarios la navegación a través del documento. La implementación de códigos icónicos logró que el usuario se ubicara dentro del documento de manera inmediata. El utilizar códigos icónicos bajo la connotación del grupo objetivo, se logró una rápida comprensión de los botones de navegación.
- Los manuales, aunque en ocasiones parecieran innecesarios, simplifican y reducen la cantidad de reclamos técnicos.

RECOMENDACIONES



A la Institución

- Mantener actualizados los materiales que se realizan
- Contar con un segundo representante que esté enterado de los proyectos que se realizan, de manera que, si llegase a faltar alguno, no se atrase el proceso.
- Presentar proyectos que estén terminados, o bien, en su fase final de producción. Con el objetivo de aprovechar el tiempo estipulado de la práctica.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Realizar sesiones que ayuden al estudiante a tratar con clientes o a exponer sobre los proyectos.

Al Estudiante

- Mantener un registro diario de las actividades, no acumularlo para último día. Además, se debe tomar en cuenta toda reunión y tiempo empleado en la institución como parte del proceso.
- Aunque se tenga conocimiento de alguna técnica o metodología, investigar sobre ella antes de emplearla, pues la mayoría de estudiantes suelen emplearlas de manera errónea.
- Practicar para exposiciones y reuniones con asesores, clientes y grupo objetivo. Mantener una guía para evitar olvidar puntos importantes.
- Apoyarse entre compañeros. Descubrir las habilidades de cada uno y solicitar un intercambio o asesorarse entre cada uno.

REFERENCIAS

+ + +

Belluccia, R. (2007). El Diseño Gráfico y su enseñanza. Buenos Aires: Paidós SAICF.

Cabrera, J. Beneficios del uso de la tecnología en la educación. [Mensaje en un blog]. (2008). Recuperado de <https://edukative.es/beneficios-del-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>

Castillo, P. A., De Los Ríos, R., & Luzardo, A. (2010). La función social del diseño: ¿mito o realidad? En U. d. Palermo, Actas de Diseño (pág. 259). Buenos Aires.

Constitución Política de la República de Guatemala. (1993). Guatemala.

De la Concha, E. Ventajas y desventajas de las tics del uso de las tics en la educación superior la importancia de las TIC'S en la Educación superior. [Mensaje en un blog]. (2008). Recuperado de <https://edukative.es/beneficios-del-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion/>

España, O. (2015). Universidad y Realidad. Enfoques sobre la Sociedad y el Estado Guatemalteco. Guatemala: Óscar de León Castillo.

España, O., & Villarreal, B. (2015). Educación y Sociedad en Guatemala. Guatemala: Oscar de León Castillo.

Fainholc, B., & Arroyo, C. (2015). El Diseño Gráfico en la Educación y el Afiche Educativo: Una Contribución semiótica. Buenos Aires.

FARUSAC. Recuperado de: <https://farusac.edu.gt/autoevaluacion/6-1-dg-personal-academico/>

Fiori, S.M. Diseño Editorial – Definición y Etapas [Mensaje en un blog]. (2014). Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/disenio-editorial-definicion/>

Jiménez, A. X. (2008). Gestión estratégica del diseño de comunicación visual en organizaciones con función social. En U. d. Palermo, Escritos en la Facultad (pág. 31). Buenos Aires.

La importancia del manual de usuario. (2 de Enero de 2014). El Nuevo Diario. Recuperado de <https://www.elnuevodiario.com.ni/economia/306423-importancia-manual-usuario/>

Méndez, D. H. (2005). Paulo Freire y La Educación Superior. Guatemala.

Mora, R. A. (2010). El diseño gráfico como soporte de ayuda con fines educativos para docentes de historia en escuelas primarias, a través de técnicas infográficas. En U. d. Palermo, Escritos en la Facultad (pág. 40). Buenos Aires.

Pérez. J. Gardey. A. (2013). Definición de manual de usuario. Recuperado de <https://definicion.de/manual-de-usuario/>

S.A. ¿Porque es necesario realizar manuales de usuarios? [Mensaje en un blog]. (s.f). Recuperado de <https://sites.google.com/site/disenopa/home/-porque-es-necesario-realizar-manuales-de-usuarios>

S.A. (s.f). Cómo hacer un manual de usuario. Recuperado de <https://es.wikihow.com/hacer-un-manual-de-usuario>

S.A. (s.f). Implementación de TIC para los sistemas de información. Recuperado de: <https://www.informatica-hoy.com.ar/informatica-tecnologia-empresas/Implementacion-de-TIC-para-los-sistemas-de-informacion.php>

S.A. (2017). Medición de impacto del uso de las TIC en las escuelas. Recuperado de: <http://www.perspectiva.com.gt/tecnologia/medicion-de-impacto-del-uso-de-las-tic-en-las-escuelas/>

S.A. Sistemas informáticos: ¿importantes para las empresas? [Mensaje en un blog]. (2016). Recuperado de: <http://blogs.upn.edu.pe/carreras-para-adultos-que-trabajan/2016/04/14/sistemas-informaticos-importantes-las-empresas/>

UNIG, Unidad de investigación y Graduación DG. (2016). Guía Metodológica para desarrollar el proyecto de Graduación.

UNESCO, Guatemala. (s.f.). Uso de TIC's en la Educación. Recuperado de: <http://unesco Guatemala.org/comunicacion-e-informacion/acceso-al-conocimiento/uso-de-tics-en-la-educacion/>

Universidad de San Carlos de Guatemala. (2018). Modelo Educativo de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.

Universidad Francisco Marroquín. (2000). LA EDUCACION SUPERIOR Situación en Guatemala. Guatemala.

VALLADOLID. (2013). La tecnología actual en nuestra sociedad. Recuperado de: <https://www.tribunasalamanca.com/noticias/la-tecnologia-actual-en-nuestra-sociedad/1369849795>

Vega, E.A. (s.f.). Sistemas de información y su importancia para la empresa. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/disenio-e-implementacion-de-sistemas-informaticos-en-una-empresa/>

Villegas, F. E. (2006). Situación del sistema educativo guatemalteco. Guatemala.

ANEXOS

+ + +

ANEXO 1

HERRAMIENTAS DE DIAGNÓSTICO

GUÍA DE ENTREVISTA

Conociendo la Institución

El presente Formulario tiene como fin recopilar información para conocer la Unidad de Informática y Control Académico de FARU-SAC. La información adquirida será utilizada para la realización de un diagnóstico de necesidades como parte del curso Proyecto de Graduación I de la red curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Agradezco pudiera responder las siguientes preguntas:

Nombre: _____ Cargo que desempeña: _____
Escolaridad: _____ Edad: _____ Tiempo de laborar en la Inst.: _____

- ¿Cuál es la problemática que aborda la unidad? ¿A qué personas se debe acudir para obtener la información?
- ¿Cuál es el principal objetivo de la UDICA? ¿UDICA cuenta con presupuesto propio?
- ¿A qué sector o parte del público beneficia? ¿Cuál ha sido su experiencia laborando para la unidad?
- ¿Con qué otras unidades o instituciones trabaja la unidad? ¿Qué espera de nuestro trabajo como epesistas?
- ¿Cómo se divide la Unidad?

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Conociendo la Institución

- ¿La unidad se ubica con facilidad dentro de la Institución? SI NO
- ¿Hay suficiente espacio para trabajar? SI NO
- ¿Se cuenta con el equipo necesario para trabajar? SI NO
- ¿Hay acceso a la red de internet y a páginas de descarga? SI NO
- ¿Con qué frecuencia se le da mantenimiento al equipo de cómputo? SI NO
- ¿Con qué frecuencia se realiza la limpieza del área? SI NO
- ¿Existen más epesistas dentro de la unidad? SI NO ¿De qué carrera? _____
- ¿Qué tanta comunicación hay entre los miembros de la unidad? MUCHA MODERADA MUY POCA
- ¿El encargado facilita la información al epesista? SI NO
- ¿El encargado supervisa constantemente el trabajo de los demás miembros? SI NO
- ¿Armonía y respeto entre los miembros de la unidad? SI NO
- ¿El personal es incluyente? SI NO
- ¿De qué forma el encargado acepta sugerencias y opiniones? BUENA MALA

ANEXO 2

HERRAMIENTA: NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN



FACULTAD DE
ARQUITECTURA



VALIDACIÓN

El presente cuestionario tiene como finalidad evaluar las principales partes de mi proyecto de Graduación, bajo su criterio profesional que ayudará en el proceso de Uso del Sistema de la Escuela de Estudios de Posgrados de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.

Sobre el proyecto: El Sistema de la Escuela de Estudios de Posgrados ayuda a los estudiantes y al personal administrativo a facilitar las gestiones de inscripción, asignación, ponderación, etc. Al tratarse de un sistema nuevo, se vio necesario intervenir en la producción de un Manual que dé a conocer las funciones del sistema y que ayude a facilitar la navegación a través de él.

1. A su criterio, el tipo de letra usada para el contenido es:

Fácil de leer Difícil de leer Confusa

2. ¿Hay algún elemento que usted considere que esté de más en la composición?

SÍ NO

¿Cuál? _____

3. ¿Considera necesario intervenir en el aumento o reducción del tamaño en la tipografía?

AUMENTO REDUCCIÓN

¿Dónde? (Títulos, subtítulos, contenido, encabezados, No. de páginas, etc.)

4. ¿Los elementos en segundo plano dificultan la visibilidad del contenido?

MUCHO POCO NADA

Observaciones: _____

En la portada, ¿qué elemento considera el "punto focal" de la pieza?

¿Aprecia recorrido visual a lo largo de la pieza?

MUCHO POCO NADA

Observaciones: _____

¿Se aprecia un equilibrio entre contenido y los descansos visuales?

MUCHO POCO NADA

Observaciones: _____

¿Reconoce los diferentes elementos que conforman el documento? (Portada, portadillas, pág. de contenido, etc.)

MUCHO POCO NADA

Observaciones: _____

9. ¿La iconografía utilizada facilita la comprensión de los diagramas?

FACILITA DIFICULTA

Observaciones: _____

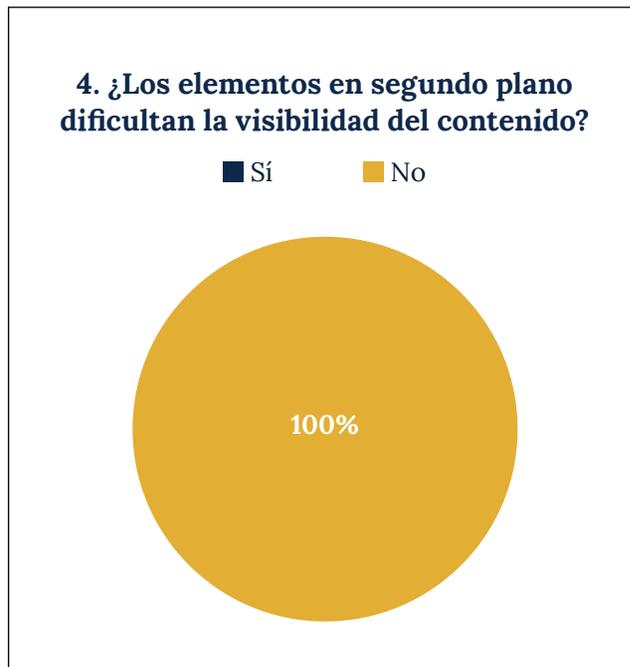
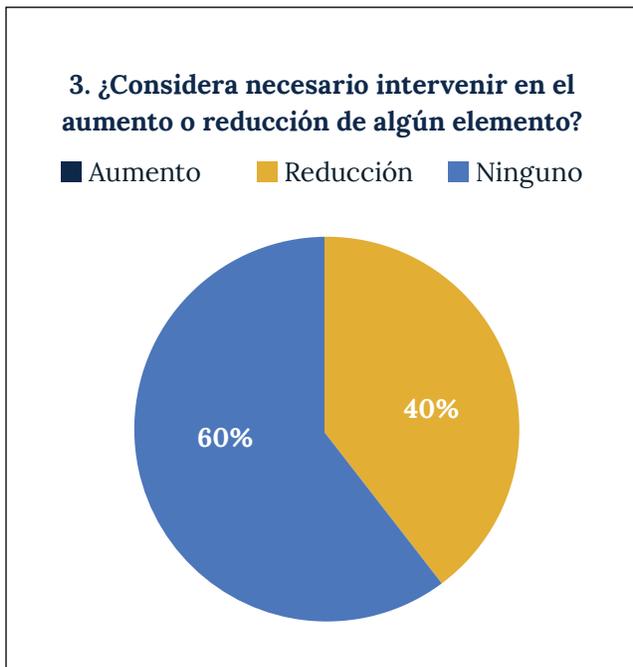
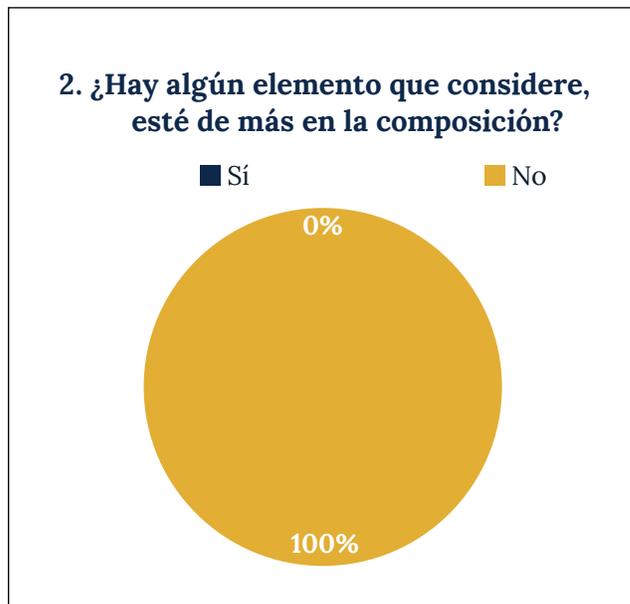
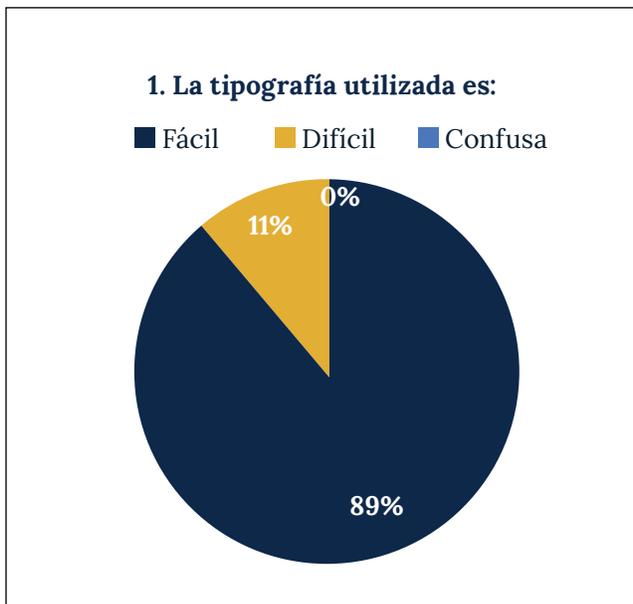
10. ¿Entiende el recorrido y estructura de los diagramas?

SÍ NO

Observaciones: _____

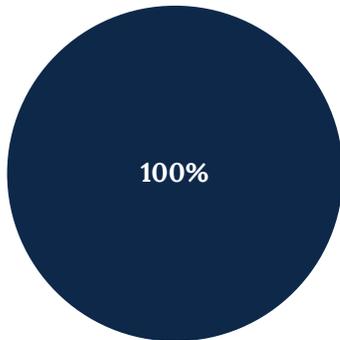
OBSERVACIONES GENERALES

RESULTADOS: NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN



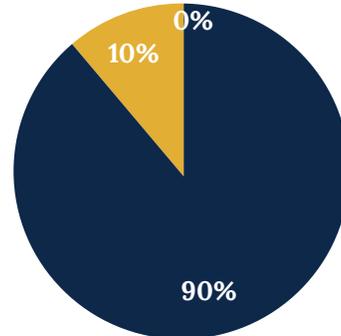
5. ¿Qué elemento de la portada considera que es el punto focal de la pieza?

■ Titular ■ Subtitular ■ Otro



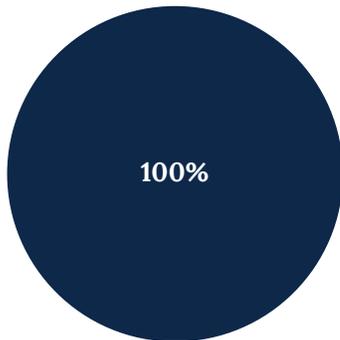
6. ¿Aprecia recorrido visual a lo largo de la pieza?

■ Mucho ■ Poco ■ Nada



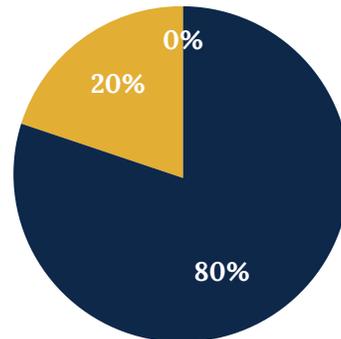
7. ¿Aprecia equilibrio entre el contenido y los descansos visuales?

■ Mucho ■ Poco ■ Nada



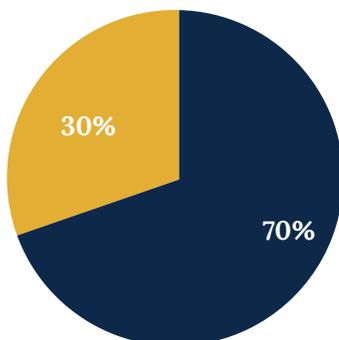
8. ¿Reconoce los diferentes elementos que conforman el documento?

■ Mucho ■ Poco ■ Nada



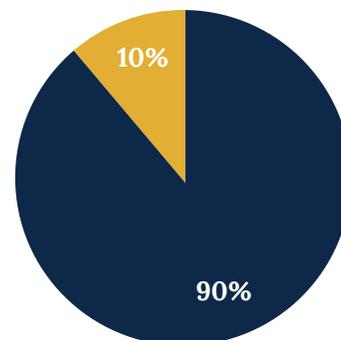
9. ¿La iconografía utilizada facilita la comprensión de los diagramas?

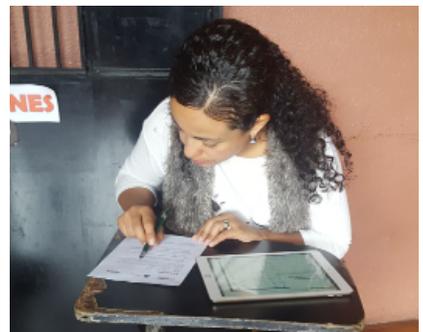
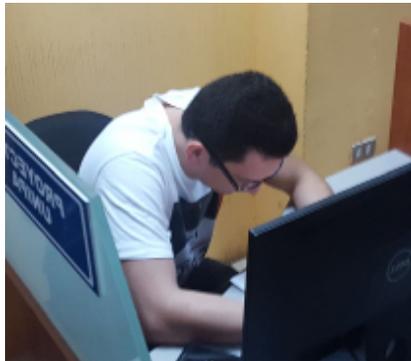
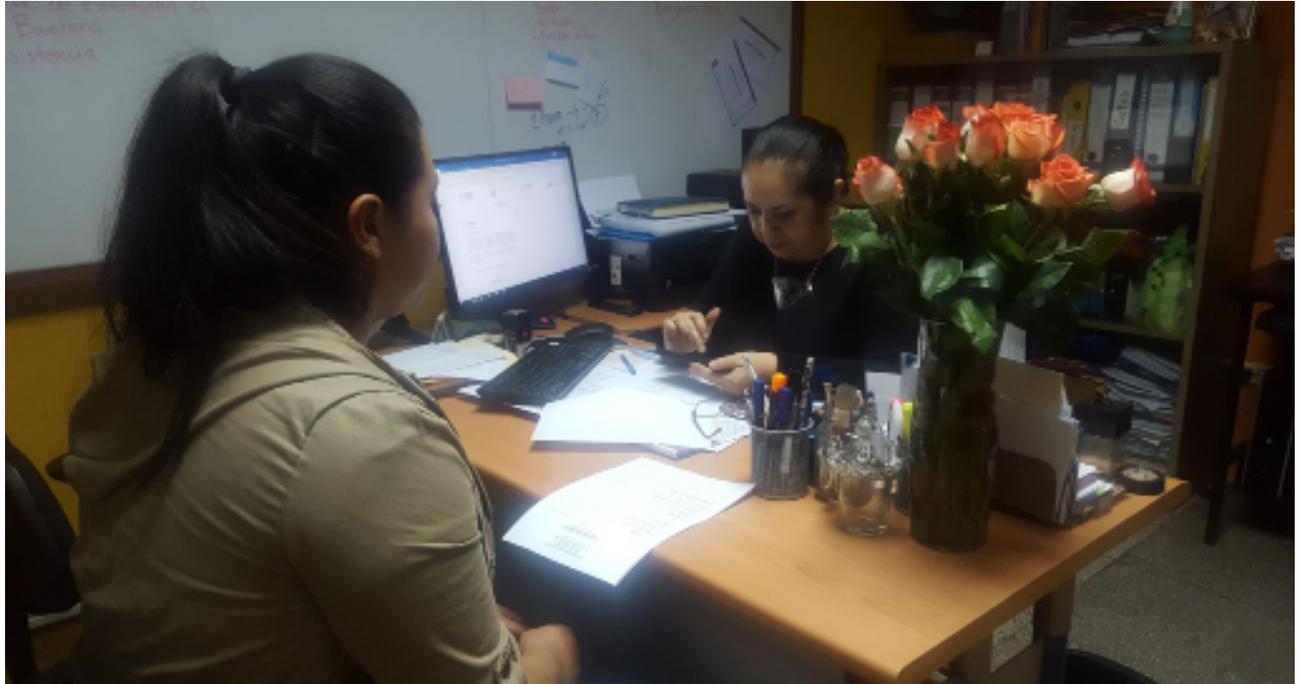
■ Facilita ■ Dificulta



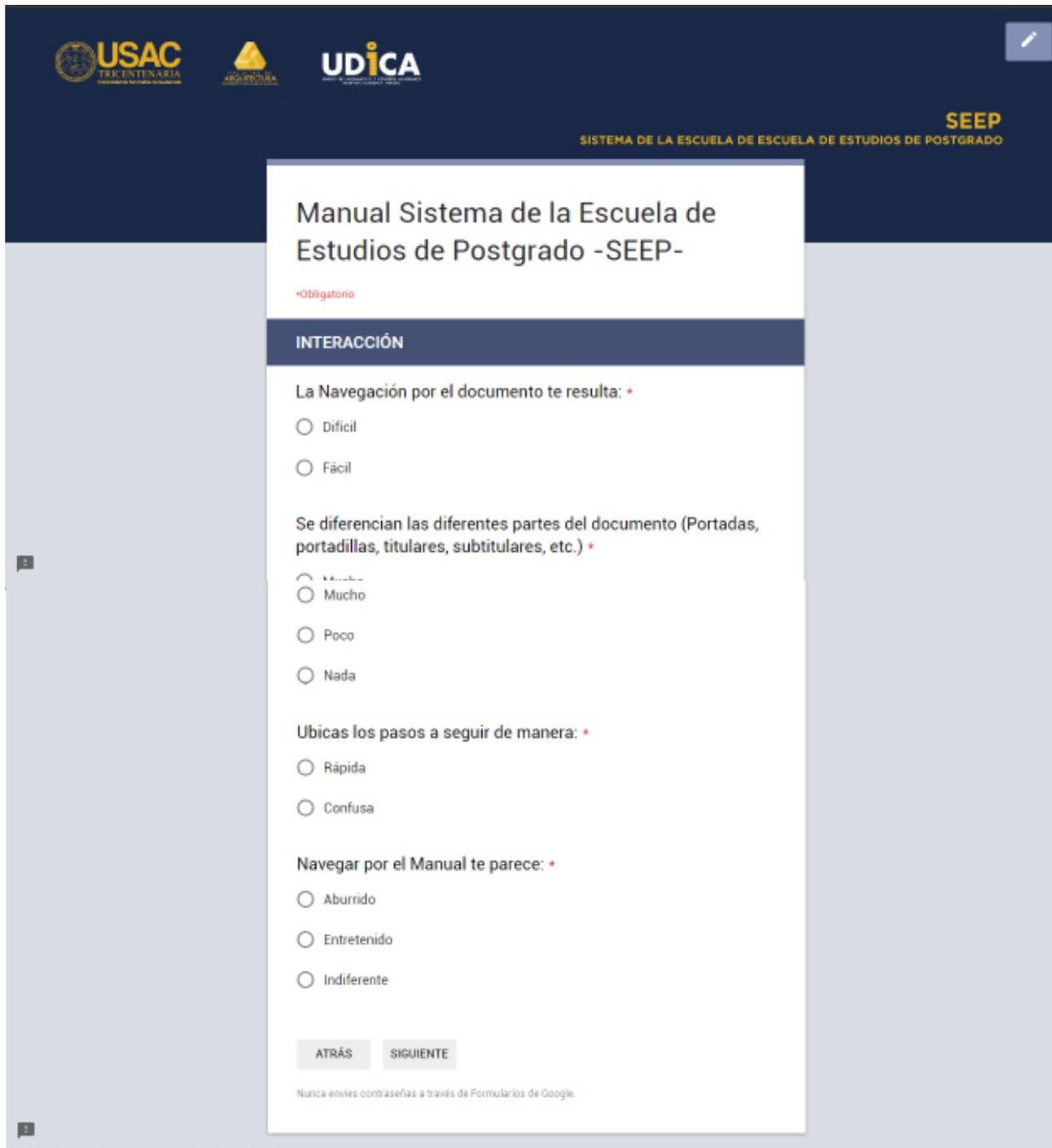
10. ¿Entiende el recorrido y estructura de los diagramas?

■ Si ■ No





HERRAMIENTA: NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN



The image shows a survey form titled "Manual Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado -SEEP-". The form is set against a dark blue header with logos for USAC (USAC TRICENTENARIA), ARQUITECTURA, and UDICA. The text "SEEP SISTEMA DE LA ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO" is visible in the top right. The survey content includes a mandatory section "INTERACCIÓN" with three questions, each with radio button options. At the bottom, there are "ATRÁS" and "SIGUIENTE" buttons, and a footer note: "Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google."

Manual Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado -SEEP-

***Obligatorio**

INTERACCIÓN

La Navegación por el documento te resulta: *

Difícil

Fácil

Se diferencian las diferentes partes del documento (Portadas, portadillas, titulares, subtulares, etc.) *

Mucho

Poco

Nada

Ubicas los pasos a seguir de manera: *

Rápida

Confusa

Navegar por el Manual te parece: *

Aburrido

Entretenido

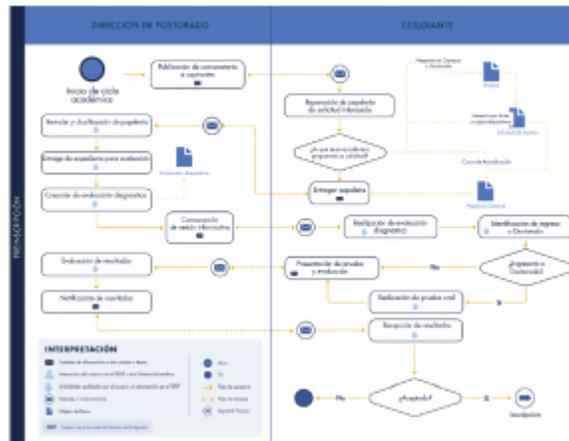
Indiferente

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

PROCESOS

Los procesos son los diagramas que describen la secuencia de cada gestión

Ejemplo:



Dentro del manual los procesos te resultan: *

- Necesarios
- Innecesarios

Ubicas el inicio del proceso: *

- Fácilmente
- Difícilmente

¿La iconografía te ayuda a comprender los procesos? *

- Mucho
- Poco
- Nada
- Otro: _____

ATRÁS

SIGUIENTE

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

FUNCIONALIDADES

¿Entiendes cuáles son las funciones que puedes realizar a través del SEEP? *

- Todas
- Algunas
- Ninguna

¿Consideras necesario o innecesario el Manual para tu navegación por el SEEP? *

- Necesario
- Innecesario

Antes del Manual ¿Conocías los procedimientos de cada gestión? *

- Todos
- Algunos
- Ninguno
- Otro: _____

¿Crees que el Manual reúne la información necesaria para tu navegación por el SEEP? *

- Sí
- No
- Tal vez

Observaciones

Tu respuesta

ATRÁS

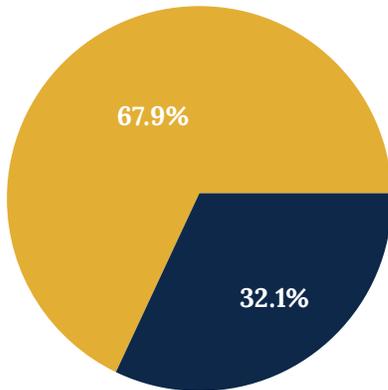
ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

RESULTADOS: NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

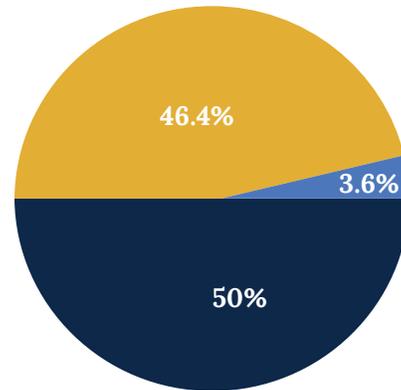
1. La navegación por el documento te resulta:

■ Difícil ■ Fácil



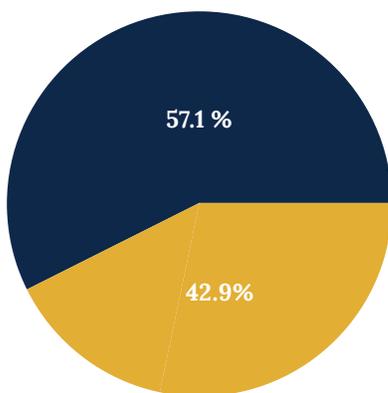
2. ¿Diferencia las distintas partes del documento? (Portadas, portadillas, etc.)

■ Mucho ■ Poco ■ Nada



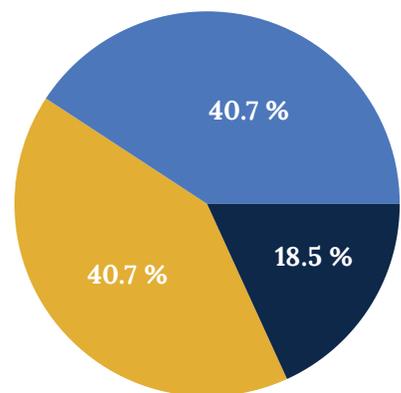
3. Ubicas los pasos a seguir de manera:

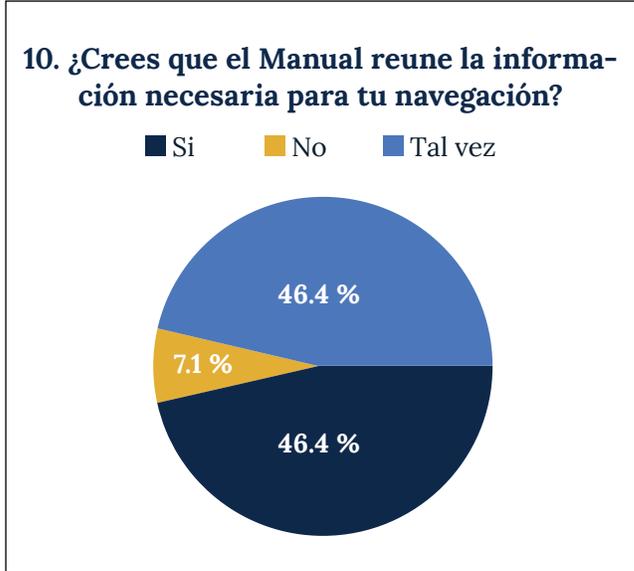
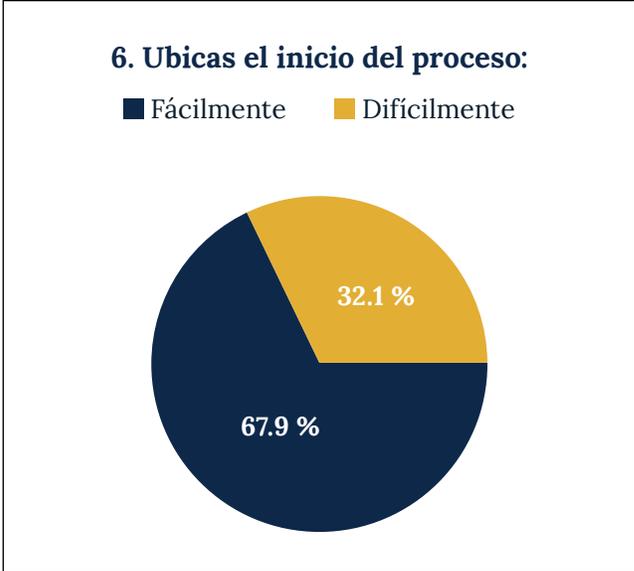
■ Rápida ■ Confusa



4. Navegar por el manual te parece:

■ Aburrido ■ Entretenido ■ Indiferente





ANEXO 4

COSTO TOTAL DE DISEÑO: Q 54, 209.06

+ + +

PROYECTO A

Manual estudiantil SEEP	Q 37, 362.31
Diagramación (89 pag.)	Q 27, 133.43
Interactiva (64 pags.)	Q 8, 644.65
Recreación imag. (5 img.)	Q 1,504.23

PROYECTO B

Plataforma SSO	Q 10, 241.06
Animación (1min. 12 seg.)	Q 7, 316.88
Diagramación (8 pag.)	Q 1, 219.48
Recreación (10 imag.)	Q 1, 704.70

PROYECTO C

Identidad UDICA	Q 6, 605.69
Isotipo	Q 2, 032.64
Diagramación de Infografía	Q 1, 524.35
Animación (1 min 02 seg.)	Q 3, 048.70

Guatemala, abril 29 de 2019.

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **MARÍA FERNANDA LÓPEZ RAMÍREZ**, Carné universitario: **201408113**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO EDITORIAL PARA LA UNIDAD DE INFORMÁTICA Y CONTROL ACADÉMICO - FARUSAC, COMO APOYO A LA IMPLEMENTACIÓN DEL SISTEMA DE LA ESCUELA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO**, 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
Colegiada 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

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

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

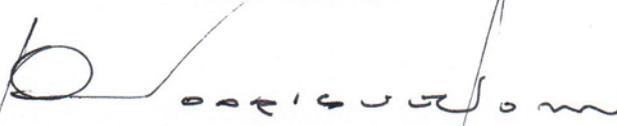
Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com

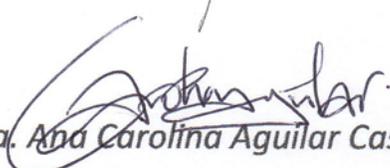
“Diseño de Material Gráfico Editorial para la Unidad de Informática y Control Académico - FARUSAC, como apoyo a la implementación del Sistema de la Escuela de Estudios de Postgrado”

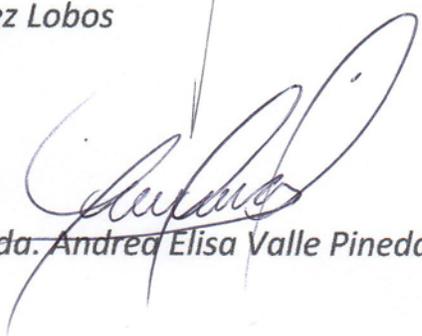
Proyecto de Graduación desarrollado por:


María Fernanda López Ramírez

Asesorado por:

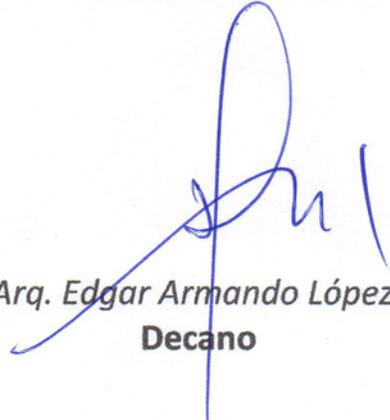

Msc. Publio Alcides Rodríguez Lobos


Licda. Ana Carolina Aguilar Castro


Licda. Andrea Elisa Valle Pineda

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”


MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano