



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

# Diseño de manual de identidad y normas gráficas para medios digitales e impresos, para la organización Semillas del Océano

GUATEMALA, GUATEMALA

Desarrollado por  
**ESTHER ABIGAIL PEREZ GONZALEZ**





**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**Diseño de manual de identidad y normas  
gráficas para medios digitales e impresos, para la  
organización Semillas del Océano**

GUATEMALA, GUATEMALA

---

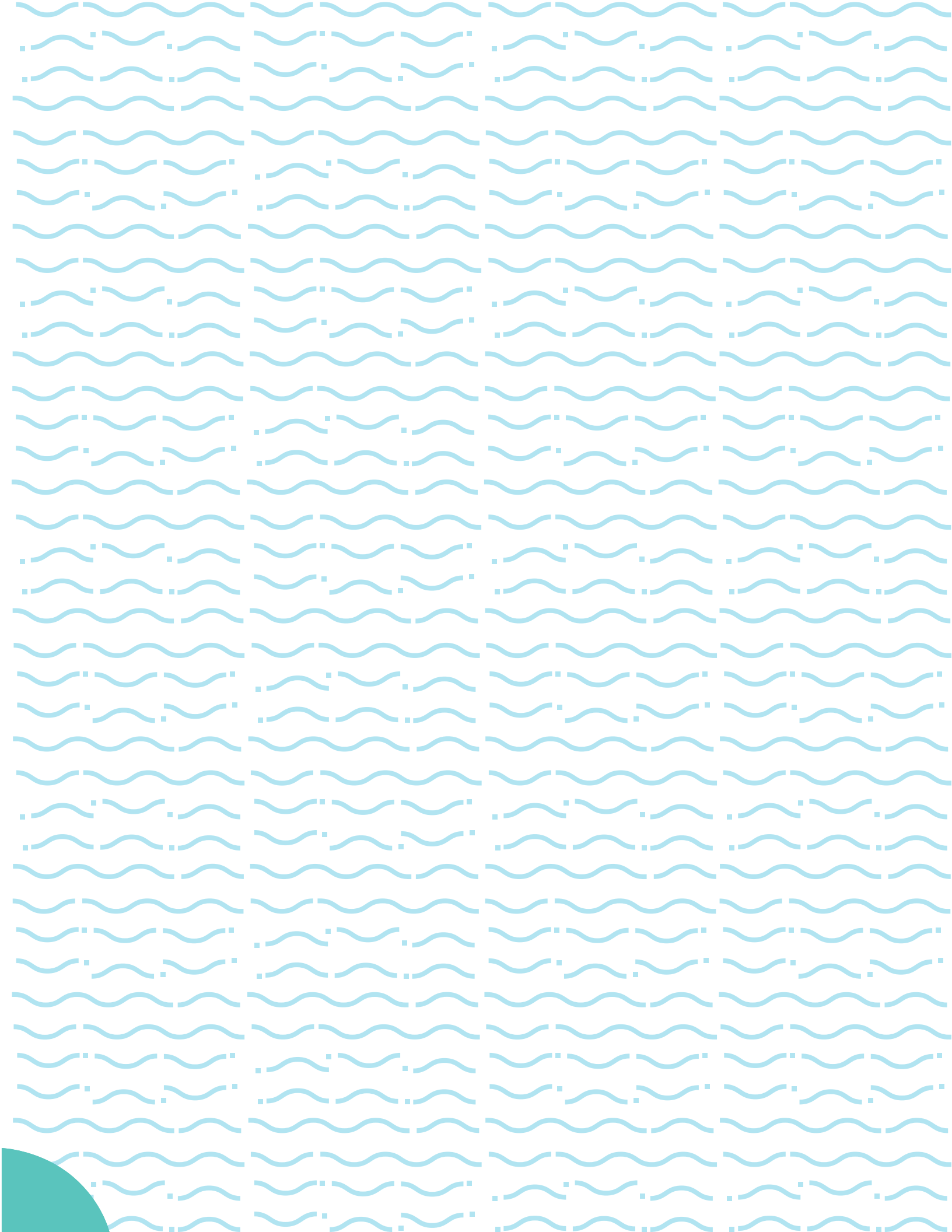
Proyecto de graduación presentado por:  
Esther Abigail Pérez González

Al conferírsele el título de  
Licenciada en Diseño Gráfico  
Guatemala, Mayo de 2021.

---

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





# Nómina

## De Autoridades, Miembros de Junta Directiva.

MSc. Edgar Armando López Pazos  
**Decano**

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini  
**Vocal I**

Licda. Ilma Judith Prado Duque  
**Vocal II**

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García  
**Vocal III**

Br. Andrés Cáceres Velazco  
**Vocal IV**

Br. Andrea María Calderón Castillo  
**Vocal V**

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca  
**Secretario Académico**

# Tribunal Examinador

MSc. Edgar Armando López Pazos  
**Decano**

Licda. Nadia Michelle Barahona Garrido  
**Asesora Metodológica**

Licda. Erika Grajeda Godínez  
**Asesora Gráfica**

Alerick Josué Pacay Barahona  
**Licenciado en Acuicultura**

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca  
**Secretario Académico**

# Agradecimientos y Dedicatorias

A Dios por darme la vida, por regalarme la fortaleza y la sabiduría suficiente para poder concluir esta etapa de mi vida profesional.

A mis padres, Santiago Gustavo Pérez y Norma González de Pérez por su apoyo y enseñanza a lo largo de mi vida, por su amor y paciencia, por enseñarme a no rendirme y seguir adelante, por sus consejos y por guiarme a ser la mujer que soy el día hoy.

A mis hermanas por su apoyo y cariño, por estar en los momentos difíciles y contagiarme del entusiasmo que mantienen todos los días.

A mi novio por su paciencia, cariño y apoyo.

A Semillas del Océano en especial a Alerick Pacay por abrirme las puertas y darme la oportunidad de formar parte de la familia de Semillas del Océano, por brindarme el apoyo necesario y creer en mis habilidades como profesional de diseño gráfico.

A mis Docentes por su condicional apoyo y asesorías, por guiarme y aconsejarme a lo largo de mi vida profesional.

A la escuela de Diseño Gráfico por formarme como profesional, que a pesar de ser difícil a lo largo de todo este tiempo, puedo tener un resultado satisfactorio, por dejarme descubrir mis capacidades y habilidades como diseñadora gráfica.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala por ser mi alma mater y formarme como profesional.

# Índice

	<b>Presentación</b>	8
<b>1</b>	<b>Capítulo 1: Introducción</b>	11
	1.1 Antecedentes	13
	1.2 Definición y Delimitación del problema	15
	1.3 Justificación del proyecto	16
	1.3.1 Trascendencia	16
	1.3.2 Incidencia	16
	1.3.3 Factibilidad	16
	1.4 Objetivos del proyecto	17
	1.4.1 General	17
	1.4.2 Específicos	17
<b>2</b>	<b>Capítulo 2: Perfiles</b>	19
	2.1 Perfil y servicios que presta la institución	20
	2.1.1 Características del sector en el Que se encuentra inmersa la institución	20
	2.1.2 Historial de la institución	21
	2.1.3 Filosofía	22
	2.1.4 Servicios que presta la institución	23
	2.1.5 Identidad y comunicación visual	26
	2.2 Caracterización del grupo objetivo	27
	2.2.1 Características geográficas	27
	2.2.2 Características Sociodemográficas	27
	2.2.3 Características psicográficas	27
	2.2.4 Características socioeconómicas	28
	2.3 Relación entre el grupo objetivo y la institución	28
	2.4 Retrato del grupo objetivo SPICE	29
<b>3</b>	<b>Capítulo 3: Planeación operativa</b>	31
	3.1 Flujograma del proceso	32
	3.2 Cronograma de trabajo	35
	3.3 Previsión de recursos y costos	36
<b>4</b>	<b>Capítulo 4: Marco Teórico</b>	39
	4.1 La contaminación en el medio ambiente dentro de las zonas marinas y costeras de Guatemala	40
	4.2 Diseño de un manual de identidad y normas gráficas	46



<b>5</b>	<b>Capítulo 5: Definición creativa</b>	49
	5.1 Elaboración del brief de diseño	50
	5.1.1 Aspectos generales	50
	5.1.2 Acerca de la institución	50
	5.1.3 Acerca del grupo objetivo	52
	5.1.4 Acerca del proyecto	52
	5.2 Referentes visuales	54
	5.2.1 Proyectos nacionales	54
	5.2.2 Proyectos internacionales	55
	5.3 Descripción de la estrategia de las piezas de diseño	57
	5.3.1 Cuadro comparativo de ventajas y desventajas	57
	5.3.2 Cuadro de la estrategia de aplicación	58
	5.4 Definición del Concepto Creativo	59
	5.4.1 Técnicas creativas	59
	5.4.2 Proceso concepto 1	59
	5.4.3 Proceso concepto 2	61
	5.4.4 Proceso concepto 3	63
	5.4.5 Toma de decisiones	64
	5.5 Previsualización	64
	5.5.1 Códigos tipográficos	64
	5.5.2 Códigos Cromáticos	65
	5.5.3 Códigos icónico visual	65
	5.5.4 Patrones y texturas	66
	5.5.5 Código Formato	66

<b>6</b>	<b>Capítulo 6: Producción Gráfica</b>	67
	6.1 Nivel 1 de visualización	68
	6.1.1 Propuesta 1	68
	6.1.2 Propuesta 2	71
	6.1.3 Autoevaluación	73
	6.2 Nivel 2 de visualización	74
	6.2.1 Logotipo	74
	6.2.2 Páginas internas	75
	6.2.3 Índice	75
	6.2.4 Iconografía	76
	6.2.5 Portada y contraportada	77
	6.2.6 Portadillas	78
	6.2.7 Validación con profesionales de diseño Y expertos en el tema	79
	6.3 Nivel 3 de visualización	87
	6.3.1 Portadillas	87
	6.3.2 Texturas y patrones	87
	6.3.3 Iconografía	88
	6.3.4 Páginas Internas	89
	6.3.5 Validación con el GO	90

6.4 Fundamentación de la propuesta final	95
6.4.1 Concepto Creativo	95
6.4.2 Composición visual	96
6.4.3 Retícula	96
6.4.4 Paleta Cromática	97
6.4.5 Paleta Tipográfica	97
6.4.6 Iconografía	98
6.4.7 Texturas	99
6.5 Propuesta final	100
6.6 Lineamientos para puesta en práctica	122
6.7 Presupuestos	123
6.8 Cotizaciones	126

<b>7</b> Capítulo 7: Lecciones aprendidas	129
---	-----

<b>8</b> Capítulo 8: Conclusiones	133
-----------------------------------	-----

<b>9</b> Capítulo 9: Recomendaciones	135
--------------------------------------	-----

<b>Fuentes Consultadas</b>	139
----------------------------	-----

<b>Anexos</b>	143
---------------	-----

# Presentación

En Guatemala el tema del medio ambiente para muchos es un tema de poca importancia e inclusive un tema que no vale la pena abordar, muchos solamente piensan como un medio del cual sacar provecho económicamente y obtener ganancias, sin embargo no se dan cuenta que es el lugar que rodea al ser humano y por lo tanto es necesario conservarlo y protegerlo, aprovechando los recursos naturales que este brinda los cuales son imprescindibles para el ser humano, como el agua, la tierra, el aire, etc.

Existen diferentes problemas que dañan y perjudican al medio ambiente, la mayoría de estos problemas no son causados de forma natural si no del ser humano. Dentro de estos problemas ambientales se encuentra la contaminación de aguas, océanos y zonas costeras del país, uno de los recursos más importantes del país es el espacio marítimo de las dos costas de Guatemala, pero científicamente ha sido poco estudiado como también poco apreciado desde el punto de vista económico.





Se puede mencionar que las prácticas no amigables más recurrentes dentro de las áreas marino costeras, son el mal manejo de desechos sólidos, la contaminación debido a aguas residuales, la pesca ilegal, la tala inmoderada de mangle para venta de leña entre otros. La zona marino costera del pacífico brinda bienes y servicios a la población por lo que merece una mayor atención y cuidado. Por lo tanto es necesario que la población local tenga el conocimiento adecuado de las prácticas no amigables con biodiversidad marino costera para que ellos puedan ser partícipes de las posibles soluciones previniendo la contaminación y degradación de los recursos naturales.

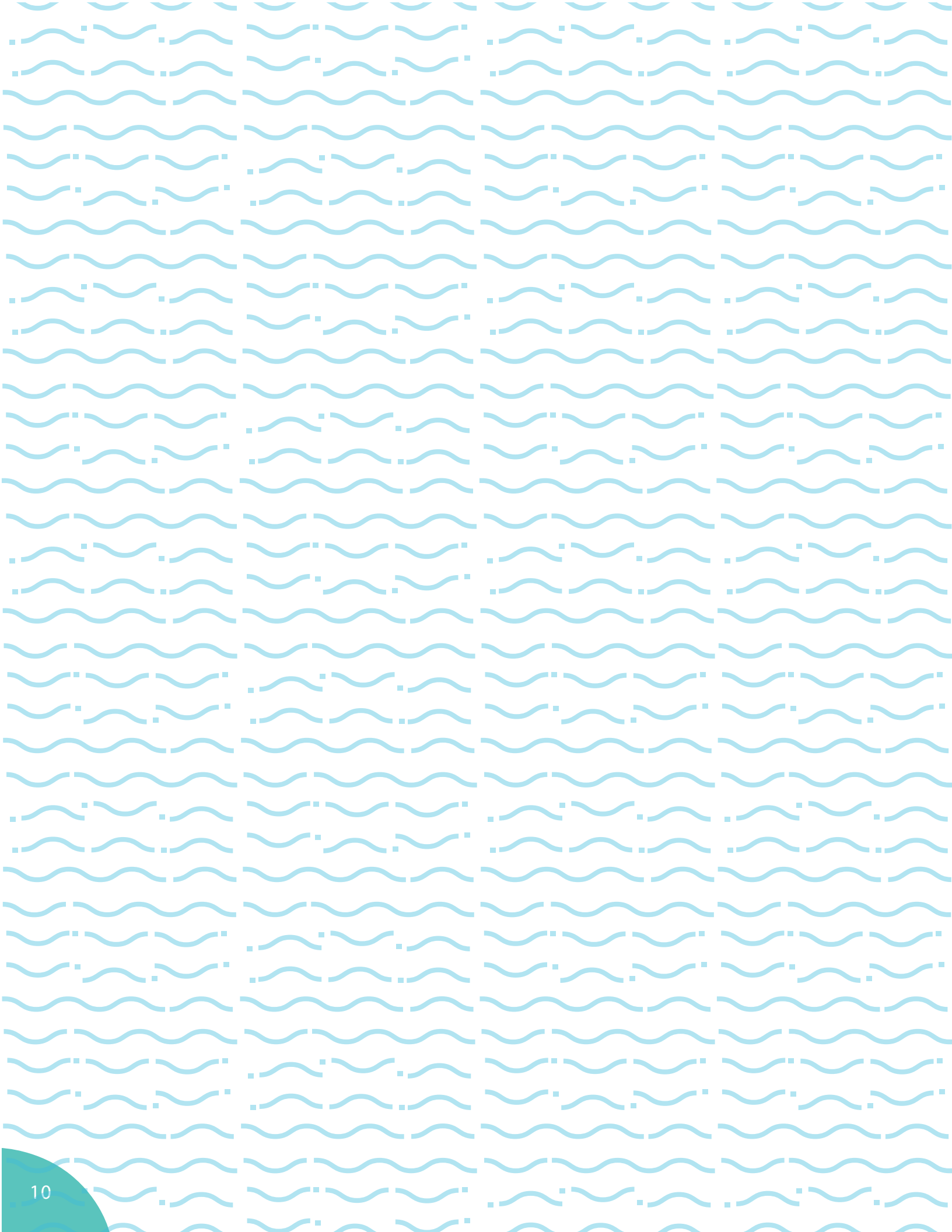
Semillas del Océano es una organización no lucrativa, con la misión de diseñar e implementar programas de educación ambiental y conservación que motiven al cuidado y preservación

de los océanos y la vida marina, formando líderes capaces de promover el desarrollo sostenible.

El presente proyecto “Diseño de manual de identidad y normas gráficas para medios digitales e impresos, para la organización Semillas del Océano” fue diseñado al detectar un problema de comunicación visual dentro de la organización, el desarrollo de este manual ayudará a mejorar la comunicación visual de la institución con el grupo objetivo, logrando generar una identificación de parte del grupo objetivo hacia la organización como marca institucional.

A continuación se presenta el proceso detallado del proyecto y diseño realizado, mostrando las diferentes etapas realizadas desde su planificación, definición creativa, producción hasta sus resultados, de forma que se logra concluir con los objetivos planteados con un resultado satisfactorio.





# Capítulo 1

## Introducción

- Problema
- Justificación
- Objetivos del proyecto









## 1.1 Antecedentes

Dentro de la sociedad guatemalteca el tema del medio ambiente es algo de muy poca importancia, aún considerando la variedad de recursos que el medio ambiente brinda, como el agua, el aire, la tierra etc que son recursos de los cuales persiste el ser humano.


A pesar de estar consciente de la importancia de estos recursos la mayoría no hace el esfuerzo o no tiene el interés por cuidar de ellos y la mayoría de problemas ambientales no son causados de forma natural, si no que son causados por el hombre.

Analizando un poco la situación del agua del país, Guatemala es recorrida por cientos de ríos de los cuales el 97% se encuentra contaminado ya sea por desechos sólidos o cuerpos extraños. De acuerdo con expertos, el problema es más complejo de lo que se cree, grandes cantidades de plástico y desechos sólidos llegan cada año al mar, los que se convierten en alimento para los peces y de los cuales terminan en las pescaderías del país para el consumo de la gente.

Muchos de estos desechos no son biodegradables, como el plástico o el duroport representando una gran amenaza para el ambiente, cuando este se degrada es altamente tóxico ya que produce gases de efecto invernadero, y su descomposición dura entre 100 y 150 años.

Cuando hablamos del impacto negativo que tienen los desechos marinos en la vida marina, el medio ambiente podemos mencionar dos principales: el primero son los enredos, que son cuando los animales marinos se encuentran con un desecho marino y es atrapado por el mismo, los animales son atraídos por el desecho de forma normal y muchas veces intentan usarlo como refugio.





El segundo es el ingesta que ocurre cuando el animal marino encuentra un desecho marino y confunde estos objetos con alimento y trata de consumirlo, estos objetos obstruyen las vías respiratorias o pueden llenar el estómago de los mismos objetos. Esto causa un problema no solo en los animales, sino también se convierte en un problema de salud para el ser humano, ya que después muchos de los peces que son afectados por la ingesta se convierten en alimento para el hombre, encontrándolo en las pescaderías y causando enfermedades humanas.

La contaminación en el océano puede causar grandes pérdidas económicas, no solo para las personas que viven a las orillas de la playa sino también porque muchos de estos lugares son visitados por turistas que generan ingresos económicos para el país.

Otros de los afectados son los pescadores, ya que mientras menos animales existan menos animales hay por pescar.

Así como estos existen otra serie de problemas que afectan el medio ambiente y específicamente al Océano, por lo que existen algunas organizaciones que se encargan de velar el cuidado del medio ambiente y tratar de combatir estos problemas, tal es el caso de la Organización Semillas del Océano, quienes tienen como objetivo ayudar en la reducción de desechos sólidos y cuidado en el medio ambiente.

Como parte del apoyo a la sociedad, se busca colaborar como futuros profesionales del campo de la comunicación visual, creando soluciones a través del diseño gráfico. En este caso, colaborando con la organización Semillas del Océano para que logre tener un mayor impacto y memorabilidad en posibles donadores, voluntarios o patrocinios, para que de esta forma tengan una mejor definición visual de la institución.

## 1.2 Definición y Delimitación del Problema

---

Debido a la cantidad de contaminantes como desechos sólidos y marinos existentes en el país dentro de las zonas costeras y marinas, es necesario actuar y tomar medidas para ayudar a reducirlos y velar por el cuidado del medio ambiente.

Es por ello que existen organizaciones sin ánimo de lucro como Semillas del Océano, con la misión de diseñar e implementar programas de conservación, cuya pasión es la educación ambiental.

Desde sus inicios la organización ha funcionado gracias al apoyo de voluntarios que creen en la misión de Semillas del Océano. Sin embargo estos años han representado grandes retos ya que las oportunidades de financiamiento han sido escasas y no cuentan con los recursos ni fondos necesarios para invertir y crear el impacto social que desean lograr. Actualmente el grupo objetivo difícilmente identifica y asocia el trabajo de Semillas del Océano como tal, identificándolo solamente como un trabajo hecho por Alerick Pacay, fundador y director de la organización, y no como trabajo realizado por la organización, esto derivado de la escasa unidad en su comunicación, siendo esta confusa y sin normas establecidas que vayan de la mano con sus objetivos como institución, esto genera un desconocimiento y falta de identificación de parte del grupo objetivo hacia la organización.

Por lo tanto es necesario encontrar una solución a este problema a través del diseño gráfico, por lo cual se propone el desarrollo de un manual de identidad y normas gráficas con un concepto que se adecue a la imagen que Semillas del Océano quiere dar a conocer, que sea atractivo y memorable en el grupo objetivo, y sobre todo que logre definir a la organización según sus objetivos y misión.

## 1.3 Justificación del Proyecto

---

### 1.3.1 Trascendencia

Con este proyecto se busca lograr una mejor presentación de la organización, contar con una identidad y unidad visual para la organización y así facilitar la memorabilidad e identificación con la institución de posibles patrocinadores, donadores o voluntarios y de esta forma contar con el apoyo necesario para llevar a cabo los programas y proyectos realizados por Semillas del Océano con el propósito de mejorar las prácticas ambientales dentro del país.

Si no se interviene en la solución gráfica de esta problemática, seguirá existiendo una dificultad al momento de definir una identidad de la institución y que la población logre reconocerla con una imagen corporativa que la identifique según sus objetivos.

Lograr contar con más apoyo tanto de empresas, voluntarios, instituciones etc también ayuda a mejorar e incrementar los programas y proyectos realizados por la organización, de esta forma se logra ayudar en la reducción de desechos sólidos y marinos dentro de las regiones más afectadas, también se logra educar a la población en prácticas y procesos para la reutilización y reducción de desechos.

### 1.3.2 Incidencia

La creación de un manual de identidad y normas gráficas ayuda a mejorar la unidad visual de la organización tanto en su imagen institucional como en sus medios impresos y digitales, de una forma que pueda generar una memorabilidad del GO hacia la institución.

Facilitando de esta forma el generar un impacto visual en posibles donadores o patrocinadores y que al mismo tiempo estos logren identificar el nombre de la organización como una institución sin fines de lucro con el objetivo de diseñar e implementar programas para la conservación del medio ambiente.

### 1.3.3 Factibilidad

Para el presente proyecto se cuenta con el aporte del licenciado Alerick Pacay director de la Organización Semillas del Océano. Asesorando en los temas y brindando la información necesaria para realizar el material y diseño propuesto. También brindando un espacio de trabajo con equipo necesario, acceso a internet, transporte e integración con el equipo de trabajo.

La organización cuenta con el patrocinio de algunas empresas como: El zoológico la Aurora, EOCA, Rufford, CONAP, entre otros.

## 1.4 Objetivos del Proyecto

### 1.4.1 General

Mejorar la identificación de la institución por parte del grupo objetivo a través de la creación de un manual que norme su comunicación y presentación, reflejando unidad e identidad visual en la organización.

### 1.4.2 Específicos

#### De comunicación visual

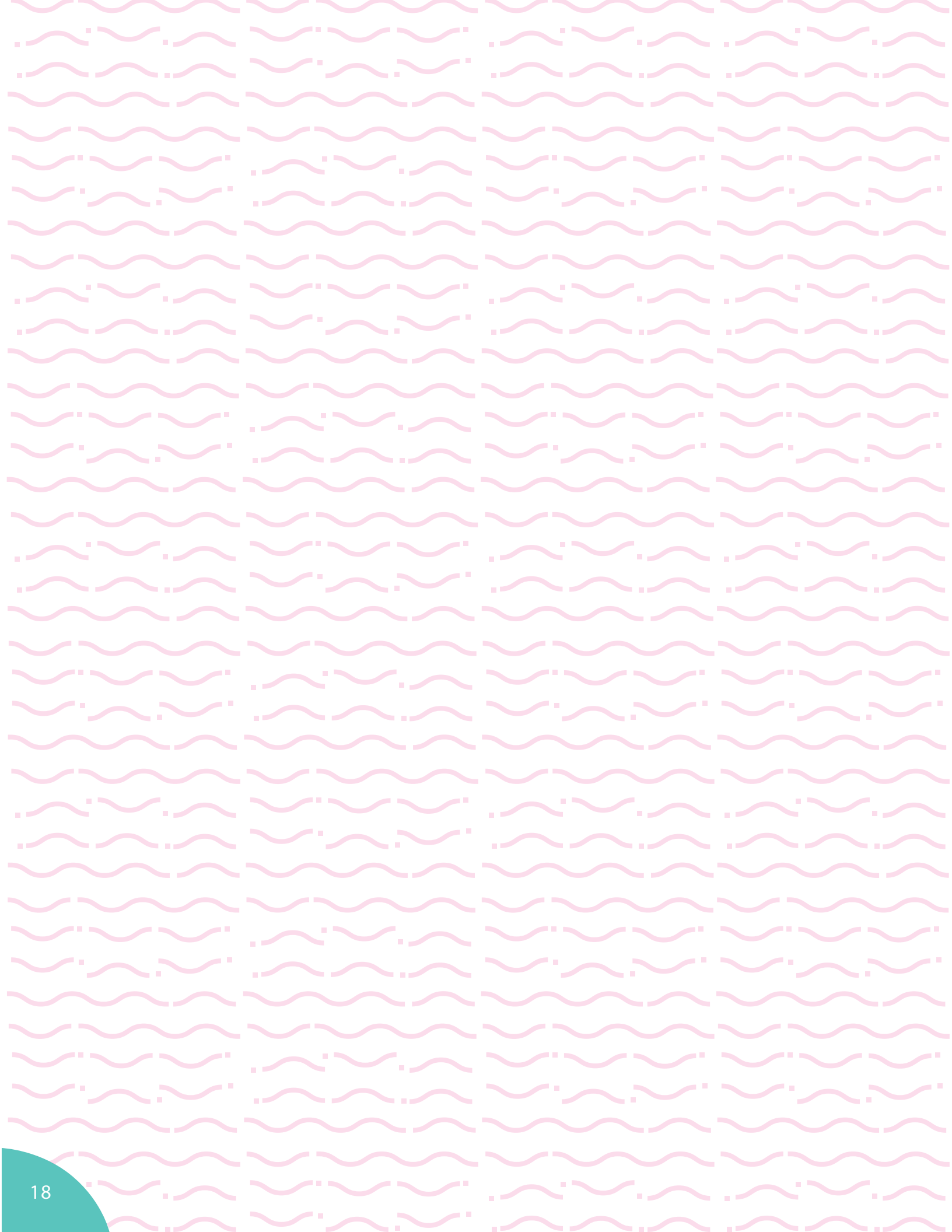
Facilitar la identificación de la organización con el grupo objetivo a través de una identidad visual e imagen corporativa.

#### De diseño gráfico

Diseñar un manual de identidad y normas gráficas para medios impresos y digitales, que norme la presentación de la organización, utilizando diagramaciones y elementos gráficos que definan la identidad de la organización.







# Capítulo 2

## Perfiles

- Perfil de la organización y servicios que brinda
- Grupo Objetivo

## 2.1 Perfil y servicios que presta la Institución

### 2.1.1 Características del Sector en el que se encuentra inmersa la institución



Dentro de la población guatemalteca el tema del medio ambiente es algo de poco interés, el hombre a pesar de conocer los recursos brindados por la naturaleza, los cuales son imprescindibles para el ser humano, sin importancia alguna, descuidan y hacen mal uso de ellos. La mayoría de los problemas ambientales no se provocan de forma natural, siendo provocados por el ser humano, existen problemas como la deforestación, contaminación por productos agroquímicos, contaminación por desechos sólidos en el agua, etc.

Dentro de la contaminación del agua se encuentran los desechos marinos, de los cuales encontramos en primer lugar las colillas de cigarro, seguido por las botellas plásticas, envoltorios de comida, etc.

Actualmente este problema genera mayor impacto en el área del Caribe de Guatemala, uno de los problemas es la residencia, debido a esto el camión de basura no llega hasta ese lugar y la población se encuentra en la necesidad de quemar la basura o bien tirarla al océano, esto es algo tan común en estos lugares que si un adulto lo hace, para un niño es algo normal el depositar estos desechos en los ambientes marinos, la escasez de recursos para desechos de basura nos lleva también al problema de la falta de educación acerca de las causas de depositar estos desechos en el océano.

Semillas del océano es una organización que se encarga de desarrollar programas innovativos de educación ambiental y conservación de recursos naturales en Guatemala, actualmente cuentan con

programas como: “Reduciendo el consumo de plástico de un solo uso en escuelas públicas en el Caribe de Guatemala” financiado gracias al apoyo de Asociación Europa para la conservación de ambientes exteriores, “Pequeños héroes por el océano” incluye charlas y actividades para estudiantes de primaria. “Adultos replicadores de cambio”, programa compuesto por diez talleres de educación ambiental dirigidos a adultos educadores de escuelas y/o colegios, entre otros.

## 2.1.2 Historial

Semillas del Océano es una organización sin fines de lucro que desarrolla programas innovativos de educación ambiental y conservación de los recursos naturales en Guatemala.

La organización inicia en septiembre del 2016, la idea da inicio debido al problema detectado, la falta de educación ambiental en el área del Caribe, en el cual interviene el licenciado en Acuicultura Alerick Pacay como miembro fundador, involucrándose también seis personas más relacionadas a la conservación ambiental para poder fundar la ONG, la cual está legalmente reconocida institucionalmente a partir del 12 de Diciembre del 2016 y la carta autorizada por gobernación el 3 de Febrero del 2017 junto a la identidad fiscal.

En el recorrido y año de trabajo, se estuvo trabajando en un programa de capacitadores como replicadores de cambio en Izabal, patrocinado por Rufford Fundation.

Desde los inicios se crearon alianzas estratégicas para poder llevar a cabo los programas, una de estas es la alianza establecida con el Zoológico la Aurora, en septiembre da inicio el stand en pasos y pedales para darse a conocer y mejorar la relación con el público, a finales del año del 2017 da inicio con dos programas financiados por organizaciones europeas para la reducción de desechos, mejorando los programas de responsabilidad social empresarial. Entre las alianzas más importantes que se pueden destacar

están la alianza con Zoológico la Aurora, alianza con ADG multiservicios empresa que cuenta con promocionales, Agexport y coguaplast que brindan las oficinas, dentro del área de Izabal, el ministerio de ambiente, municipalidad de Puerto Barrios, ministerio de educación y el consejo de áreas protegidas.

Los programas han ido creciendo y mejorando la metodología, adaptando el contenido según el currículum nacional base del ministerio de educación, aliándose a una organización encargada de realizar encuestas para medir el impacto que se tiene con el tema educativo.





## 2.1.3 Filosofía

### Información General

- Semillas del Océano
- Director ejecutivo: Alerick Pacay
- Contacto: 4149-8314
- Dirección: 18 calle 10-82 z13. Guatemala
- Correo: apacay@semillasdelocean.com

### Descripción

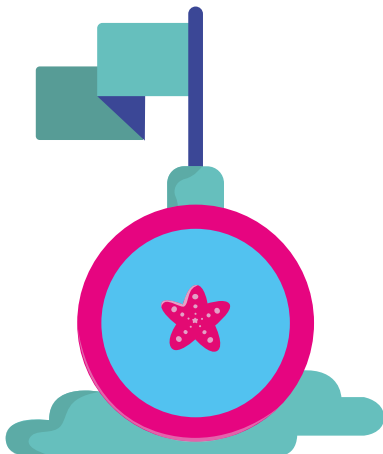
ONG sin fines de lucro con la misión de promover programas educativos de conservación ambiental para la formación de líderes comunitarios más sostenibles.

### Misión

Diseñar e implementar programas de educación ambiental y conservación que motivan el cuidado y preservación de los océanos y la vida marina, formando líderes capaces de promover el desarrollo sostenible.

### Visión

Ser la institución líder que siembra la semilla de la conservación para que cada individuo contribuya con el desarrollo sostenible de su comunidad.



### Objetivo a Corto plazo

Conseguir donaciones que permitan la implementación de los programas y la contratación de un equipo de cinco empleados.

### Objetivo a Mediano Plazo

Posicionarse como una ONG que es capaz de ejecutar al menos 8-10 programas de conservación de la naturaleza y los océanos al años. Que los donantes puedan buscarlos para la implementación de programas.

### Objetivo a Largo Plazo

Contar con un centro educativo sobre los océanos en Guatemala.

## Valores

Cree en el trabajo 100% en equipo es una organización innovadora basada en el compromiso, dedicación, responsabilidad, pasión y formación de cada individuo.

Capacitación	Amigable con El Medio Ambiente
Motivación	Compromiso
Innovación	Calidad
Liderazgo	Trabajo en Equipo

## 2.1.4 Servicios que presta

### Programas Educativos

**Pequeños héroes por el Océano**

**Jóvenes por la conservación**

**Adultos replicadores de cambio**

### Pequeños héroes por el Océano

Este programa incluye diferentes charlas y actividades para estudiantes desde pre primaria hasta 6to primaria. Los contenidos han sido elaborados con base en el Currículo Nacional Base -CBN- del Ministerio de Educación -MINEDUC- de Guatemala.

Entre los temas que los niños pueden aprender se encuentran: ecosistemas marino-costeros, animales marinos, los impactos de contaminación por plásticos, los efectos del cambio climático y desarrollo de campañas pro-ambiente.



## Jóvenes por la conservación

Este programa incluye diferentes charlas y actividades enfocadas en adolescentes y jóvenes desde 1ro básico hasta los últimos años de carrera (bachillerato y 7o perito). Todos los contenidos han sido elaborados con base en el CNB del ministerio de educación -MINEDUC- de Guatemala.

Las charlas están enfocadas en motivar las acciones a favor de la protección y conservación de los recursos naturales, todas ellas lideradas por jóvenes que actúan desde sus centros educativos.



## Adulto replicadores de cambio

Este programa está compuesto por 10 talleres de educación ambiental dirigidos a adultos, principalmente a educadores de colegios y/o escuelas. Nuestras charlas han sido previamente probadas con maestros, actores clave y manejadores de los recursos de Izabal. La metodología de trabajo propicia el cambio de comportamientos y percepciones hacia el ambiente por parte de los participantes, para que se puedan replicar el conocimiento con sus estudiantes o con otras personas.



## Proyectos

### Programa de educación ambiental para maestros del Caribe de Guatemala como una estrategia de conservación en áreas rurales.

Este es un innovador proyecto de educación ambiental fue patrocinado por Rufford Foundation, el cual, tuvo como principal objetivo la creación de replicadores de conocimiento (maestros) en los municipios de Puerto Barrios y Livingston, Izabal. Se contó con el apoyo del Ministerio de Educación -MINEDUC-, el Centro de Estudios del Mar y Acuicultura -CEMA/USAC- y el Consejo Nacional de Áreas Protegidas -CONAP- a través de la Unidad Técnica del Refugio de Vida Silvestre Punta de

Manabique -RVSPM-

Actualmente cuentan con la primera generación de 20 educadores ambientales que están listos para tomar acciones a favor del ambiente y sembrar la semilla de la conservación en otros individuos..

## **Reduciendo el consumo de plástico en escuelas de comunidades costeras de Guatemala**

El plástico es uno de los principales problemas que amenaza los ecosistemas marinos y costeros tales como los manglares, los pastos marinos y los arrecifes de coral, los cuales son una gran fuente de biodiversidad. El Refugio de Vida Silvestre Punta de Manabique está siendo altamente amenazado por la contaminación del plástico. Esto no solo amenaza a las especies, sino al potencial que tiene el área para desarrollar ecoturismo.

Con este programa se pretende reducir en un 30% el consumo y las emisiones de plástico de un solo uso en 6 comunidades costeras del RVSPM. A través de este proyecto, cada escuela tomará 10 talleres de educación ambiental acerca de los desechos sólidos y la contaminación por plástico. La meta máxima es lograr que las escuelas se conviertan en "0 plástico".

## **Actividades**

### **Presentaciones educativas marino-costeras en el zoológico la Aurora**

Todos los viernes de 10:00 am a 12:00 pm (temporada escolar), se presentan módulos educativos sobre temas marino-costeros para una audiencia anual de más de 10,000 visitantes del Zoológico La Aurora. Entre los temas se encuentran: plantas marinas, moluscos, esponjas marinas, corales, peces, equinodermos y especies bandera.

### **Noches de Luna del Zoológico La Aurora**

Semillas del Océano está presente todas las noches de los viernes de marzo y noviembre en Zoológico La Aurora. Se presenta el show especial de "Exploradores del Océano", una dinámica en la que los participantes tienen la oportunidad de aprender sobre cuatro ecosistemas marinos y las especies que habitan en ellos.

### **Stand informativo/educativo de Semillas del Océano en Pasos y Pedales Las Américas**

Se puede encontrar todos los domingos de 10:00 am a 12:00 pm en Pasos y Pedales Las Américas. Se dan charlas sobre los diferentes animales marinos que habitan los océanos. Se ubican en la 14 calle.



## 2.1.4 Identidad y Comunicación visual

La organización no cuenta con los recursos necesarios para contratar a un diseñador gráfico que se encargue de la unidad visual e imagen de la organización, por lo tanto no cuentan con una personalidad ni material o manual que lo refleje representándolo como marca.



### Logotipo

Cuentan con un logotipo que fue creado cuando inicia la organización por el miembro fundador.



### Redes Sociales

Las redes que más utilizan son Facebook e Instagram.



### Página Web

Cuentan con una página web que fue donada por una estudiante de diseño gráfico a nivel diversificado.



### Uniformes

Los uniformes son donación de ADG multiservicios.

## 2.2 Caracterización del Grupo Objetivo 1

El manual de identidad y normas gráficas propuesto está dirigido a estudiantes y profesionales del diseño gráfico, agencias o estudios de diseño que ofrecen un servicio de forma voluntaria prestando sus servicios profesionales y quienes deben velar por mantener y las normas de la gráfica trabajada y especificada en el manual.

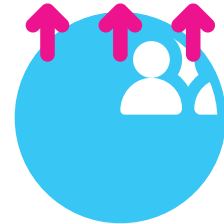
### 2.2.1 Características Geográficas

Diseñadores gráficos, agencias, estudios de diseño y otras organizaciones ubicadas en la ciudad de Guatemala y el exterior y extranjero.



### 2.2.2 Características Sociodemográficas

Profesionales y estudiantes del diseño gráfico, estudios de diseño, agencias, personas residentes en su mayoría en la ciudad de Guatemala. ambos sexos. Nacionalidades guatemalteca y extranjeros, con creencias religiosas u otras, religión católica y evangélica, de diferentes grupos étnicos, oscilan entre los 18 y 45 años de edad.



### 2.2.3 Características Psicográficas

Dentro de la ciudad el nivel de lenguaje visual es alto ya que poseen medios tecnológicos y tienen acceso a internet utilizando las redes sociales lo cual facilita el medio de comunicación y así facilitar por medios digitales la información necesaria. Interés en estudios y aprendizaje, buscan un bienestar ambiental recuperando los recursos naturales, personas participativas, creativas, y colaboradores, con valores de solidaridad, capacitación, deseo de servicio y compromiso.

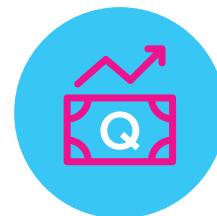


## 2.2.4 Características Socioeconómicas

Empresa, estudios o agencias de diseño, estudiantes y profesionales del diseño gráfico que tienen el deseo, la capacidad y la disponibilidad económica y profesional de ayudar a la organización.

Personas que residen en la ciudad de Guatemala con la disponibilidad de brindar un apoyo de voluntariado a través del diseño gráfico.

Un nivel socioeconómico medio alto y alto.



## 2.3 Relación entre el grupo objetivo y la Institución

La relación de Semillas del océano con el grupo objetivo es gracias al apoyo que este ha brindado a la organización, muchos estudiantes y profesionales de diseño gráfico han brindado sus servicios a la organización, sin embargo hasta el momento no han contado con el material adecuado para llevar a cabo su trabajo y que esta sea de fácil identificación para el grupo objetivo de la organización.

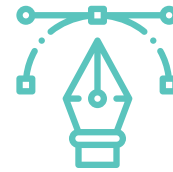
Por lo tanto existe confusión, desconocimiento y falta de identificación con la organización de parte del grupo objetivo.



## 2.4 Retrato del Grupo Objetivo SPICE

### Características

Estudiantes y profesionales del diseño gráfico, agencias o estudios de diseño que prestan un servicio como profesionales de forma voluntaria.



### Social(Social)

Estudiantes, profesionales, diseñadores gráficos, trabajadores, voluntarios. Son amigables y les gusta ayudar a los demás. Respeto por el medio ambiente.



### Physical (física)

Buscan ayudar y colaborar brindando un apoyo a la organización, son activos y motivados, son creativos, le gustan las actividades recreativas.



### Identity (Identidad)

Voluntarios y serviciales, participativos, amigables, colaboradores, les gusta el aprendizaje, creativos, curiosos, les gusta la recreación.



### Communication (comunicación)

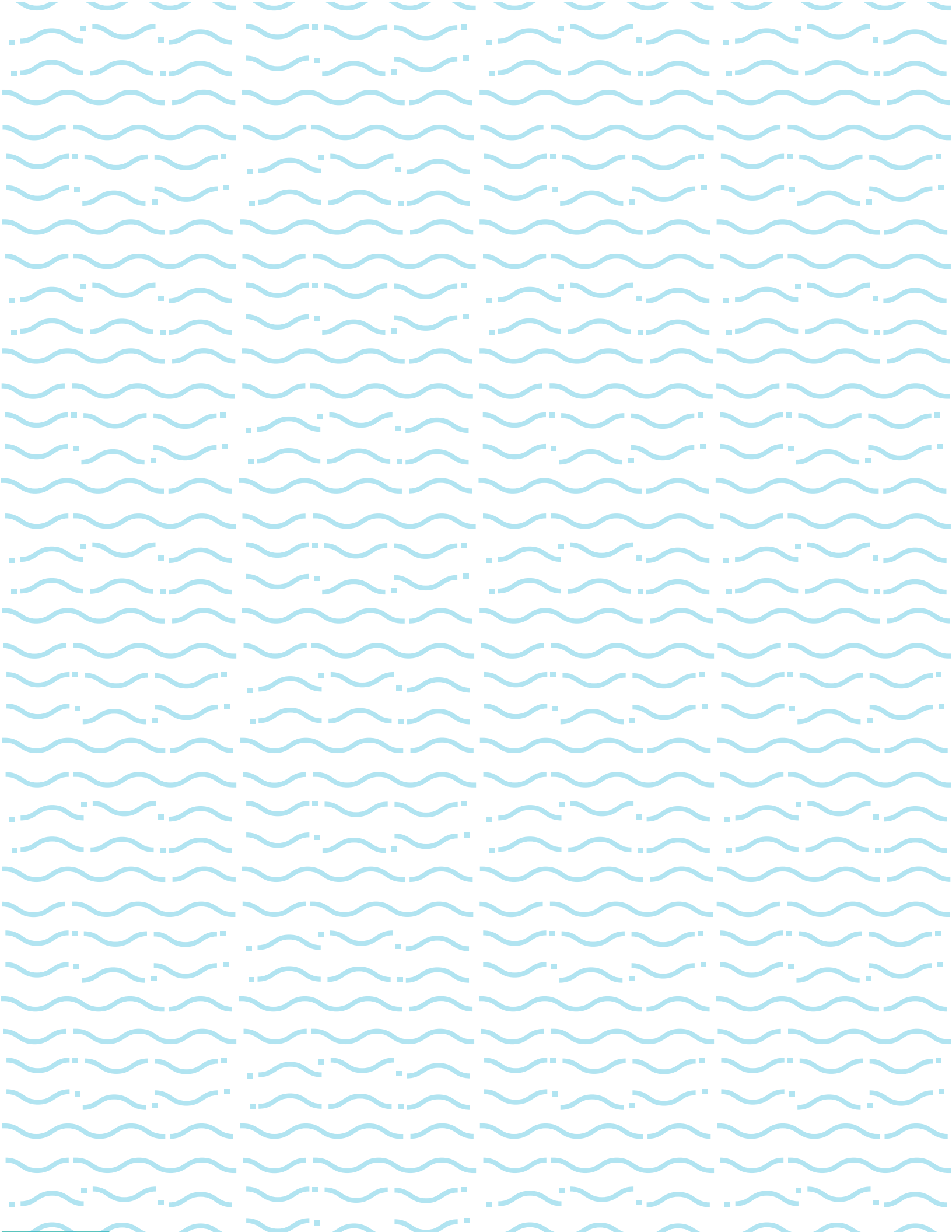
En la ciudad, buscan de la tecnología, internet, redes sociales ,etc. se relacionan con familia y amigos. Haciendo un mayor uso de los medios digitales. Se comunican con la familia, amigos y compañeros. Se mantiene informado por distintos medios de comunicación.



### Emocional (Emotional)

Buscan un mejor ambiente para estudiar, se sienten motivados y con entusiasmo. Se preocupan por su seguridad y la del medio ambiente, Tienen el deseo de apoyar y colaborar.





# Capítulo 3

## Planeación Operativa

- Flujograma de Proceso
- Cronograma de Trabajo
- Previsión de Recursos y Costos

# 3.1 Flujoograma del Proceso

## Proceso Creativo

Proyecto de Graduación



### Visita a Institución

- Definir pieza Gráfica a realizar en el proyecto graduación.
- Fundamentar por medio de cuadro comparativo las ventajas y desventajas.
- Diagnóstico de información para las piezas gráficas
- Planificar próxima fecha de reunión.

#### INSUMOS

- Computadora
- Cuaderno
- Luz, internet
- referencias visuales
- cuaderno y lapices

#### TIEMPO

- Visita 3 horas
- Cuadro comparativo 2horas
- Diagnóstico 3 horas
- TOTAL: 2días



### Proceso de Conceptualización

- Conceptualización, marco teórico (3 ensayos).
- Implementación de técnicas creativas
- Validación y definición de concepto creativo
- Línea gráfica

#### INSUMOS

- Computadora
- Cuaderno
- Luz, internet
- referencias visuales
- impresiones
- cuaderno y lapices

#### TIEMPO

- marco teórico 3 horas
- técnicas creativas 1 día
- definición de concepto 3 horas
- línea gráfica 4 días
- TOTAL: 6 días



### 1er. Nivel de Proceso Creativo (bocetaje)

- Bocetaje a mano alzada
- Bocetos con color a mano alzada
- Asesorías en clase
- Cambios y correcciones
- Evaluación

#### INSUMOS

- Computadora
- Cuaderno
- Luz, internet
- referencias visuales
- cuaderno, lapices y crayones

#### TIEMPO

- Realización de bocetos 4 días
- aplicación de color 3 días
- correcciones 1 día
- Evaluación 1 día
- Total: 9 días

NO

SÍ



## 2do. Nivel de Proceso Creativo

- Selección de bocetos
- Digitalización de 3 bocetos finales  
Ilustración y paleta de color
- Definir diagramación, estilos tipográficos
- jerarquicos, retículas, estilos de párrafo, carácter, paletas tipográficas y cromáticas

### INSUMOS

- Computadora
- Luz, internet
- referencias visuales
- bocetos

### TIEMPO

Selección de bocetos 2 horas  
Digitalización de bocetos finales 7 días  
Definición de estilos y diagramación 4 días  
Total: 12 días aprox.

SÍ

## Selección y diseño de herramientas para validación de la institución, profesionales de diseño y GO.

- Desarrollo del instrumento de validación
- Asesorías y correcciones

### INSUMOS

- Computadora
- Luz, internet
- piezas gráficas

### TIEMPO

Diseño y desarrollo de instrumentos 3 días  
Correcciones 2 días

## Reunión con Institución Aprobación y validación de propuesta

- Presentación de la conceptualización y su proceso, del proyecto de graduación.
- Exposición de las propuestas de diseño
- Selección de propuestas
- Evaluación de funcionalidad de propuestas por medio de instrumentos de validación.
- Correcciones.

### Validación con profesionales de diseño

- Evaluación de funcionalidad de propuestas por medio de instrumentos de validación.
- Correcciones.

### INSUMOS

- Computadora
- Luz, internet
- piezas gráficas
- hojas y lapices
- impresiones
- instrumentos de validación

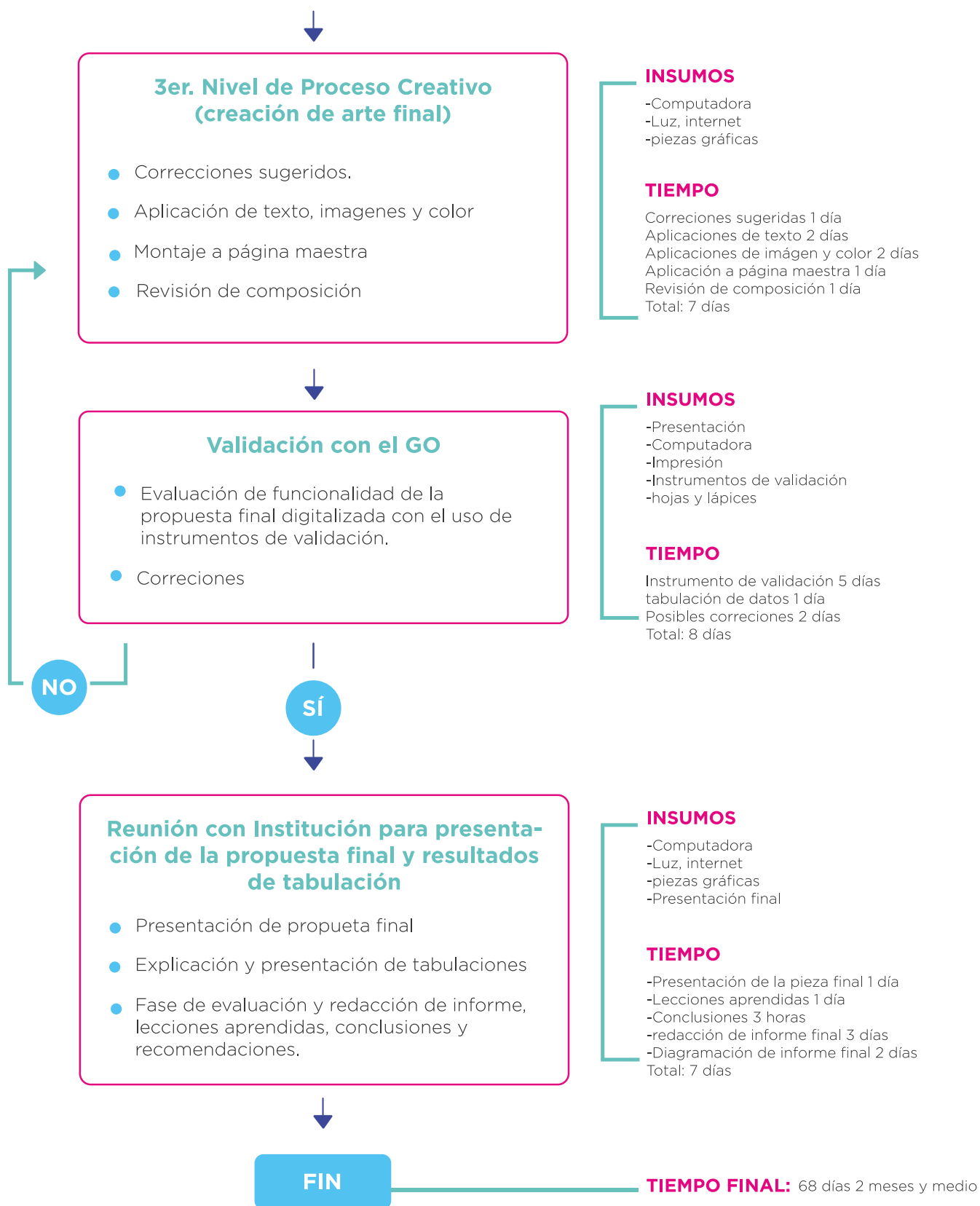
### TIEMPO

Presentación con institución 3 horas  
Evaluación con profesionales de diseño 1 día  
Tabulación de resultados 1 día  
correcciones 2 días  
Total: 4 días

NO

SÍ





## 3.2 Cronograma de Trabajo

	Agosto					Septiembre				Octubre			
	S1 (1-3)	S2 (6-10)	S3 (13-17)	S4 (20-24)	S5 (27-31)	S1 (3-7)	S2 (10-14)	S3 (17-21)	S4 (24-28)	S1 (1-5)	S2 (8-12)	S3 (15-19)	S4 (22-26)
<b>Investigación</b>													
Reunión con Institución													
Selección de piezas gráficas													
Marco teórico													
<b>Planeación operativa</b>													
Previsión de costos													
Cronograma													
<b>Proceso Creativo</b>													
Briefing, referentes visuales y estrategias creativas													
Implementación técnicas creativas													
Validación y definición concepto creativo													
<b>1er nivel proceso creativo</b>													
Bocetaje a mano alzada													
Bocetaje con aplicación de color													
Asesorías													
Correcciones y evaluaciones													
<b>2do nivel proceso creativo</b>													
selección de bocetos													
Digitalización de bocetos													
Definir diagramación, ilustraciones, tipografía, estilo de animación													
Asesorías													
Evaluación - correcciones													
<b>3er nivel Creación arte final</b>													
Diagramación final													
Aplicaciones													
Ilustraciones finales													
Animaciones finales													
Evaluación - correcciones													
Validación GO													
Presentación y explicación													
Fase de evaluación y redacción de informe, lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones.													

## 3.3 Previsión de Recursos y Costos

### Informe Anual 2018: Programas y Proyectos

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
<b>Fase 1: Investigación</b>		
1. Antecedentes	2	120
2. Definición y delimitación de comunicación visual	2	120
3. Justificación del proyecto	2	120
4. Objetivos	2	120
5. Perfil de la institución	2	120
6. Perfil del GO	3	180
7. Marco teórico	2	120
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE I</b>	<b>15</b>	<b>900</b>
<b>Fase 2: Planeación Operativa</b>		
1. Ruta crítica o flujograma	2	120
2. Cronograma de trabajo	2	120
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 2</b>	<b>4</b>	<b>240</b>
<b>Fase 3: Briefing de Diseño</b>		
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 3</b>	<b>4</b>	<b>240</b>
<b>Fase 4: Recopilación de Referentes visuales</b>		
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 4</b>	<b>2</b>	<b>120</b>
<b>Fase 5: Diseño de estrategia creativa de las piezas de diseño</b>		
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 5</b>	<b>4</b>	<b>240</b>

## Fase 6: Definición de Concepto Creativo

1. Técnicas creativas	2	120
2. Concepto teórico	4	240
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 6</b>	<b>6</b>	<b>260</b>

## Fase 7: Producción Gráfica y validación

### Nivel 1 visualización

1. Bocetaje Rough (mano alzada)	4	240
2. Fundamentación teórica	2	120
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 7 - Nivel 1</b>	<b>6</b>	<b>260</b>

### Nivel 2 visualización

1. Bocetaje y acabados de pieza	4	240
2. Fundamentación teórica	2	120
3. Validación con expertos	2	120
4. Modificaciones	3	180
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 7 - Nivel 2</b>	<b>11</b>	<b>660</b>

### **TOTAL HORAS Y COSTO FASE 7**

17

920

## Fase 8: Producción gráfica final

1. Diseño (códigos visuales, color, tipografía, imagen)	8	480
2. Diagramación (retícula, jerarquía, formato, paginas interiores, portada y contraportada)	20	1200
3. Ilustraciones	40	2400
4. Iconografía	20	1200
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 8</b>	<b>88</b>	<b>5280</b>

## Resumen Anual 2018: programas y proyectos

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
<b>Fase 1: Investigación</b>		
Fase 1	15	900
Fase 2	4	240
Fase 3	4	240
Fase 4	2	120
Fase 5	4	240
Fase 6	6	260
Fase 7	17	920
Fase 8	88	5280
Subtotal estimado	140	8400
<b>(+) INSUMOS ESTIMADOS</b>		
Luz		320
Teléfono		120
Transporte		360
Depreciación de equipo		760
Internet		250
Comida		370
Impresiones		1450
<b>COSTO TOTAL DE ACTIVIDADES</b>		<b>8400</b>
<b>COSTO TOTAL DE INSUMOS</b>		<b>3630</b>
<b>TOTAL ESTIMADO</b>		<b>12,030.00</b>

The background features a light blue wavy pattern on a darker blue field. There are three pink circular shapes: a large one at the top right, a medium one at the top left, and a small one on the left edge.

# Capítulo 4

## Marco Teórico



## 4.1 La Contaminación en el Medio Ambiente Dentro de las zonas Marinas y Costeras De Guatemala.

En Guatemala existe una gran variedad de contaminantes que dañan tanto al país como a la población, inclusive muchos centros turísticos que han atraído visitantes proveen dentro del ámbito económico del país, están en riesgo de desaparecer debido a muchos de estos contaminantes, entre estos la urbanización masiva, falta de tratamientos de aguas servidas, excesiva producción de desecho y falta de acciones para proteger el medio ambiente.

Dentro de estos encontramos el Lago de Atitlán en Sololá, sus aguas cada vez son más oscuras ya que la transparencia a bajado de 60 metros, en los años 1970 a sólo 4 en la actualidad.

Recibe 16 millones 60 mil metros cúbicos de aguas residuales al año y en época de lluvias se le suman tres mil 84 toneladas de basura arrastrada por las correntadas, el mayor problema son el mal manejo de las aguas residuales y el aumento de basureros clandestinos.

Esta contaminación no afecta solamente el lago, si no también se suman los problemas de salud pública por la cantidad de heces fecales que representan virus ecológico.

Dentro de las otras víctimas naturales de los contaminantes encontramos el cráter azul, Petén, este es un nacimiento de agua azul que cambia a turquesa según la intensidad de la luz, actualmente se encuentra en peligro por el aumento de visitantes y falta de acciones para protegerlo.

“El Cráter Azul es uno de los mayores patrimonios con una reserva natural de 16 mil 695 hectáreas, tiene mucho potencial para realizar estudios de avitursimo y otros tipos de investigaciones, pero si no se atiende podría desaparecer” (Hernández, 2012).


El río San Juan, es considerado una fuente de vida por los pobladores de Aguacatán, Huehuetenango, pero su caudal se ha reducido debido a la tala ilegal, y se ha contaminado por falta de tratamiento de aguas servidas.

La contaminación de las cuencas hídricas y el mal manejo de la basura son los principales problemas ambientales que afectan el territorio nacional. También hay daños ecológicos a causa de la población, deforestación e incendios forestales. Los departamentos con más problemas de agua contaminada son Escuintla e Izabal, y por basura, Quetzaltenango, Suchitepéquez, Retalhuleu y Escuintla.

En el área rural, además de los desechos domiciliarios, se suman los compuestos químicos que son utilizados como fertilizantes en la agricultura.

“Los fertilizantes o abono es cualquier tipo de sustancia orgánica o inorgánica que contiene nutrientes en formas asimilables por las plantas, para mantener o incrementar el contenido de estos elementos en el suelo, mejorar la calidad del sustrato a nivel nutricional, estimular el crecimiento vegetativo de las plantas, etc. Ejemplos naturales o ecológicos de abono se encuentran tanto en el clásico estiércol, mezclado con los desechos de la agricultura como el forraje” (Pacay, 2016)





Guatemala cuenta con una gran variedad de lugares turísticos y paradisíacos que brindan una cantidad abundante de recursos naturales, los cuales están en peligro de extinción debido al mal cuidado y malos hábitos del ser humano, que este a pesar de conocer los beneficios que estos recursos le brinda, para muchos no es de mayor importancia el tratar estos temas ambientales.

Los problemas ambientales la mayoría de las veces no se provocan de manera natural, siendo los humanos quienes los provocan, por falta de educación y conciencia ecológica.

La necesidad del agua en Guatemala es de gran importancia, el agua dulce es vital para las personas, así como para la agricultura, industria, piscicultura, generación hidroeléctrica entre otras actividades. En muchas zonas y países del mundo es notorio la escasez de agua, la contaminación de ríos, lagos y zonas costeras, que en gran parte se debe a la falta del conciencia y de educación ambiental en las poblaciones.

“La piscicultura es la crianza de peces, término bajo el que se agrupan una gran diversidad de cultivos muy diferentes entre sí, en general denominados en función de la especie o la familia. Las instalaciones de piscicultura industrial se conocen como piscifactorías, aunque este es un término en desuso, debido a la diversificación que ha sufrido el cultivo, en depósitos, estanques, jaulas flotantes, etc.” (García, 2013)

En Guatemala podemos ver que no todos los hogares cuentan con agua potable, ya que muchas familiar especialmente en el área rural no reciben el agua a través de tubería sino que tienen que llevarla desde lugares lejanos, por lo tanto no todas las casas cuentan con un adecuado servicio de drenajes. En el área rural casi una cuarta parte de las viviendas carecen de algún tipo de drenaje para las aguas negras.

Las zonas costeras de Guatemala son afectadas por los desechos marinos, un desecho marino es todo aquel sólido que es persistente, que es manufacturado o procesado y que, directa o indirectamente, intencionada o inintencionadamente, es colocado o abandonado en ambientes marinos o en los grandes lagos. Puede ser directamente debido a las malas acciones humanas, o indirectamente cuando es arrastrado al océano por los ríos o drenajes.





Dentro de los desechos marinos más encontrados en los ambientes marinos encontramos la colilla de cigarro que se posiciona en el número uno con un total colectado de 3,761,595, si estos se pusieran un detrás de otro, estos serían equivalentes al largo de 7,836 buses escolares, los cigarrillos están hechos de un tipo de plástico llamado acetato de celulosa.

En segundo lugar encontramos las botellas de plástico con un total colectado de 2,815,336, y en tercer lugar piezas de plástico con 2,688,796 total colectado, este tiene la capacidad de fragmentarse, esto quiere decir que se va partiendo en piezas pequeñas llegando a un tamaño que no se puede identificar que es.

Así como estos desechos encontramos otra gran variedad a nivel mundial como piezas de duroport, tapones de plástico, envoltorios de comida, bolsas plásticas, piezas de vidrio, pajillas, botellas de vidrio, contenedores o platos plásticos, etc.

Cuando se habla de desechos marinos, se tiende a pensar en objetos que han sido arrojados o tirados directamente en el mar o en las zonas costeras, sin embargo existen muchos lugares y actividades que pueden generar desechos marinos, la basura de una persona que vive en la ciudad, a kilómetros de la playa, puede terminar siendo un desecho marino.

Unas de las fuentes de los desechos marinos son los visitantes de las playas, muchos de estos visitantes dejan tirada la basura a orillas de la playa, los que son arrastrados hacia el océano u otros ambientes naturales.

Los basureros en comunidades o ciudades con mal manejo también son una fuente de desecho marino, cuando la basura se queda expuesta y es arrastrada por las lluvias o el viento terminando en los océanos.

Los drenajes son compuestos por tuberías y canales, que son diseñados para llevar toda el agua, ya sea de lluvias o de aguas negras, hacia un río para que pueda seguir su cauce sin afectar a la población que vive en la ciudad o comunidades, pero lastimosamente este también puede ser un conducto perfecto para transportar desechos marinos.

Los desechos marinos afectan a la vida marina y al medio ambiente, creando impactos negativos en los ecosistemas, en los cuales se pueden encontrar los enredos e ingesta.

Los enredos ocurren cuando un animal marino se encuentra con un desecho marino y es atrapado o capturado por el mismo, muchas veces los animales se ven atraídos por los desechos marinos e intentan usarlo como refugio o por pura curiosidad, provocando de esta forma la muerte de muchos animales.

La ingesta ocurre cuando el animal marino encuentra un desecho marino, confunde estos objetos con alimento y trata de comerlos, estos objetos obstruyen las vías respiratorias de los animales marinos, pueden quedarse atorados en la tráquea o pueden llegar a llenar los estómagos de los mismos provocando asfixia, muerte por inanición o intoxicación.

Este también causa problemas en los seres humanos, ya que muchos de estos animales son capturados durante las pescas y son llevados a lugares de venta para el consumo humano, transmitiendo enfermedades directas en los humanos.



Debido a todos estos y otra serie de problemas que existen y afectan el medio ambiente específicamente al océano y ambientes marinos, existen algunas organizaciones que se encargan de velar por el cuidado ambiental para combatir con estos problemas.

Tal es el caso de la organización Semillas del Océano que busca diseñar e implementar programas de conservación innovadores que generen líderes locales capaces de promover el desarrollo sostenible en las comunidades guatemaltecas. Pretendiendo crear y educar una nueva generación con las habilidades necesarias para proteger los océanos.

Semillas del océano fue fundada en septiembre del 2016 y reconocida legalmente por el gobierno de Guatemala el 3 de febrero del 2107. Desde su creación la organización ha trabajado con programas de educación ambiental enfocados en diferentes audiencias, (niños, jóvenes y adultos).

Actualmente cuenta con proyectos, actividades y diferentes programas como:

“Adultos replicadores de cambio”

“Pequeños héroes por el océano”

“Jóvenes por la conservación”

“Responsabilidad social empresarial”.

Cuentan con ayuda y patrocinio de algunas instituciones como el zoológico la Aurora, EOCA, quienes ayuda con el financiamiento del programa “Reduciendo los desechos marinos en escuelas oficiales de comunidades costeras en Guatemala”, Rufford, coguaplsat, etc.

A pesar de sus limitaciones han logrado contar con ese apoyo, sin embargo es necesario buscar más aliados que estén interesados en mantener el cuidado del medio ambiente y que formen parte de los programas a realizar para lograr el objetivo de disminuir la cantidad de contaminación en zonas marinas y costeras.



## 4.2 Diseño de un Manual de Identidad Y Normas Gráficas.

---

Normalmente cuando escuchamos hablar de identidad corporativa o la imagen corporativa inmediatamente lo relacionamos con el logotipo para una empresa, los íconos, colores institucionales, etc.

Pero debemos de saber que la imagen corporativa no es solamente eso si no también todo lo intangible que nos aporta una marca y que genera una fidelidad de los consumidores hacia la empresa. Es la imagen que tiene el cliente de una marca, es la imagen que la marca le hace tener al cliente de esta misma.

Mientras que la identidad corporativa son todas aquellas características que en conjunto crean y forman la personalidad de la empresa.

El tener una buena imagen corporativa ante el grupo objetivo es de gran importancia, pero el construir una buena imagen requiere primeramente un trabajo de análisis acerca de los objetivos de la empresa, visión, misión, etc. Segundo, requiere la creación de estrategias para saber cómo posicionar la marca entre las demás empresas y el grupo objetivo sabiendo por cuales medios se puede difundir y cómo se hará la difusión, y sobre todo se requiere de una creatividad para poder transmitir todas estas características y objetivos que forman la empresa.

Para todo esto es necesario contar con un documento que especifique esta identidad corporativa, explicando los valores y objetivos de la empresa.

Podríamos decir que la imagen corporativa es la forma en como el grupo objetivo percibe a la empresa a través de un conjunto de signos gráficos, colores, formas, tipografías etc. que simbolizan la empresa.

Esta imagen es difundida por diferentes medios de comunicación como: tarjetas de presentación, sitios web, medios digitales, etc. Permitiendo diferenciar de las demás empresas e identificando al GO con la marca que la empresa desea reflejar.

“Hoy en día, no existe ninguna empresa que pueda posicionarse en el mercado y ser reconocida sin tener una identidad visual debido a que el mundo en el que vivimos, la información viaja constantemente y casi de forma instantánea en forma de imagen y no así, como texto. Una imagen es entendida y absorbida en las mentes de las personas de manera más rápida.” (Milier, 2015)

Por lo tanto la imagen corporativa muy bien definida ayuda a que la marca sea reconocida, generando expectativas y asociaciones en las personas haciendo que sea recordada y destacando entre las demás. Para que funcione correctamente este debe ser único y representativo.

Para generar este un impacto con el GO, la imagen corporativa debe cumplir con ciertas reglas que podríamos resumir en:

- Sencillez y claridad: esta debe ser memorable  
Para el público.
- Representativo: esta debe reflejar lo que la marca desea transmitir.
- Diferencia: debe ser única y original distinguiendo la empresa de las demás.


Para la utilización de la imagen en la empresa, se deben de definir las condiciones de uso, es aquí en donde entra el documento de normas gráficas, en donde definimos el reglamento y uso correcto de estos elementos gráficos, como uso de color y tipografía, usos correctos del logotipo, formatos, etc.

En este documento definimos las normas básicas para la utilización del logotipo y los componentes de una marca, prácticamente es la guía que detalla cómo utilizar un logotipo en cualquier medio. Estos elementos del manual varían y dependen del tipo de marca.

Es importante resaltar que el tener un buen logotipo, estéticamente hablando, pero si no se es capaz de reflejar la identidad de la marca, combinar los colores, se resultará desaprovechando el logotipo.

Por lo tanto el manual de normas gráficas es esencial ya que es la guía para presentar la imagen de una marca única.

“En el sentido estricto, un manual de marca es un instrumento didáctico que contiene en forma explícita, ordenada y sistemática información sobre objetivos, atribuciones, conceptos gráficos y demás procedimientos usados por la propuesta visual de una marca, así como otros puntos que se consideren necesarios teniendo como marco de referencia los principios comerciales e históricos de la empresa.” (Santa María, 2013)



Dentro del diseño gráfico existen elementos de gran importancia que ayudan a los profesionales en el diseño a generar una composición gráfica eficaz, logrando transmitir un buen mensaje e interpretación ya que el objetivo es lograr transmitir esta información al destinatario a través del grafismo por medio de estos diferentes elementos gráficos, dentro de estos encontramos el color, tipografía, forma, armonía en el diseño, jerarquía, retícula, etc.

Es importante tener colores corporativos, ya que estos son los que van a representar a la empresa y con los que deberá de identificar el público a la marca de la empresa. Dentro del manual de normas gráficas es necesario incluir una muestra de los colores corporativos y sus referencias correspondientes para material impreso y digital.

La tipografía es una herramienta de comunicación, esta debe ir de acuerdo con lo que la empresa desea transmitir ya que está es la que transmite la información debe ser de forma legible para poder ser leída con facilidad. Dentro del manual suelen mostrarse poniendo todos los caracteres que la forman, es decir la letras desde la A a la Z y los números del 0 al 9.

Es habitual que una marca cuente con elementos como patrones e iconografía, los patrones son imágenes que se utilizan como recurso visual para crear fondos, los íconos son un conjunto para expresar diferentes ideas relacionadas con la marca.

Es necesario también el resaltar el uso de estos elementos básicos, incluyendo alguna información extra, como las aplicaciones, ejemplo de la aplicación del logotipo, tipografía, iconografía, color en diferentes situaciones y medios, incluyendo diseños de papelería, como tarjetas, carpetas, sobres, etc y medios digitales como animaciones, banners, página web etc.

También el uso incorrecto es de suma importancia, se trata de indicar de cómo no deben de aplicarse estos elementos, esto es de gran ayuda para los posibles futuros diseñadores que trabajarán para esta marca ya que sabrán cómo aplicar correctamente la marca.

Por lo tanto es necesario el desarrollo de un manual de identidad y normas gráficas que ayuden y faciliten la identificación de la organización Semillas del Océano con el grupo objetivo, en donde describa los usos correctos e incorrectos para contar con una identidad visual definida.

# Capítulo 5

## Definición Creativa

- Elaboración del Briefing de Diseño
- Recopilación de Referentes visuales
- Descripción de la estrategia de las piezas de Diseño
- Definición del Concepto Creativo



# 5.1 Elaboración del *brief* de Diseño

## 5.1.1 Aspectos Generales

- **Cliente:** Semillas del Océano
- **Dirección:** 18 calle 10-82 z13. Guatemala
- **Producto:** Manual de Identidad
- **Nombre:** Manual de Identidad y Normas Gráficas para la organización Semillas del Océano



## 5.1.2 Acerca de la Institución

### Servicios que presta

Semillas del océano cuenta con una variedad de programas, proyectos y actividades educativos con el fin de ayudar a mantener el cuidado y la conservación de recursos naturales de Guatemala, dentro de sus programas están: Pequeños héroes por el océano, Jóvenes por la conservación, Adultos replicadores de cambio, estos consisten en charlas educativas para estudiantes, jóvenes y adultos como maestros y padre de familia, los cuales son impartidos en escuelas y colegios.

Los proyectos con más énfasis son: Programas de educación ambiental para maestros del Caribe de Guatemala como una estrategia de conservación en áreas rurales, Reduciendo el consumo de plástico en escuelas de comunidades costeras de Guatemala, en los que cuentan con el apoyo de diferentes entidades como, CONAP, MINEDUC, CEMA/USA, EOCA, entre otros.

### Problemas que presenta en cuanto a Diseño Gráfico

Uno de los mayores problemas de diseño gráfico encontrados dentro de la organización es la falta de unidad visual, esto genera un desequilibrio de identidad, por lo que muchas veces es presentada la organización de una forma y después de una manera diferente, creando en el GO una falta de reconocimiento de identidad y unidad visual dentro de la organización.

### Antecedentes

Semillas del Océano es una organización no lucrativa que desarrolla programas innovativos de educación ambiental y conservación de los recursos naturales en Guatemala. La organización inicia en septiembre del 2016, en el cual interviene el licenciado Alerick Pacay como miembro fundador, está legalmente reconocida institucionalmente a partir del 12 de Diciembre del 2016 y la carta autorizada por el gobierno en el año 2017.

### Medios de comunicación que utilizan

Hasta el momento se ha realizado una comunicación un tanto informal, utilizando redes sociales y espacios que se tienen durante charlas para transmitir el mensaje de la conciencia ambiental, Los medios más utilizados son las redes sociales, facebook e instagram haciendo la divulgación de medios digitales.



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

Dentro de los trabajos de diseño elaborados hasta el momento, no se logra ver una unidad gráfica en el material, por lo tanto no se logra apreciar la identidad de la organización como marca. Existe el problema que muchas veces las empresas o entidades conocen los proyectos por Alerick Pacay (fundador) y no por Semillas del Océano.



### 5.1.3 Acerca del Grupo Objetivo

- **Sexo:** Femenino y Masculino
- **Edad:** Osila entre los 18 y 45 años de edad
- **Nivel Socioeconómico:** Un nivel socioeconómico medio alto y alto, empresas grandes o pequeñas con responsabilidad.
- **Ocupación:** Estudiantes, voluntarios, diseñadores gráficos.
- **Conducta:** Personas apasionadas por el medio ambiente, motivadas y con interés en una educación ambiental, personas responsables y honestas, con interés en el aprendizaje.
- **Cultura visual:** Dentro de la ciudad el nivel de lenguaje visual es alto ya que poseen medios tecnológicos y tienen acceso a internet utilizando las redes sociales lo cual facilita el medio de comunicación y así facilitar por medios digitales la información necesaria.

### 5.1.4 Acerca del Proyecto

- **Equipo:** se cuenta con el equipo necesario, computadora, internet, luz, papel, software de diseño etc.
- **Financiero:** Se cuenta con el recurso necesario para la impresión del manual y revista.
- **Fundador:** Se cuenta con el apoyo del licenciado Alerick Pacay fundador de la organización para brindar la información y material necesario que se solicite.

### Objetivos del proyecto

#### General:

Mejorar la identificación de la institución por parte del grupo objetivo a través de la creación de un manual que norme su comunicación y presentación, reflejando unidad e identidad visual en la organización.

#### Específico de Diseño:

Diseñar un manual de identidad y normas gráficas para medios impresos y digitales, que mejore la presentación de la organización, utilizando diagramaciones y elementos gráficos que definan la identidad de la organización.

#### Específico de Comunicación Visual:

Facilitar la identificación de la organización en el GO a través de una identidad visual e imagen corporativa.



## Metas a Alcanzar:

Con este proyecto se pretende generar una imagen visual ante el grupo objetivo de la empresa, para que logre identificar a la organización, creando una memorabilidad de la institución según sus objetivos, y pueda ser utilizado por los voluntarios y personas encargadas.

## Plazo para el desarrollo y entrega del

### proyecto:

Se cuenta con un lapso de 3 meses aproximadamente, empezando el 10 de Agosto y culminando el 26 de Octubre.

## Ventajas:

El uso de medios digitales favorece a la organización disminuyendo el uso de impresión y papel, al mismo tiempo es un medio de comunicación más rápido y memorable.

## Medios digitales:

Presentaciones digitales, tarjetas de presentación en versión digital, firmas electrónicas, iconografía digital, medios de comunicación como facebook, instagram y otras redes sociales.

## Desventajas:

Hasta el momento no cuentan con recursos gráficos o material que implemente una unidad visual, por lo que al momento de obtener una identidad visual deberán de acoplar su material actual a la gráfica que se realice.



## 5.2 Referentes Visuales

Se realizó la recopilación de diferentes gráficas con el objetivo de mostrar al cliente y tratar de encontrar el gusto y la relación con los objetivos de la empresa, de esta forma lograr plasmar la identidad de la institución de forma gráfica con el cual el GO pueda identificarla y crear una memorabilidad. En la reunión realizada con el encargado de la organización se logró observar el interés por una gráfica formal pero no tan

corporativa y seria o aburrida, por lo que se realizará una propuesta con colores fuerte y saturados y una intervención tipográfica, también se hará el uso de iconografía y animación en algunas piezas para darle movimiento a la gráfica.

### 5.2.1 Proyectos Nacionales

**Proyecto: In Guatemala.**

**Propietarios: Sam Perez, Touché Studio, Tato Sales.**

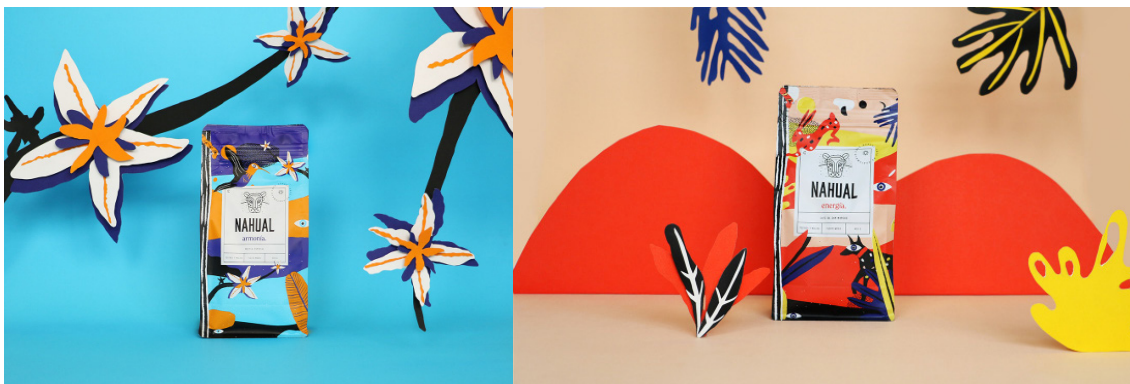
Dentro de este proyecto el uso cromático, texturas y patrones generan un buen contraste y resalte dentro de la gráfica, llamando la atención del GO, genera armonía y dinamismo.



**Proyecto: Café Nahual**

**Propietarios: Agnes Studio, Gustavo Quintana, Estefania de Ros.**

Dentro de este proyecto el uso cromático, texturas y patrones generan un buen contraste y resalte dentro de la gráfica, llamando la atención del GO, genera armonía y dinamismo.





**Proyecto: Proyecto: Sprite - BORN TO RFRSH**

**Propietario: Bryndon Díaz**

El uso de ilustraciones dentro de la línea gráfica de la institución puede ser una opción para darle más dinamismo, sin embargo puede reflejar poca seriedad para otras organizaciones interesadas.



**5.2.2 Proyectos Internacionales**

**Proyecto: La Casiana**

**Propietarios: Mustafa Akulker, Monajans.**

El uso de dos tipografías dan un gran realce dentro de la gráfica.



## Proyecto: columbico Bird food

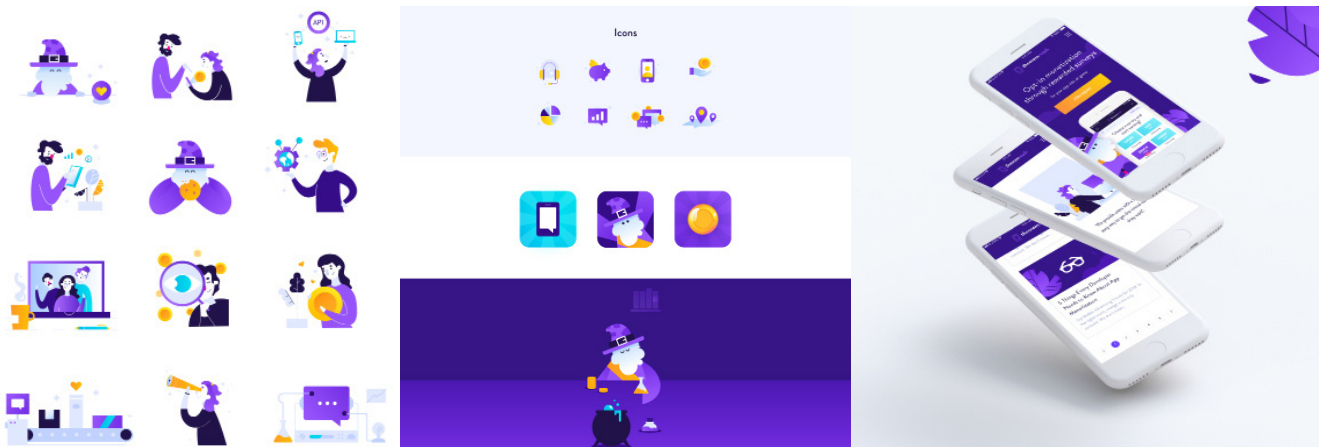
Propietarios: Milica Tucakovic

Una de las propuestas es el uso de ilustraciones e iconos dentro de la gráfica de la institución para dar a conocer los programas y proyectos que esta presta.



## Propietarios: Anónimo

Dentro de esta gráfica se encuentra una gran variedad de ilustraciones e iconos, lo cual puede ser utilizado también dentro de la gráfica institucional de Semillas del Océano incluyendo el uso de ilustraciones de personajes.



## 5.3 Descripción de la Estrategia de las Piezas de Diseño

### 5.3.1 Cuadro comparativo de ventajas y desventajas de la pieza a diseñar

CUADRO COMPARATIVO		
<p><b>Manual de Identidad y Normas gráficas</b></p>	<p><b>VENTAJAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera una memorabilidad de la organización en el GO.</li> <li>• Crea una diferencia con las demás organizaciones.</li> <li>• Crea una identidad visual para la organización.</li> <li>• Reconocimiento visual como marca por el GO.</li> <li>• El uso de un manual en su mayoría digital sustituyendo los medios impresos favorece a la organización en la reducción del uso de papel e impresión.</li> </ul>	<p><b>DESVENTAJAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso incorrecto de las normas gráficas puede causar un desequilibrio en la unidad visual.</li> <li>• El poco uso de medios impresos también implica un costo e inversión de parte de la organización.</li> </ul>
<p><b>Revista - recopilación de actividades</b></p>	<p><b>VENTAJAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Permite tener la información necesaria a la mano en el momento que se necesita.</li> <li>• El realizar la versión digital e impreso disminuye el presupuesto de impresión.</li> <li>• Mejor presentación ante posibles empresas o instituciones que puedan estar interesadas en formar parte del equipo de Semillas del Océano.</li> <li>• Más fácil acceso para el GO de las actividades que realiza la organización.</li> </ul>	<p><b>DESVENTAJAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se deberá de realizar una actualización de datos cada cierto tiempo.</li> <li>• Si no se realiza de la forma adecuada, el GO puede perder el interés en leerla y observarla.</li> </ul>



### 5.3.2 Cuadro de la estrategia de aplicación de la Pieza a Diseñar

## ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE LA PIEZA A DISEÑAR

### ¿QUÉ?

Dar a conocer los objetivos, misión y visión de la organización Semillas del Océano, los programas, proyecto y actividades que realiza la organización para ayudar al cuidado y conservación del medio ambiente, implementando una educación ambiental dentro de sus programas.

### ¿PARA QUÉ?

Para crear un impacto visual de la organización al GO, que se distinga de las demás organizaciones y pueda contar con una identidad visual memorable en el GO, y de esta forma pueda ser reconocida como marca e institución.

### ¿CON QUÉ?

A través del diseño de un manual de identidad y las normas gráficas para medios digitales e impresos.

### ¿CON QUIENES?

Con el director y fundador de la organización Alerick Pacay, voluntarios y patrocinadores.

### ¿CUANDO?

El proyecto se llevará a cabo en un lapso de 3 meses, empezando en el mes de Agosto y culminando en el mes de Octubre.

### ¿DÓNDE?

Se implementarán en los medios de comunicación, impresos y digitales utilizados por la organización Semillas del Océano. Ya que la finalidad es desarrollar la identidad visual de la organización se pretende utilizar dentro de las actividades, proyectos y programas realizados.

## 5.4 Definición del Concepto Creativo

### 5.4.1 Técnicas Creativas

Dentro del proceso creativo es necesario la generación de ideas, esto se puede hacer por medio de las técnicas creativas a través de diferentes métodos que nos permiten definir y concretar una idea.

Las técnicas de creatividad son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Implican determinadas acciones que sirven como estímulos y que tienen más importancia que la propia técnica en sí. (Bustamante, 2012)

Existen diferentes técnicas de creatividad, las cuales se centran en una variedad de aspectos que conforman la creatividad, algunas requieren el realizarse en grupo y otras se pueden llevar a cabo de forma individual.

Para definir el concepto creativo de este proyecto se llevaron a cabo algunas técnicas creativas que se describen a continuación.

### 5.4.2 Proceso Concepto 1- Relaciones Forzadas

Este método creativo fue creado por Charles S. Whiting en 1958. El cual su principio nace en combinar dos palabras, lo conocido con lo desconocido, de ahí pueden surgir ideas originales.

“Esta técnica se utiliza mucho para la realización y definición de las ideas , consiste en extraer una palabra al azar y forzarla a posibles relaciones con el problema dado, se hace la intervención de palabras escogidas al azar para abrir nuevas ideas.

Para este proyecto se eligió un objeto y se describen las características principales de esta para generar las relaciones entre ellas.” (Bustamante, 2012)

## Relaciones Forzadas

### Semillas del Océano

marino  
aguas  
conciencia humana  
educación ambiental  
servicio social  
orden  
respeto  
formal  
juvenil  
creatividad  
sentirse en familia  
honestidad  
profesionalidad  
pro actividad  
trabajo en equipo  
respeto  
héroes

### Aguja

transformar  
mejorar  
reducir  
juntar  
sostener  
fino  
organizar  
arreglo  
continuidad  
punta  
delgado  
fino  
costura  
enlazar  
agrupar  
mejorar  
arreglar

### Smillas del Océano

unión  
compromiso  
ayuda  
cuidado  
programa s  
educación  
fuerza  
comunidad  
semilla s  
crecer  
cambio s  
ondas  
corrientes

### Aguja

Juntar  
Unir  
metal  
alambre  
recto  
estabilizar  
fuerza  
herramienta  
arreglar  
costura  
cambiar  
creación  
unificar

### Unión + Educación Ambiental

Unión: juntar, enlazar, agrupar.

Educación Ambiental: niños, transmitir, aprender, valores, mejorar, construir.

*“Uniéndose al compromiso con el ambiente”*

### Fuerza + Mejorar

Fuerza: Dureza, crecer, mejorar, grande, firmeza

Mejorar: superar, equipo, progreso, soluciones

*“Creciendo en equipo”*

### Corriente + enlazar

Corriente: mover, guía, camino, correr, dirigir.

Enlazar: unión, juntar, reducir.

*“Unidos en el camino”*

### Concepto Creativo:

*“Uniéndose al compromiso con el ambiente”*

Dentro de los valores representativos de Semillas del océano se en cuenta el trabajo en equipo y el compromiso que brindan y reflejan los voluntarios y participantes dentro de las diferentes actividades que se realizan, sobre todo en las limpiezas de océanos y zonas costeras que realiza la organización

### 5.4.3 Proceso Concepto 2- Lista de Atributos

“La lista de atributos es una técnica creada por Robert P. Crawford en 1954, tiene el objetivo de modificar o mejorar cualquier producto, servicio, o proceso.

Dentro de esta técnica se identifican los atributos de un producto, servicio o ya sea un proceso, en esta lista se pueden describir características físicas, usos, sinónimos, antónimos, connotaciones, partes, etc.” (Majaro, 2018)

#### Dentro del procedimiento encontramos:

- Identificar el producto, servicio o proceso a mejorar o el problema a resolver.
- Analizarlo y hacer una lista de tantos atributos como sea posible.
- Coger cada atributo y pensar en la forma de cambiarlo o mejorarlo.

#### Puentes Fuertes:

- Es una técnica eficaz.
- Es el punto de partida de otros métodos.
- No hay que tener mucha preparación para usarlo.
- Es muy práctico en la mejora de productos.

## Lista de Atributos

- marino
- aguas
- conciencia humana
- educación ambiental
- servicio social
- orden
- respeto
- formal
- juvenil
- creatividad
- sentirse en familia
- honestidad
- profesionalidad
- pro actividad
- trabajo en equipo
- respeto
- héroes
- unión
- compromiso
- ayuda
- cuidado
- programas
- educación
- fuerza
- comunidad
- semillas
- crecer
- cambios
- ondas
- corrientes

## Conceptos generados

*“Los océanos son fuentes de vida”*

*“Sembrando y creciendo “*

*“Héroes del océano”*

*“Generando cambios por el océano”*

## Concepto Creativo:

### ***“Sembrando y Creciendo”***

Este concepto se relaciona con el objetivo principal de la organización, el cual consiste en sembrar la semilla de la conservación de forma educativa, sobre todo en niños que residen en la zonas costeras de Guatemala ya que ellos son el futuro y puedan crecer con este respeto y cuidado al medio ambiente.



## 5.4.4 Proceso Concepto 3- Morfologías

“Es una de las técnicas más valiosas para generar gran cantidad de ideas en un corto período de tiempo y se desarrolló en los trabajos tecnológicos de la astro física y las investigaciones espaciales llevados a cabo en los años cuarenta, como resultado de los trabajos del astrónomo Fritz Zwicky. Es una técnica combinatoria de ideación creativa consistente en descomponer un concepto o problema en sus elementos esenciales o estructuras básicas. Con sus rasgos o atributos se construye una matriz que nos permitirá multiplicar las relaciones entre tales partes. Así pues, en su forma más básica, el Análisis Morfológico no es más que la generación de ideas por medio de una matriz” (Sergio,2016)

### Morfologías

¿Quién?	¿Cómo?	¿Dónde?	¿Por qué?
Niños	juegos	zoo	aprender
pares de familia	dinámicas	escuelas	educar
educadores	consciencia	colegios	descubrir
patrocinadores	diseño	comunidades	ejercitar
voluntarios	textos	parques	conservar
encargado	íconos	recreaciones	mantener
fundador	colores	medios digitales	enseñar
maestros	educación	medios impresos	compartir
	compromiso	actividades	explicar
	actividades	museos	practicar
	unión		divertirse
	respeto		

**voluntarios + compromiso +  
actividades + conservar**

*“Comprometidos por la conservación”*

**niños + colores + escuelas +  
enseñar**

*“Creando y Explorando”*

**Educadores + respeto +  
comunidades + compartir**

*“Comparto y Respeto”*

### Concepto Creativo:

***“Comprometidos por la conservación”***

El compromiso es uno de los valores más importantes de la organización de Semillas del Océano con el objetivo de generar e inculcar un compromiso responsable con el medio ambiente. Al mismo tiempo representa el compromiso que se busca de parte de los voluntarios y los patrocinadores, ya que es de gran importancia generar e inculcar ese compromiso en los niños con los que trabaja y se dirige Semillas del Océano.

## 5.4.5 Toma de Decisiones

Se realizó la toma de decisiones y validaciones del concepto creativo.

### “Sembrando y Creciendo”

Este concepto se relaciona con el objetivo principal de la organización, el cual consiste en sembrar la semilla de la conservación de forma educativa, sobre todo en niños que residen en las zonas costeras de Guatemala ya que ellos son el futuro y puedan crecer con este respeto y cuidado al medio ambiente, también dando referencia que de algo pequeño pueden surgir algo grande.

# 5.5 Previsualización

## 5.5.1 Premisas tipográficas

Los códigos tipográficos son las familias de fuentes y sus variaciones que regularmente son conocidas como los tipos de letras. Estas deben de ser legibles, representar y reflejar la empresa para la que se trabaja.

### Nunito Sans

Se escogió una palo seco, es recta y legible lo cual representa formalidad pero también es bastante abierta y flexible generando dinamismo. La tipografía fue elegida de las pertenecientes a Google fonts, debido a que el medio más utilizado será el medio digital, por lo cual se tendrá más fácil acceso a esta para los futuros diseñadores.

**Aa** **Aa**  
EXTRA BOLD REGULAR

### Noto Sans

La tipografía secundaria es Noto Sans, esta es una tipografía palo seco bastante limpia y legible que debe ser utilizada en contenidos en su familia regular y para subtítulos en *bold*.

**Aa** **Aa**  
EXTRA BOLD REGULAR

**Titulares**  
COMPLEMENTO

### SUBTÍTULOS

**Contenido:** Somos un grupo de guatemaltecos cuya pasión es la educación ambiental para la conservación. En 2016, decidimos emprender este camino para rescatar nuestros océanos y crear personas ambientalmente más conscientes y sostenibles.

## 5.5.2 Código Cromático

Los colores más allá de ser un fenómeno luminoso o una sensación óptica, también incluye significados según la psicología del color, representando emociones o sentimientos, con los cuales se relaciona el ser humano con su entorno. Estos códigos cromáticos son elementos que representan un contexto de la empresa.

En la paleta cromática propuesta se utilizan colores de gran contraste y saturados con el objetivo de crear mayor impacto y dinamismo representando la variedad de colores encontrados en océanos y mares.

### Primarios

Se utilizó el color celeste, verde y magenta en gran contraste y saturados haciendo referencia al medio ambiental y al color azul del océano, reflejando la pureza y limpieza según los objetivos de la empresa.



### Secundarios

Se utilizan colores saturados representando la variedad de colores encontrados en el océano, como corales, plantas y diversidad de color en animales.



## 5.5.3 Código Icónico

Son signos que funcionan de acuerdo con los principios y objetivos de la empresa, en el cual pueden incluirse imágenes, dibujos o fotografías que tienen un determinado significado y valor.

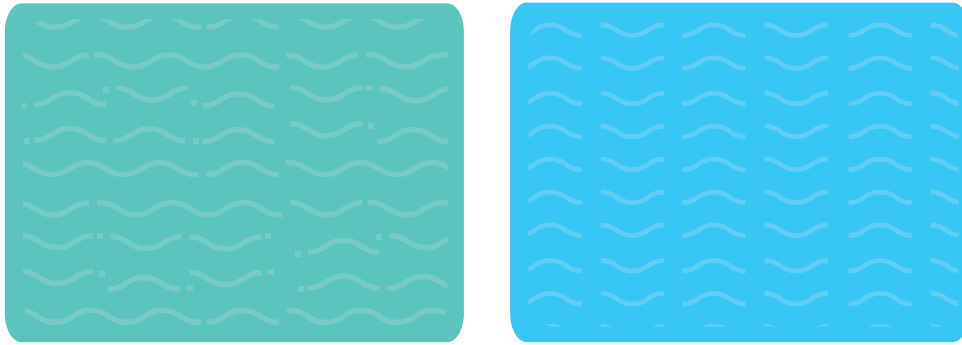
### Iconografía

Dentro de la propuesta se encuentran los íconos representativos de los programas educativos. Utilizando los colores propuestos dentro de la paleta cromática. Los trazos son curvos generando más dinamismo.



## 5.5.4 Patrones y Texturas

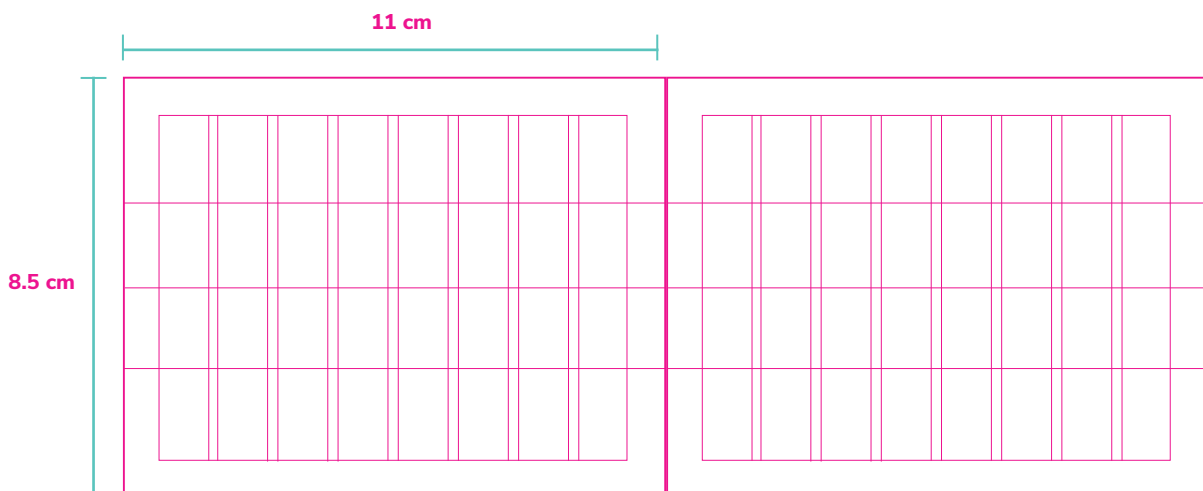
Dentro de los patrones se hace el uso de líneas curvas, debido a que una línea es una sucesión de puntos, haciendo énfasis al concepto creativo “sembrando y creciendo” dando referencia que de algo pequeño se produce algo más grande, por lo que se observan puntos continuos a las líneas curvas que hacen referencia a la corriente en los océanos.



## 5.5.4 Código Formato

“Consiste en el tamaño y forma de representar algo, con el objetivo de tratar de equilibrar los elementos dentro de un espacio, organizando los textos, fotografías, ilustraciones, títulos y espacios en blanco. Generando orden y dirección que retoma la vista al momento de leer un documento.” (Cosgaya, 2013)

Dentro de la propuesta se plantea una retícula modular ya que nos permite disponer del espacio de forma más efectiva y fluida.



# Capítulo 6

## Producción Gráfica

- Nivel 1 de visualización
- Nivel 2 de visualización
- Nivel 3 de visualización



# 6.1 Nivel 1 de visualización: Bocetaje

Dentro del primer nivel de visualización se realizaron dos propuestas diferentes de línea gráfica a nivel de bocetaje, primeramente a lápiz y crayón continuando con un boceto en digital de las propuesta de logotipo, estas propuestas son con relación al concepto creativo definido.

## 6.1.1 Propuesta 1

### 6.1.1.1 Logotipo

Se realizan los bocetos a mano alzada de la propuesta de tres logotipos, continuamente se realizan de forma digital para tener una mejor visualización, en estos logotipos se propone realizar un cambio en el logotipo con el cuentan actualmente, en el cuál se propone unificar los tres elementos que conforman el logotipo y realizar trazos más limpios utilizando curvas generando movimiento y dinamismo haciendo referencia al movimiento dentro de las zonas costeras y marinas.



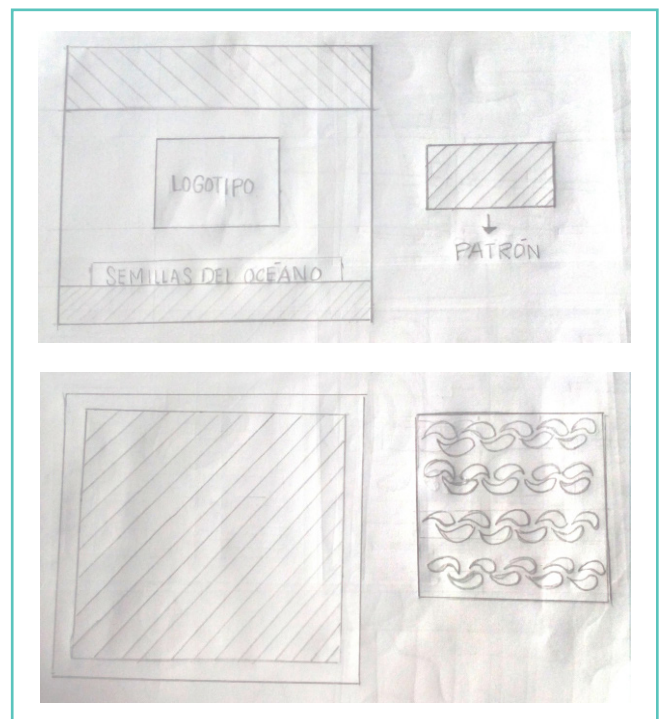
### 6.1.1.2 Logotipo Elegido

El logotipo elegido es un mezcla de los elementos que componen el logotipo actual, utilizando como base la cola de la ballena, una semilla representativa de la organización y una ola generando el movimiento del océano.



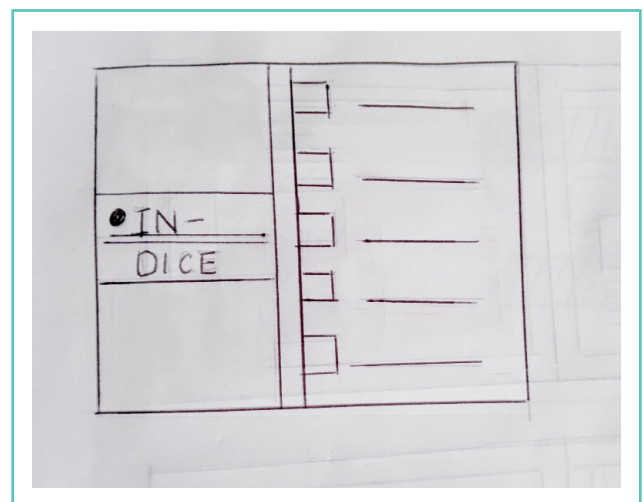
### 6.1.1.3 Portada y Contraportada

Para la portada y contraportada se propone hacer uso de un patrón realizado de módulos y súpermodulos haciendo referencia del concepto creativo "sembrando y creciendo" dando a conocer que de algo pequeño, en este caso un módulo, se produce algo grande, súper módulo.



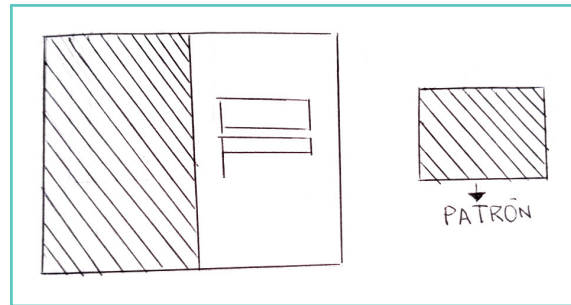
### 6.1.1.4 Índice

Se propone utilizar una retícula a dos columnas resaltando el nombre y los numerales de cada tema a tratar para una mejor visualización y lectura resaltando su contenido.



### 6.1.1.5 Portadillas

Dentro de las portadillas se propone utilizar el mismo patrón a la mitad de la hoja con un titular con tipografía de gran tamaño para resaltar textos y títulos, variando los colores institucionales.



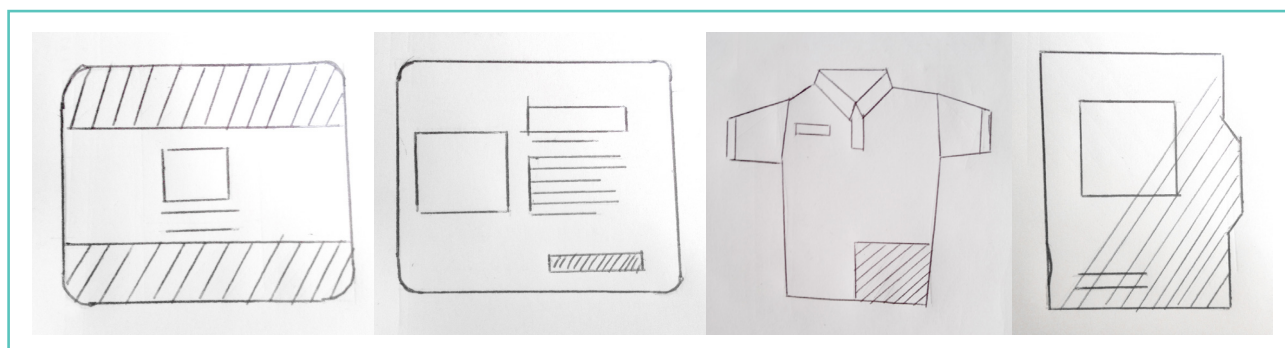
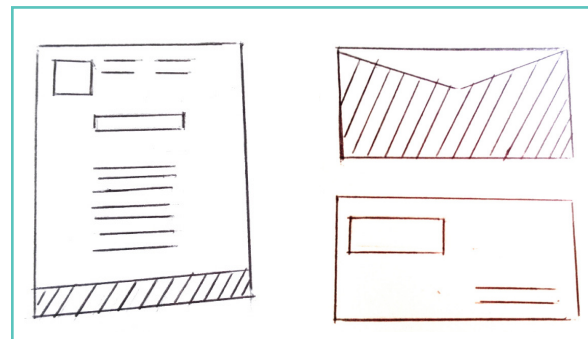
### 6.1.1.6 Páginas Internas

En esta propuesta se hace el uso de una retícula a dos columnas y tres columnas para darle más fluidez a los textos al mismo tiempo se utiliza una jerarquía en titulares, subtítulos y contenido intercalado el tamaño de números para títulos e ilustraciones, imágenes e íconos.



### 6.1.1.7 Papelería

Para la papelería se utilizarán los colores institucionales haciendo contraste entre cada uno de ellos, los patrones y el logotipos en diferentes versiones de color.



## 6.1.2 Propuesta 2

### 6.1.2.1 Logotipo

Para esta segunda propuesta se realizan los bocetos a mano alzada de tres logotipos y se realizan de forma digital para tener una mejor visualización, se propone el uso del mismo logotipo sin modificaciones dentro de los elementos que lo componen, debido a la parte legal y normativo de la organización, sin embargo se proponen cambios más notorios que otros entre los diferentes logotipos a proponer, haciendo cambio en el color, formas, rellenos y contornos.



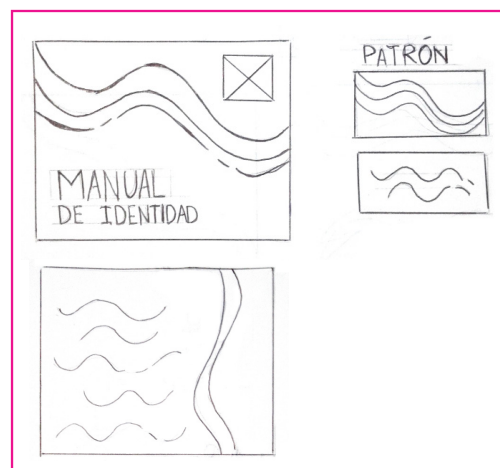
### 6.1.2.2 Logotipo Elegido

Debido a las normas de la institución y la parte legal como marca, se eligió el logotipo que más se asemeja al que tienen actualmente, solamente haciendo cambios en los trazos y perfeccionando curvas y realizando cambios de color a los colores de la paleta cromática propuesta. Debido a que no cuentan con las versiones del logotipo se deberá de realizar en las distintas versiones necesarias.



### 6.1.2.3 Portada y Contraportada

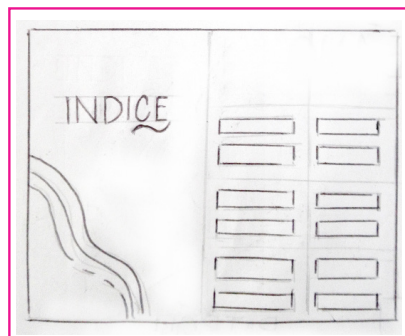
Para la portada y contraportada se propone hacer el uso de patrones y texturas, se utilizan patrones de los colores tratando de simular las ondas del océano, para las texturas se hace el uso de líneas y puntos, sabiendo que una línea es una sucesión de puntos para hacer referencia al concepto creativo "Sembrando y creciendo" y dar énfasis que de algo pequeño se producen cosas grandes.





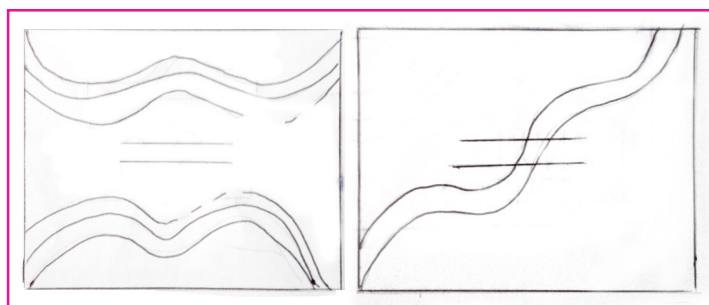
### 6.1.2.4 Índice

Para una fluida y entendible se propone utilizar una retícula a dos columnas, dejando los temas del lado derecho resaltando con un numeral los temas para dar más énfasis a cada uno de ellos.



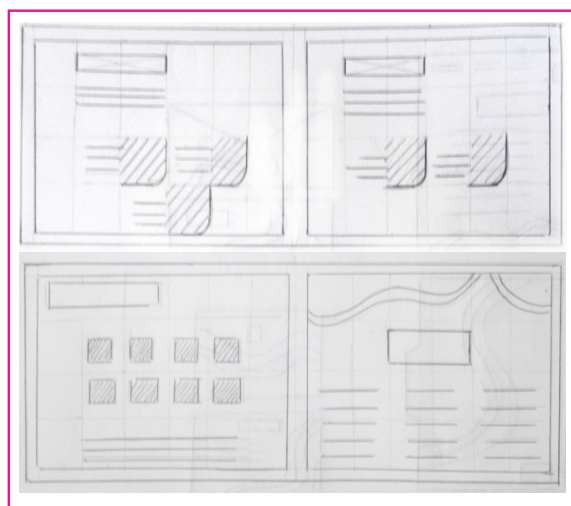
### 6.1.2.5 Portadillas

Para las portadillas se propone seguir haciendo el uso de patrones y texturas, generando encuentros cromáticos de forma diagonal y horizontal, centrando y resaltando los nombres de los titulares para la separación de cada tema.



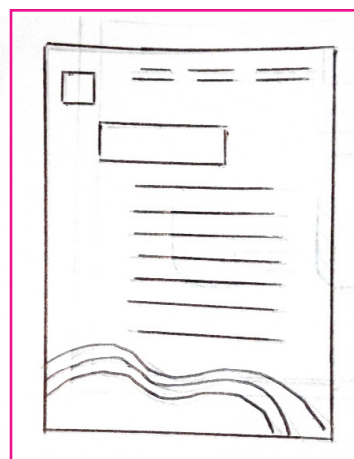
### 6.1.2.6 Páginas Internas

Se propone utilizar una retícula modular para darle una mayor fluidez a los textos utilizando y diagramando en cada uno de los módulos dentro de la retícula, logrando resaltar los aspectos de mayor importancia tanto de textos como imágenes e íconos.

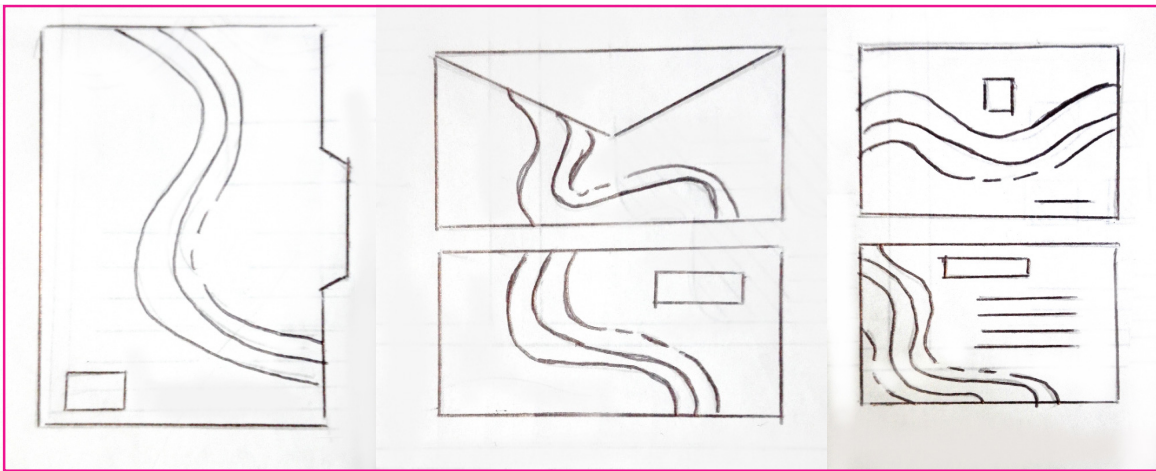


### 6.1.2.7 Papelería

Para la papelería se propone hacer uso de la paleta cromática, patrones y texturas para generar unificación y dinamismo en las piezas.







### 6.1.3 Auto evaluación

Para definir y decidir cual de las dos propuestas cumple de la mejor forma con los objetivos tanto de la empresa como estéticos y técnicos dentro del diseño gráfico, se realizó una auto evaluación, la cual se basa en una variación de valoraciones técnicas y objetivas.

Se evalúa basado en la tabla valorativa en donde el mayor rango es de 5 y el mínimo 0, del cual se elegirá la propuesta que tenga un resultado mayor.

	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Uso de color	Resultado
Propuesta 1	4	4	3	5	4	5	4	4	5	38
Propuesta 2	5	5	4	5	5	5	5	5	5	44

De las dos propuestas evaluadas y analizadas con la tabla valorativa se llegó a la conclusión que la segunda propuesta cumple con la mayoría de términos evaluados, complementando con los objetivos de comunicación y diseño y cumpliendo con el concepto creativo "sembrando y creciendo".

La segunda propuesta cumple también con los objetivos estéticos y la identidad visual de la organización logrando de esta forma captar la atención del GO. Después de realizar la auto evaluación y escoger la propuesta gráfica con mayor resultado se proseguirá a trabajar en el siguiente nivel de visualización.

## 6.2 Nivel 2 de visualización:

Dentro de este nivel se continua trabajando en la propuesta seleccionada dentro de la auto evaluación, se realiza la digitalización de ilustraciones de la propuesta seleccionada, diagramaciones de páginas internas, portadillas, portada y contraportada.

Se realiza el proceso de diagramación utilizando los códigos tipográficos y cromáticos propuestos dentro del formato adecuado adaptándolo al concepto creativo y al grupo objetivo.

### 6.2.1 Logotipo

Dentro de la segunda propuesta del logotipo la intención es utilizar las mismas figuras y elementos del logotipo actual, haciendo algunos cambios tanto de relleno y contornos y color sin alterar los elementos principales, esto debido a las normas y la marca actual de la organización, se realizaron varias propuestas digitalizadas de la cual se decidió utilizar la más parecida al actual variando y mejorando trazos y color.



## 6.2.2 Páginas Internas

En el diseño de las páginas se propone integrar el uso de texturas y patrones, haciendo una intervención de lado de los márgenes superiores, inferiores y laterales para generar un encuadre y dinamismo a los textos. Se continua con la diagramación y retícula modular y a tres columnas propuestas en los bocetos realizados en el primer nivel.



## 6.2.3 Índice

Siguiendo el boceto de la propuesta en el primer nivel de visualización se utiliza una retícula modular y a tres columnas, resaltando el nombre y colocando los numerales en mayor tamaño para dar mayor énfasis a los temas y contenidos, al mismo tiempo se propone seguir utilizando los patrones y texturas dentro de las ondas y hacer contraste utilizando los colores de la paleta cromática.



### Propuesta 1



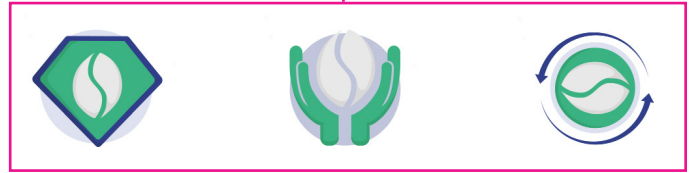
### Propuesta 2



## 6.2.4 Iconografía

Para llegar al proceso de la iconografía se realizó un proceso de bocetaje a mano, continuando con bocetos digitales y realizando varias propuestas y adaptaciones, utilizando trazos curvos sin contornos y colores sólidos de la paleta cromática. La propuesta final nace de la evolución generada de las ideas durante las propuestas realizadas.

Propuesta 1



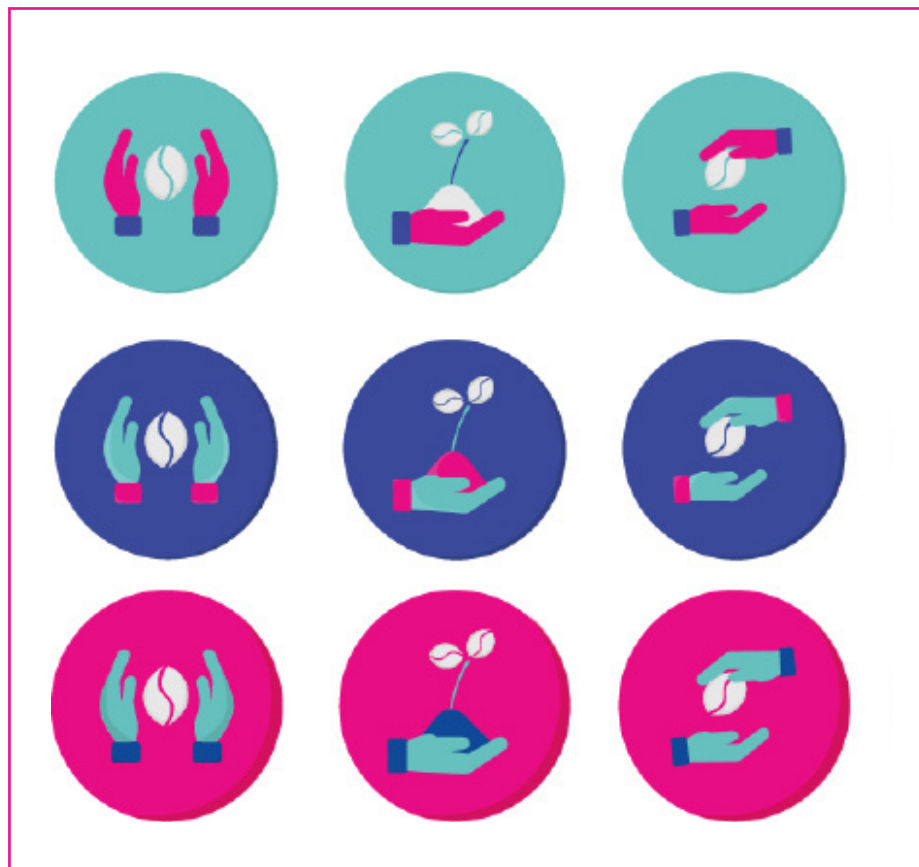
Propuesta 2



Propuesta 3



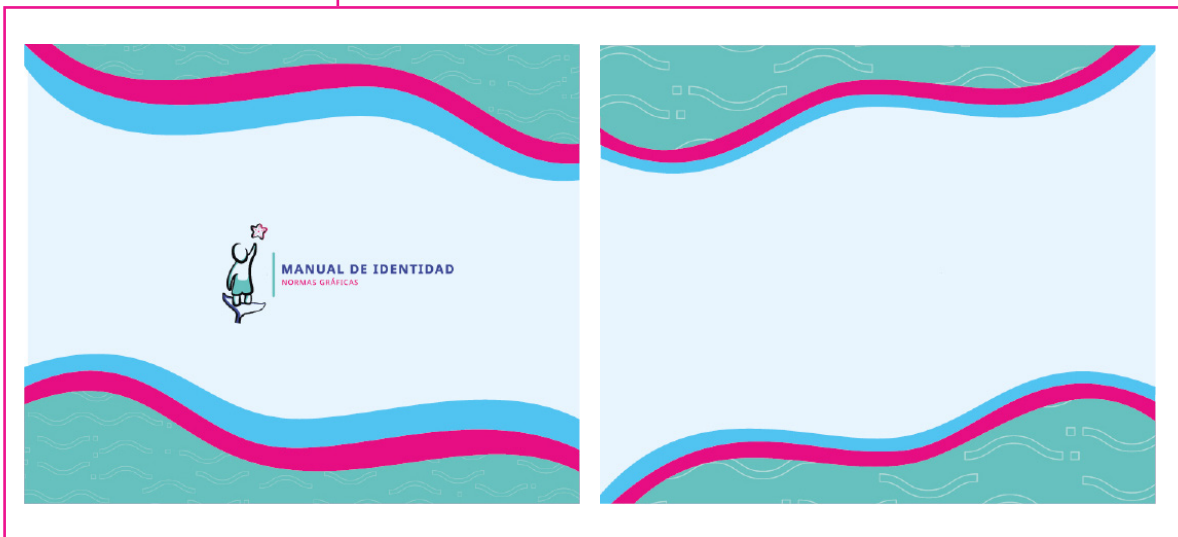
Propuesta 4



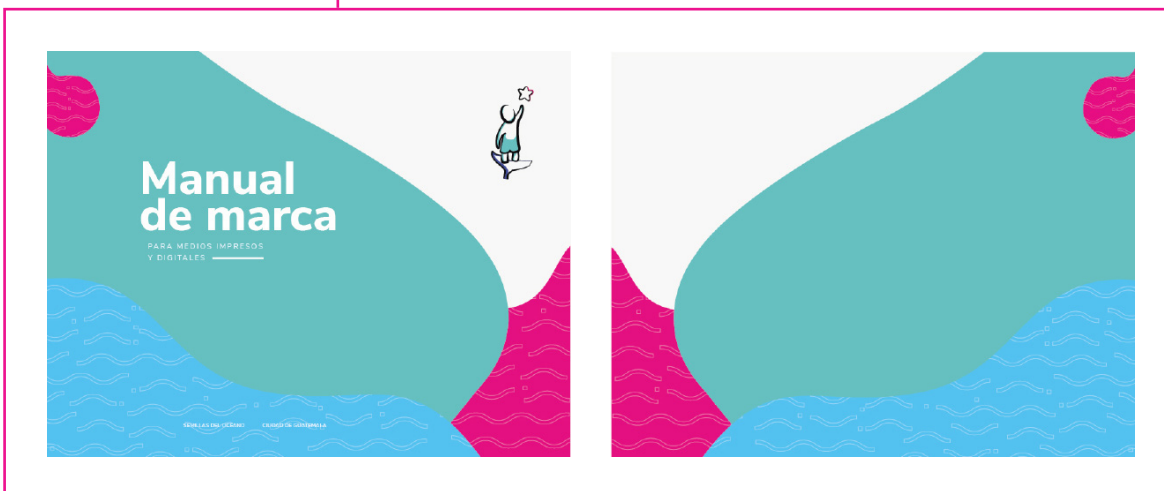
## 6.2.5 Portada y Contraportada

Dentro de este proceso se generaron varias ideas, al final se trabajó utilizando de diferentes formas las texturas y patrones buscando enmarcar el título del manual y el logotipo de la organización, finalmente las texturas y patrones se colocan dentro de ondas continuas utilizando contrastes dentro de la paleta cromática.

### Propuesta 1



### Propuesta 2



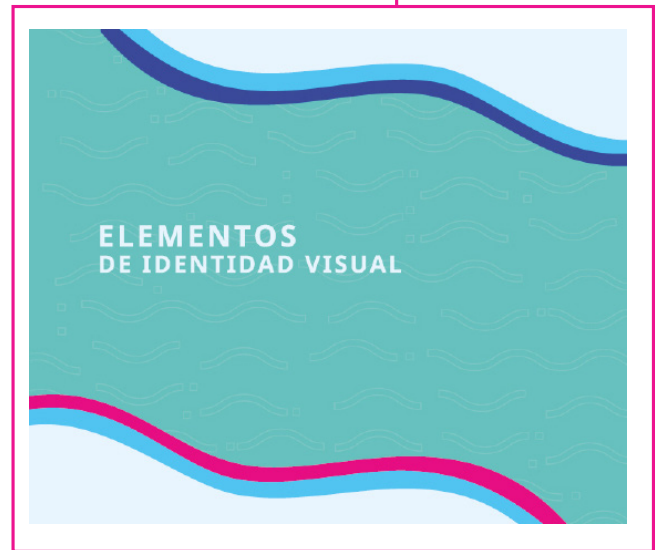
## 6.2.6 Portadillas

Dentro de las portadillas se utilizan los colores de la paleta cromática y las texturas generando un encuentro entre los colores, ya que las líneas onduladas utilizadas dentro de las texturas representan los movimientos del océano se utilizan estas ondas también dentro del encuentro cromático, se utiliza también la propuesta tipográfica para titulares, bold en blanco para resaltar y generar contraste con los colores y texturas.

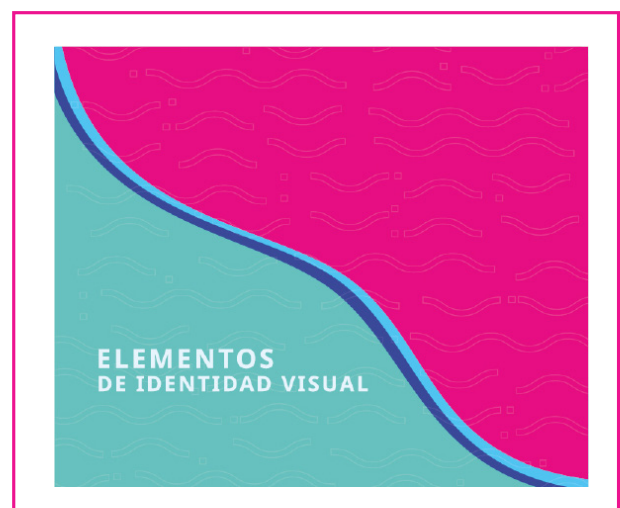
### Propuesta 2



### Propuesta 1



### Propuesta 3





## 6.2.7 Validación con Profesionales de Diseño Gráfico y Expertos en el Tema

### 6.2.7.1 Validación con Profesionales de Diseño Gráfico

Después de la digitalización en el segundo nivel de visualización se realizó la validación del proyecto con expertos profesionales de diseño gráfico haciendo uso de una encuesta, dentro de esta se abarcaron temas y aspectos propios de diseño como: paleta cromática, diagramación, uso de retícula, iconografía, tipografía, concepto creativo, línea gráfica, etc. Con el fin de evaluar los aspectos técnicos y estéticos de la pieza gráfica trabajada.

Dentro de las repuestas obtenidas con los profesionales de diseño gráfico se pudo concluir que se evidencia el concepto creativo dentro del uso de patrones y texturas, al mismo tiempo existe una

legibilidad dentro de la tipografía, tanto de contenido como los titulares, sin embargo se recomienda realizar un mejor uso de la retícula y diagramación evitando párrafos de texto extensos para mejorar la fluidez y obtener más dinamismo entre ellos, también se confirma que cuenta con la información necesaria para ser utilizado por futuros diseñadores que trabajen con la gráfica propuesta para la organización, indicaron que existe una armonía entre la paleta cromática propuesta y unidad entre las aplicaciones gráficas.

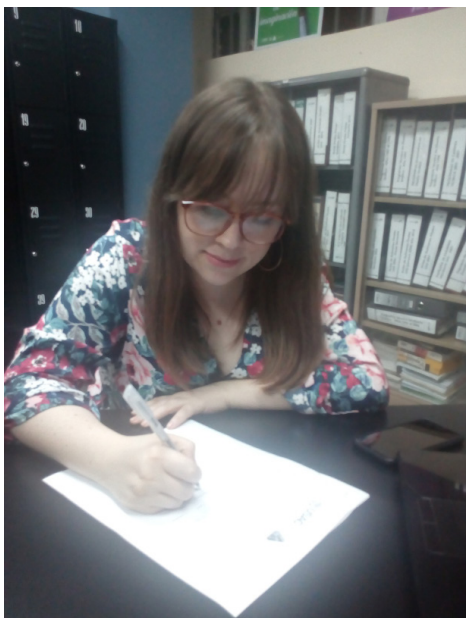
En cuanto a la iconografía los profesionales encuestados indicaron que existe legibilidad y coherencia dando una calificación positiva.



Licenciado en diseño gráfico-Jairo Choché



Licenciada en diseño gráfico-Betsy Paguaga

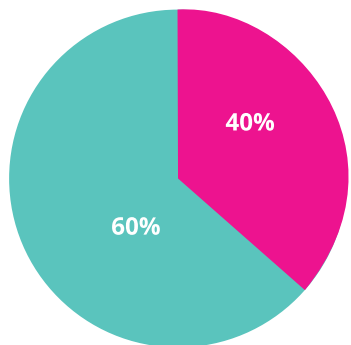


Licenciada en diseño gráfico-Cindy Ruano



Licenciada en diseño gráfico-Claudia Leal

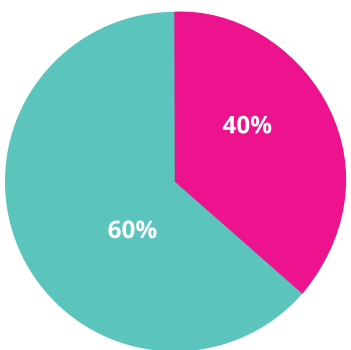
### 1. ¿Considera que la representación gráfica se adapta al concepto creativo?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 60% considera que si se adapta al concepto creativo en su totalidad y el otro 40% no lo reconoce en su totalidad, por lo que se procederá a realizar los cambios según los comentarios obtenidos para fortalecer la gráfica según el concepto creativo*

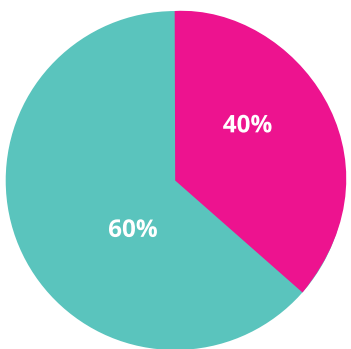
### 2. ¿La línea gráfica se adapta al GO y a la organización?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 60% considera que si se adapta al grupo objetivo y los objetivos de la organización en su totalidad, ya que el otro 40% al considerarlo como muy bueno no se descarta en su totalidad el que no se adapte al GO, sin embargo se procederá a realizar los cambios debidos.*

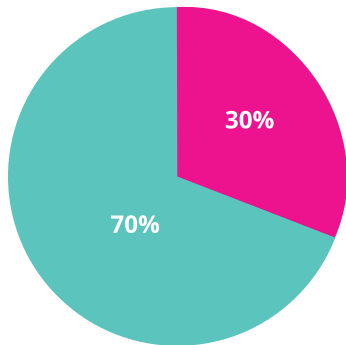
### 3. ¿Considera que hay unidad visual en las páginas internas?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Según comentarios obtenidos, para generar una mejor unidad visual se recomienda crear más dinamismo en la composición con la retícula.*

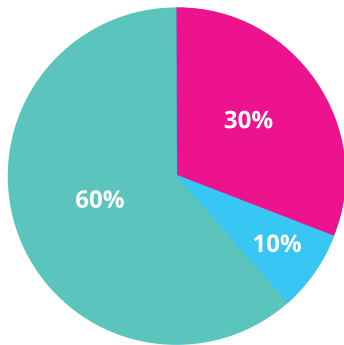
4. ¿Considera que la tipografía es legible y se adapta a la línea gráfica?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 70% considera un buen uso dentro de la tipografía ya que esta es legible, sin embargo dentro de los titulares se llevará a cabo a realizar un cambio de tamaño para generar mayor dinamismo y legibilidad.*

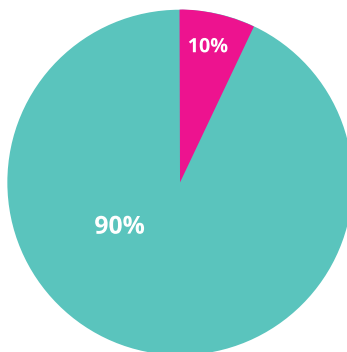
5. En cuanto a la diagramación ¿Considera adecuada el uso de retícula y la jerarquía con el recorrido visual?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Según los comentarios de los profesionales en diseño y los resultados obtenidos el 10% considera como bueno el uso de la retícula, por lo que se procederá a realizar un cambio de retícula y párrafos de textos.*

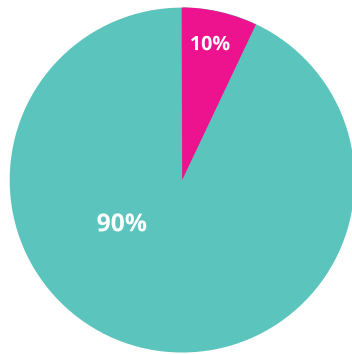
6. En cuanto al color, ¿Considera que existe armonía entre cada uno?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Los resultados obtenidos demuestran que existe un buen uso de color dentro del manual .*

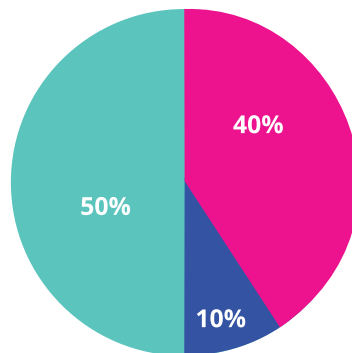
7. ¿Considera que la paleta cromática utilizada va acorde a la línea gráfica?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

Según los resultados obtenidos se demuestra que la paleta cromática va acorde a la línea gráfica.

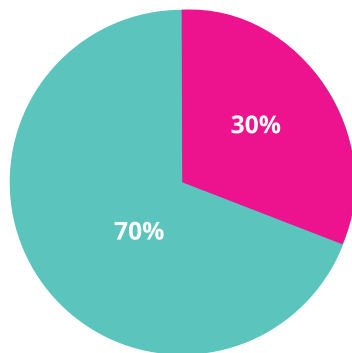
8. ¿Considera que existe pertinencia dentro de la línea gráfica en general?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

El 50% de los resultados demuestra que la existe pertinencia de la línea gráfica en general, el 40% lo considera como muy bueno y el 10% restante como bueno, por lo que se procederá a realizar cambios según comentarios obtenidos.

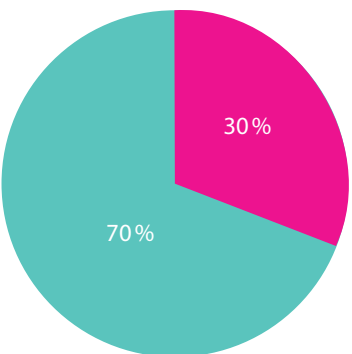
9. En cuanto a la iconografía ¿Considera que son entendibles y van acorde a la línea gráfica?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

Debido a los resultados obtenidos y comentarios de parte de los profesionales en diseño se procederá a realizar los cambios necesarios dentro de la iconografía dando a entender con mayor facilidad lo que estos expresan.

10. ¿Considera que el uso de texturas y patrones van de acuerdo al concepto creativo?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

El 70% de resultados demuestra que las texturas son acorde al concepto creativo, si embargo según comentario estas pueden mejorar para adaptarlas y tengan mejor relación al concepto creativo.

### 6.2.7.2 Validación con Expertos en el tema

Al mismo tiempo se realizó una validación con expertos en el tema para comprobar su funcionalidad como identidad de la organización, para lo que se realizó una encuesta a personas profesionales en el tema.

Dentro de sus respuestas se pudo concluir que la gráfica propuesta si es representativa para la organización, el uso de patronos y texturas es adecuado, sin embargo se propone generar curvas un poco más abiertas, en cuanto a la tipografía se considera que existe una legibilidad y de fácil lectura, tanto los íconos como las ilustraciones se adaptan al grupo objetivo sin embargo se propone hacer un

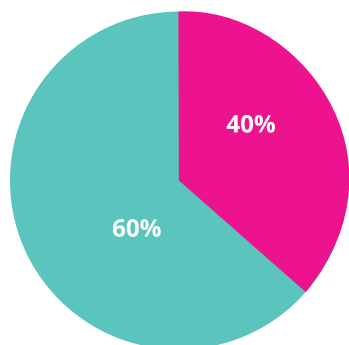
cambio de la semilla con la estrella representativa dentro del logotipo para no generar confusión al GO y tener mejor relación con la organización. En cuanto a la paleta cromática existe armonía entre cada uno de ellos y se recomienda hacer un mayor uso entre los azules y cian reduciendo el uso de magenta.

Gracias a los comentarios y retroalimentaciones propuestas de parte de los profesionales tanto de diseño gráfico como los expertos en el tema se procede a realizar los cambios debidos y continuar con la diagramación y temas pendientes.



Director Ejecutivo y Fundador de la organización- Alerick Pacay

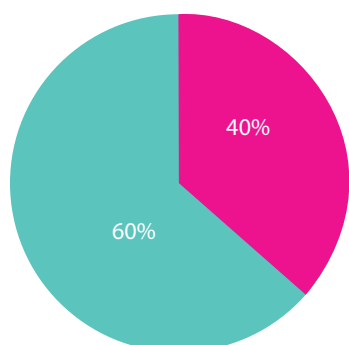
### 1. ¿Se identifica con la iconografía e ilustraciones?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 60% de los expertos en el tema logra identificarse con la iconografía, lo que significa que la iconografía se adapta a los objetivos y lo que se desea transmitir, en este caso los programas realizados por la organización.*

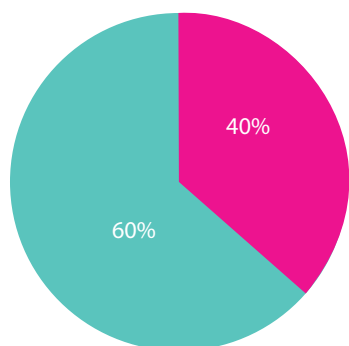
### 2. ¿Le parece que existe un orden legible dentro del contenido?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*on los resultados obtenidos se demuestra que le contenido dentro del manual es legible y entendible, sin embargo se considera aclarar algunos aspectos para mejor entendimiento por parte de los trabajadores.*

### 3. ¿Considera que hay pertinencia dentro de la gráfica para ser reconocida y memorable?

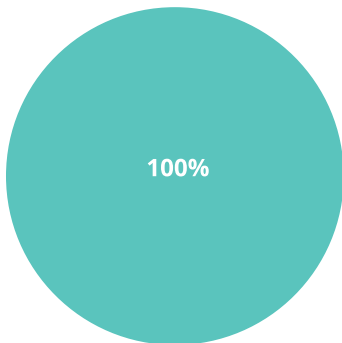


- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Según los expertos si existe el 60% concuerda en que si existe pertinencia dentro de la línea gráfica para ser reconocida y memorable dentro de los voluntarios y su grupo objetivo.*



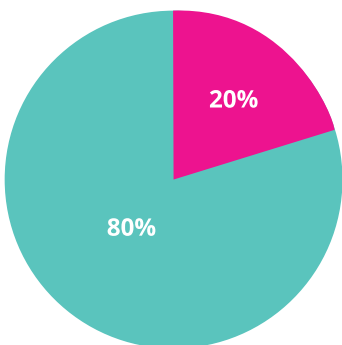
4. ¿Considera que los textos son legibles y fáciles de entender?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 100% logra entender los textos dentro del manual considerando que son de fácil lectura.*

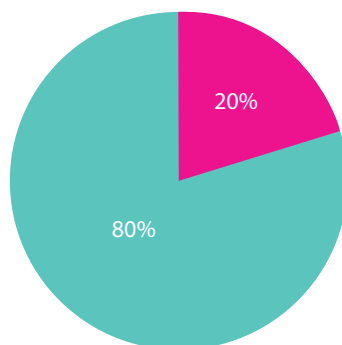
5. ¿Considera que cuenta con la información necesaria para realizar futuras gráficas representativas de la organización?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 80% considera que el manual cuenta con la información necesaria para realizar futuras piezas gráficas que sean representativas de la organización, sin embargo se considera adjuntar ciertos aspectos para mejorar y enriquecer su contenido de forma apropiada.*

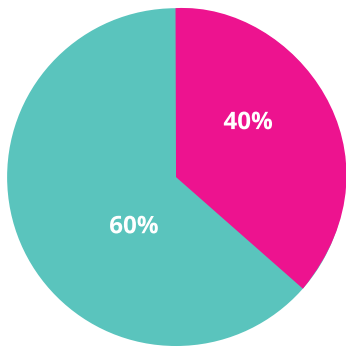
6. En cuando al color, ¿Considera que existe armonía entre cada uno?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Según los comentarios obtenidos de parte de los expertos en el tema se comprobó que el color tiene armonía entre cada uno y la organización. sin embargo se procederá a realizar pequeños cambios dentro de las texturas para hacer más énfasis en los azules y verdes.*

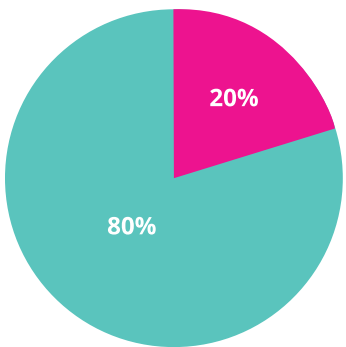
7. ¿Considera que el uso de texturas y patrones es representativo como marca de la organización?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

Según los resultados obtenidos se demuestra que las texturas representan a la organización como marca, tomando en cuenta los comentarios obtenidos se procederá a rezaliar cambios para fortalecer el uso de texturas dentro de la organización.

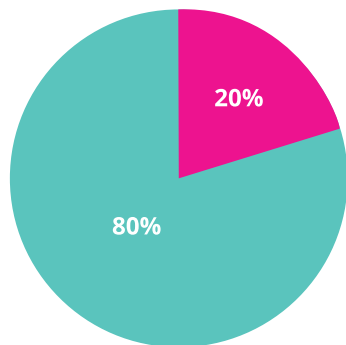
8. ¿Considera que existe pertinencia dentro de la línea gráfica en general?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

El 80% califico como excelente la pertinencia de la gráfica en general y el otro 20% lo considera muy bueno, lo que demuestra el buen uso y adaptación de la gráfica para la organización.

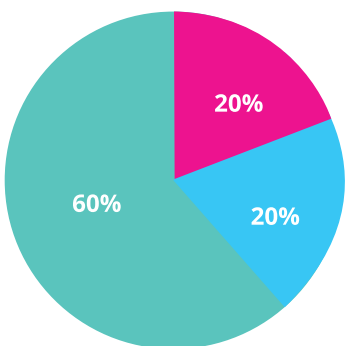
9. Con relación a las aplicaciones gráficas, membretes, tarjetas de presentación, folder, etc. ¿Considera que existe unidad entre cada una de forma armoniosa y legible?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

Dentro de los resultados obtenidos se demuestra el buen uso y aplicación de la gráfica en los diferentes elementos como tarjetas de presentación, membretes, etc.

10. En cuanto a las animaciones ¿Logra identificar a la organización con el tipo de animación?



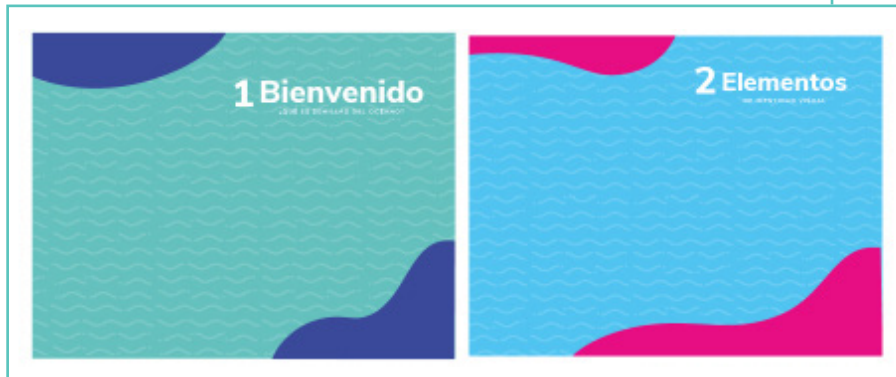
- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

El 60 % logra identificar las animaciones como parte de la organización de forma excelente, el 20% como muy bueno y el 20% restante como bueno, por lo que se utilizará el estilo de animación propuesta, reforzándolo con animación de textos y otros elementos gráficos.

## 6.3 Nivel 3 de visualización:

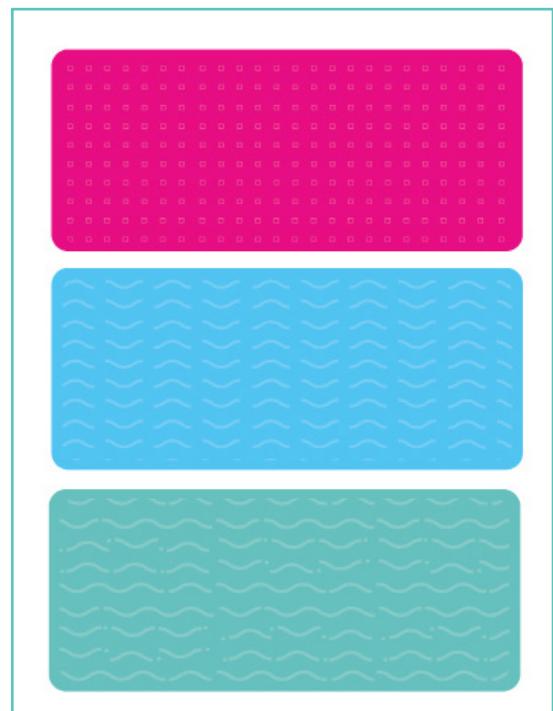
### 6.3.1 Portadillas

Después de las validaciones con profesionales de diseño y expertos en el tema realizada en el nivel 2 se realizaron cambios dentro de las portadillas, añadiendo un numeral indicando el número de tema según descritos en el índice, también en las curvas haciendo unas más pronunciadas que otras y haciendo más énfasis en los colores azules y verdes dejando el rosado como un color complementario dentro de las portadillas.



### 6.3.2 Texturas y Patrones

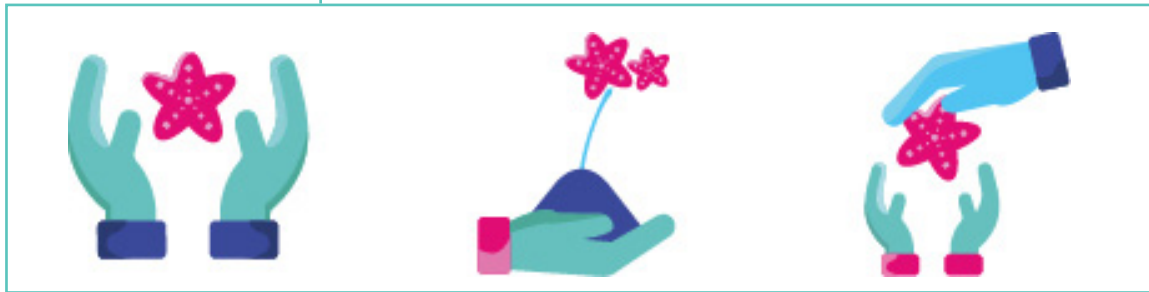
Después de las validaciones con profesionales de diseño y expertos en el tema realizada en el nivel 2 se realizaron cambios dentro de las portadillas, añadiendo un numeral indicando el número de tema según descritos en el índice, también en las curvas haciendo unas más pronunciadas que otras y haciendo más énfasis en los colores azules y verdes dejando el rosado como un color complementario dentro de las portadillas.



### 6.3.3 Iconografía

Según recomendaciones de parte de los expertos en el tema, dentro de la iconografía se procedió a realizar el cambio del elemento de la semilla por la estrella del logotipo, debido a que podría existir un mal-interpretación de parte del GO, ya que solía existir una confusión con venta de semillas y la agronomía. Al mismo tiempo se realizó un cambio en el color resaltando de mejor forma los reflejos y contrastes cromáticos.

#### Principales



#### Combinaciones cromáticas



### 6.3.4 Páginas Internas

Para mejorar la legibilidad y jerarquía visual se realizaron cambios dentro de la tipografía, haciendo un mejor uso de la retícula y usándolo a dos columnas, en los titulares se cambió la tipografía ya que e contaba con dos diferentes y se decidió utilizar una para titulares y otra para subtítulos.

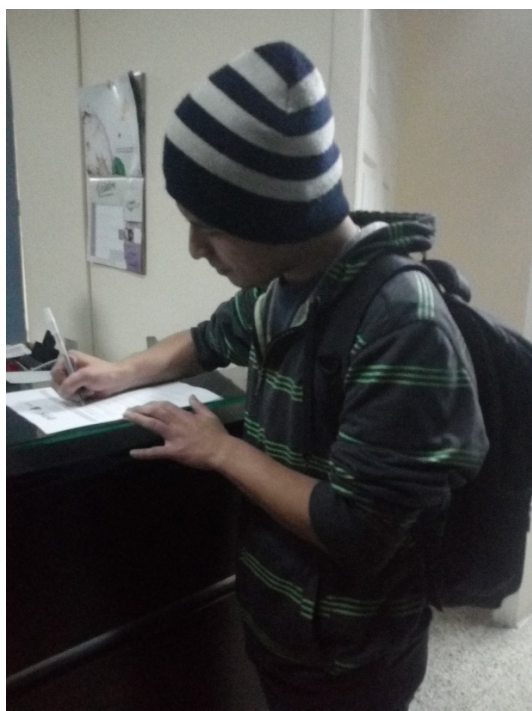


### 6.3.5 Validación con el Grupo Objetivo

Dentro de este nivel también se procedió a realizar una validación en este caso con el Grupo Objetivo para evaluar los aspectos tanto estéticos como técnicos, funcionalidad, legibilidad y memorabilidad del manual diseñado.

Para la validación se utiliza una encuesta de 10 preguntas dirigida al GO y los aspectos evaluados diagramación, tipografía, color, texturas, iconografía y animación.

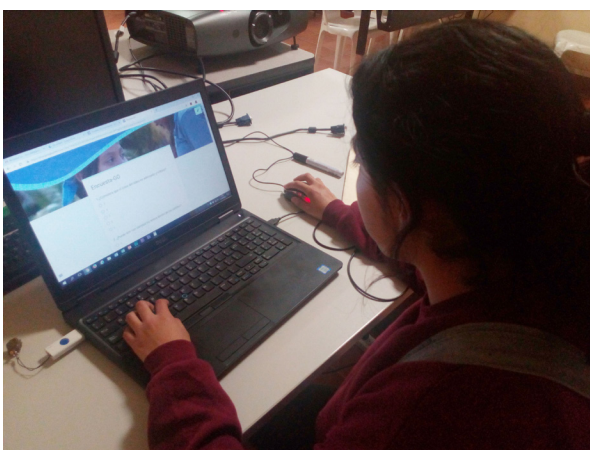
A continuación se observan los resultados obtenidos de la encuesta realizada al grupo objetivo.



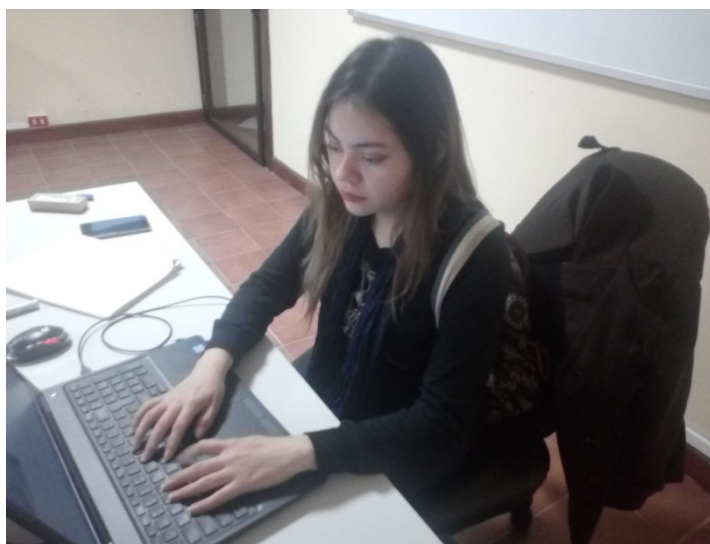
Diseñador Gráfico-Esteban Quiñonez



Fundador y Director ejecutivo-Alerick Pacay



Voluntaria-Rebeca González

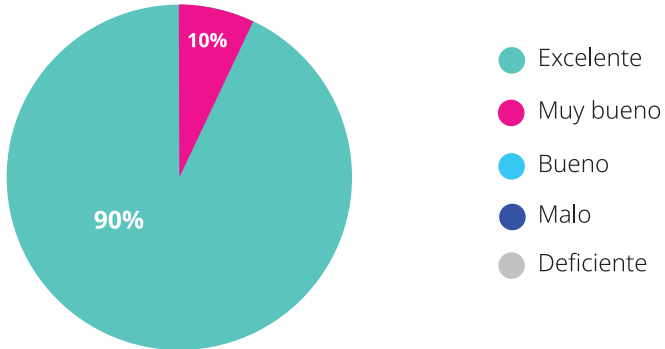


Voluntaria-Celina de la Roca



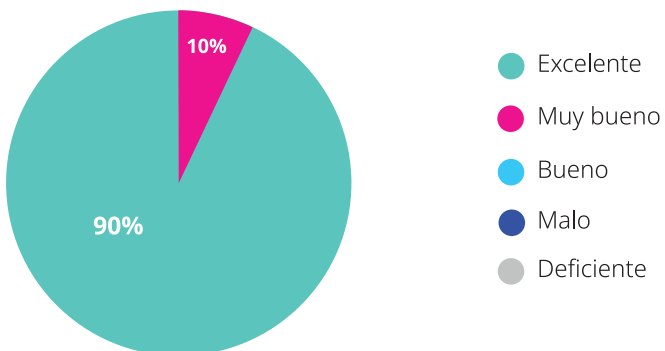
## En cuanto al Manual de Normas Gráficas

### 1. ¿Considera que el contenido del manual es entendible y legible?



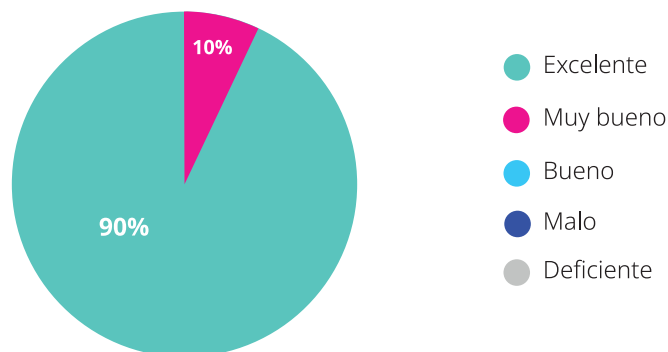
*Según los resultados se demuestra que el contenido del manual es entendible por el GO ya que el 90% de las personas contestaron con el porcentaje más alto.*

### 2. ¿Considera que el uso de textos y su jerarquía es legible dentro del manual?



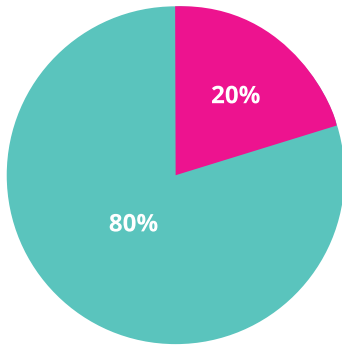
*El uso de la tipografía dentro de los textos y titulares es legible y fácil de leer para el 90% del GO. Esto demuestra el uso correcto de los textos dentro del manual.*

### 3. ¿El manual tiene un buen uso del color?



*Según los resultados del GO el 90% encuentra atractivo el uso de color por lo tanto podemos decir que el color cuenta con un buen uso y combinaciones correctas entre ellos.*

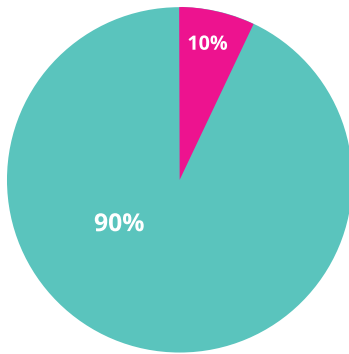
#### 4. ¿El uso de texturas se adecua a la composición del manual?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 80% de los resultados obtenidos coinciden en que las texturas se adecuan totalmente a la composición del manual y solamente el 20% lo considera muy bueno. Lo cual arrojan los resultados a que existe un uso adecuado de las texturas.*

#### 5. ¿Existe unidad y una diagramación adecuada?

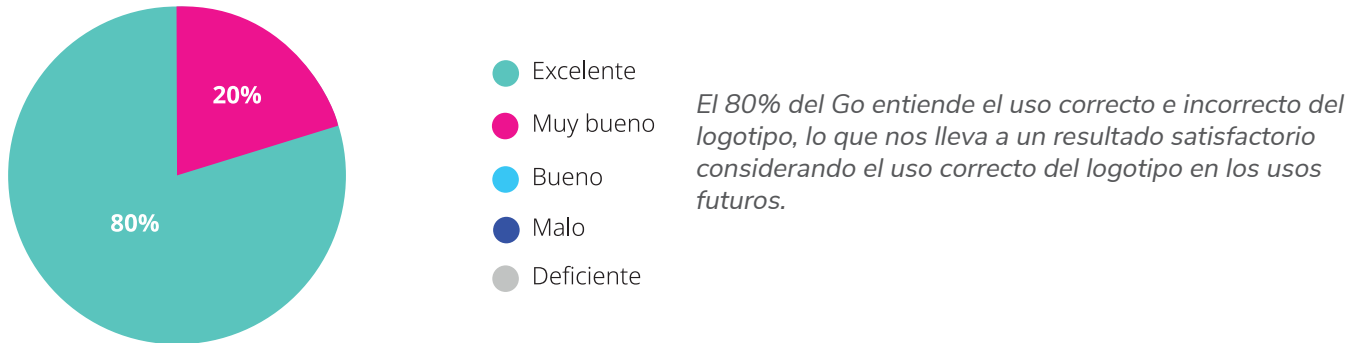


- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

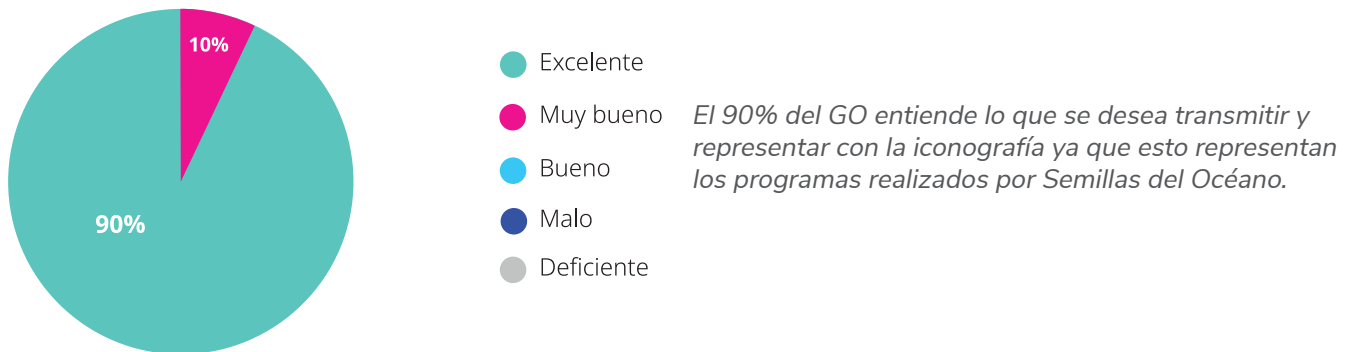
*El 90% de resultados coinciden en que el manual cuenta con una unidad dentro del contenido de sus página, lo cual nos demuestra que existe una diagramación adecuada.*

## En cuanto a los elementos de identidad visual descritos en el manual de normas gráficas

1. ¿Considera entendible los usos correctos e incorrectos del logotipo y sus versiones?



2. ¿Son entendibles los elementos de los iconos y lo que estos representan?

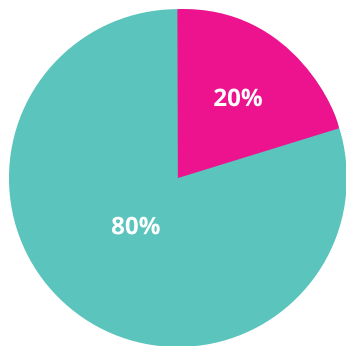


3. ¿Existe una buena aplicación en la paleta cromática?



## En cuanto a las aplicaciones de medios impresos y digitales (playeras, membretes, tarjetas de presentación, diapositivas, uso de imágenes, etc)

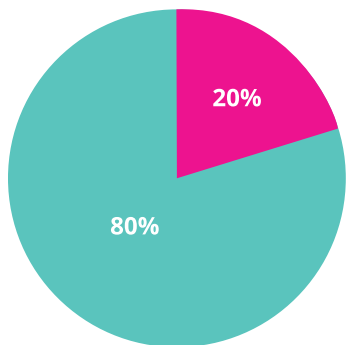
1. ¿Las diferentes piezas presentadas poseen entre ellas uniformidad en el color, forma y composición?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*El 80% del grupo objetivo considera que las piezas gráficas realizadas poseen entre ellas unidad tanto en color, forma y composición, con lo que se puede concluir el buen uso e implemento en las diferentes piezas.*

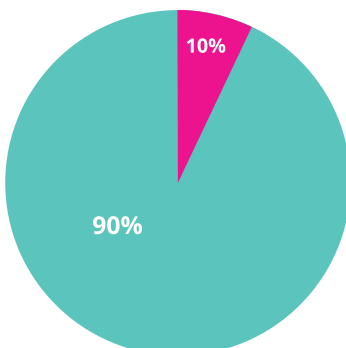
2. ¿considera que existe una funcionalidad adecuada por cada una de las piezas?



- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Ya que el 80% considera que las piezas cumplen con una funcionalidad podemos concluir que las piezas diseñadas serán de utilidad para la organización cumpliendo con una funcionalidad adecuada*

3. ¿El material se identifica con el resto de la gráfica propuesta para la organización?



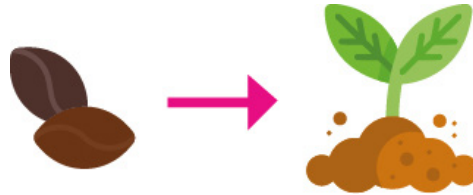
- Excelente
- Muy bueno
- Bueno
- Malo
- Deficiente

*Con los resultados obtenidos También se puede concluir que las piezas gráficas cuentan con unidad visual entre ellas y se identifican con la gráfica propuesta para la organización.*

## 6.4 Fundamentación de la propuesta final

### 6.4.1 Concepto creativo

El concepto creativo: “sembrando y Creciendo por el Océano” dando a entender que de algo pequeño se puede producir algo grande:



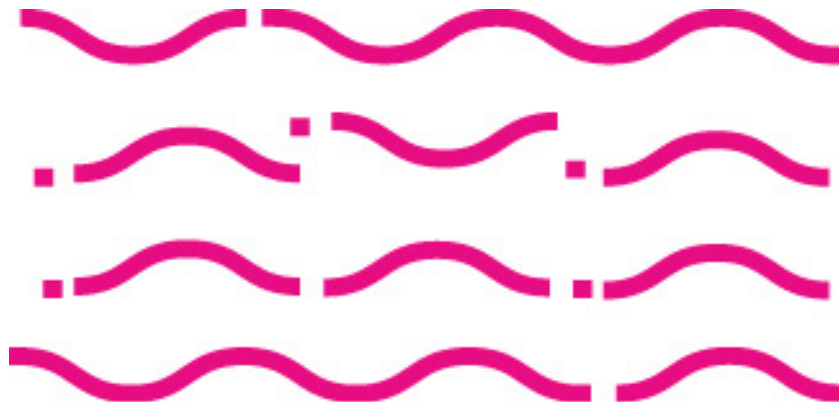
Se plasma con el uso de líneas conociendo el concepto de una línea:

Línea: “sucesión continua de puntos en el espacio”.

Osea que de algo pequeño como puntos se produce algo grande “La línea”



Según la definición de línea se utilizan texturas a base líneas y puntos haciendo referencia al proveniente “De algo pequeño se produce algo grande”



## 6.4.2 Composición visual

Se genera una composición visual estética y dinámica en las páginas internas, índice, portadillas, etc. Utilizando una retícula modular y jerárquica. Esta representa la fluidez y dinamismo como identidad de la organización, el uso de color y textura genera armonía y contraste dentro del contenido del manual, el uso de dos columnas o más genera un dinamismo en los cuerpos de los textos haciendo que se tenga una lectura dinámica y fácil de entender, se hace uso de fotografías e ilustraciones como ejemplos y el grupo objetivo pueda captar los usos correctos de los elementos visuales de forma adecuada.

# Índice

### 1 BIENVENIDO

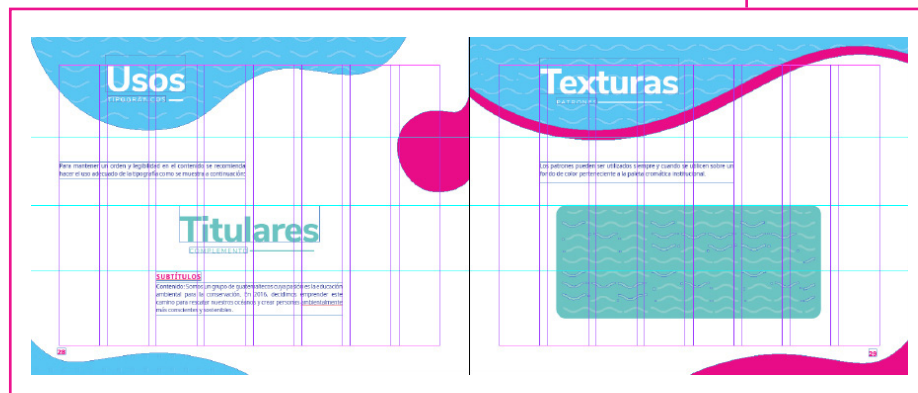
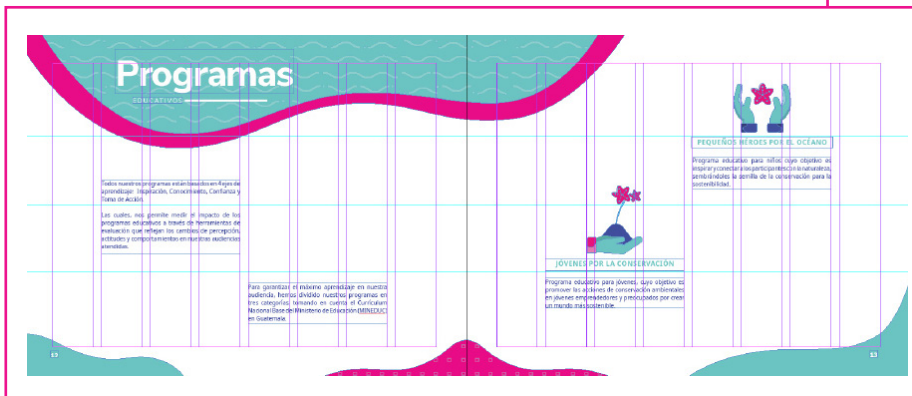
- ¿Qué es Sembrar el Cambio? ..... 4
- Misión de la institución ..... 5-10
- Misión y visión ..... 11
- Programas educativos ..... 12-14

### 2 ELEMENTOS DE IDENTIDAD VISUAL

<b>LOGOTIPO</b>	18-19	<b>TIPOGRAFÍA</b>	28-29
Aplicaciones	19	Fuentes y tamaños	28
Bandejas	19	Usos	29
Bocanastas	20	<b>FLORILEGIO Y FIRMARILLOS</b>	29-30
Botones	21	Usos	30
Botones para correo electrónico	22	<b>ECONOMÍA</b>	31
Usos	24	Ornamentos	31
Usos	24	Niveles de jerarquía	32
<b>COLORES</b>	32		
Primarios y secundarios	32		
Usos correctos e incorrectos	34		

## 6.4.3 Retícula

Se utiliza una retícula modular para generar más dinamismo en la composición, tanto en los cuerpos de texto y titulares como en las ilustraciones del manual y las texturas utilizadas.





## 6.4.4 Paleta Cromática

Se utilizan una paleta cromática dividida en colores primarios y complementarios.

### Primarios

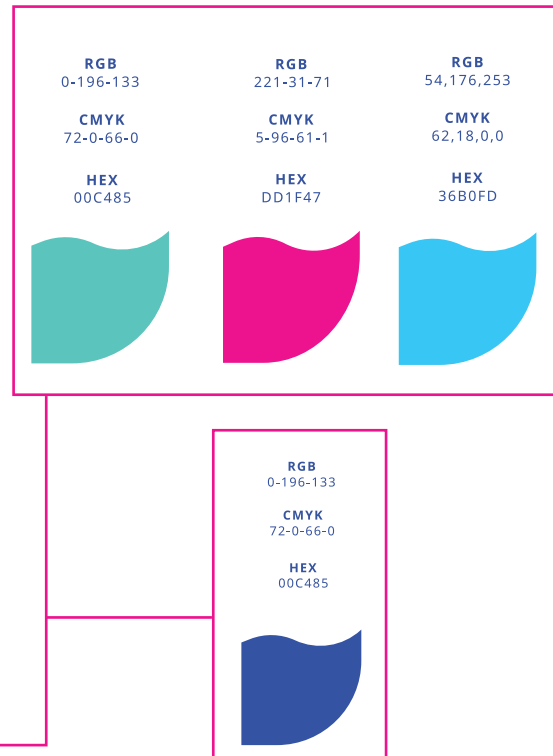
**Cian:** Se utiliza este color reflejando la esencia del océano y su limpieza, ya que este es uno de los objetivos de la organización, el generar programas educativos que ayuden en el cuidado y la conservación enfocándose en el océano y zonas costeras.

**Turquesa:** Se utiliza un verde turquesa para hacer referencia del ambiente y ecología, sin embargo no se utiliza un color verde al 100% para no generar confusión, ya que no se desea transmitir un aspecto de flora o de bosquejo.

**Magenta:** Este aparte de generar contraste, representa la diversidad de colore existentes en el océano, corales, plantas, peces. Etc.

### Secundarios

**Azul Marino:** Se utiliza el color azul marino para generar contraste con los colores primarios, siempre haciendo énfasis en el color azul del océano.



## 6.4.5 Paleta Tipográfica

Se implementan dos tipografías palo seco: Nunito San y Noto San, ambas pertenecientes a google fonts, esto debido al uso de medios digitales para facilitar el acceso a ambas al momento de trabajar para medios digitales en futuras ocasiones.

### Titulares

Nunito Sans  
Tipo de familia: Extra bold, Regular  
Características:  
-Proyecta dinamismo debido a que tiene trazos redondos.  
-Tiene un estilo limpio y legible  
-Se utiliza un kerning de 200 para complementos del título

### Cuerpos de Texto

Noto Sans  
Tipo de familia: Regular, bold  
Características:  
-Genera Legibilidad en los textos  
-Tiene trazos finos y limpios  
-Es atractiva y fácil de leer

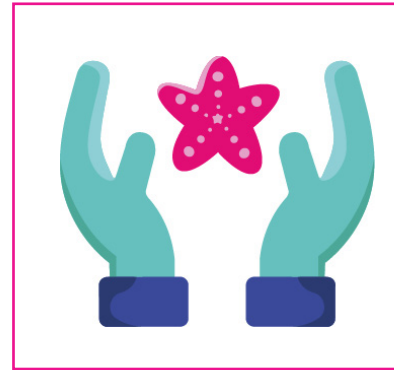
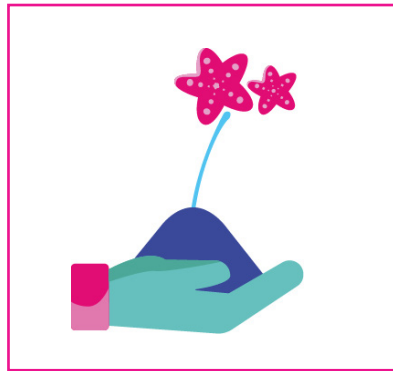


## 6.4.6 Iconografía

La iconografía trabajada representa los diferentes programas educativos para niño, jóvenes y adultos que realiza la organización, para estos se utilizó la paleta cromática institucional.

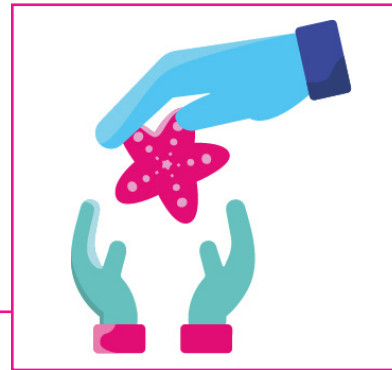
### Pequeño héroe por el Océano

Este ícono representa al niño recibiendo la semilla, en este caso representada por la estrella del logotipo que también representa el logro que se desea alcanzar.



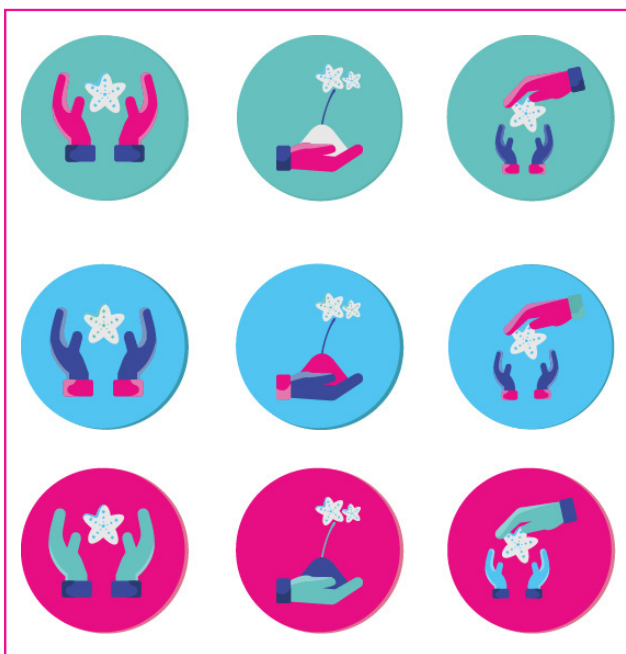
### Jóvenes por la conservación

Dentro de este, los jóvenes ya han recibido la semilla y deben de velar por su conservación y cuidado.



### Replicadores de Cambio

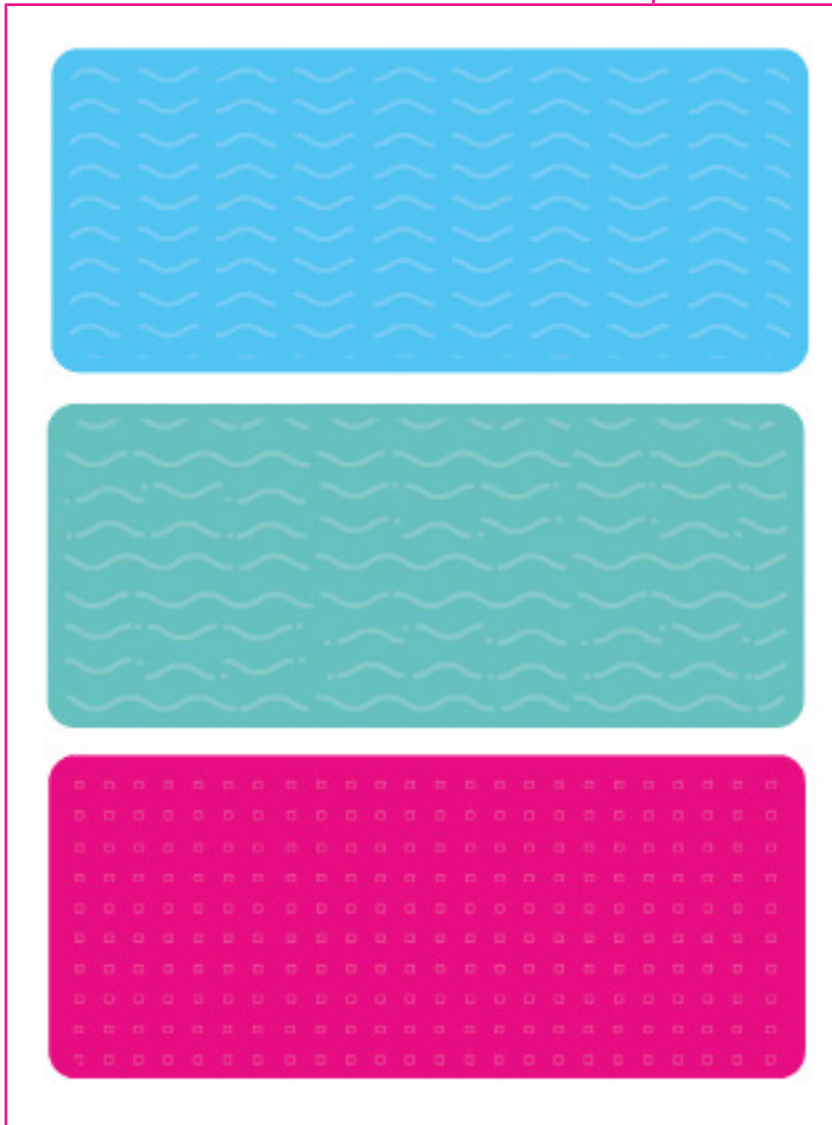
Los adultos que ya recibieron la semilla tienen la responsabilidad de replicar esta semilla con aquellos niños que aún no la han recibido.



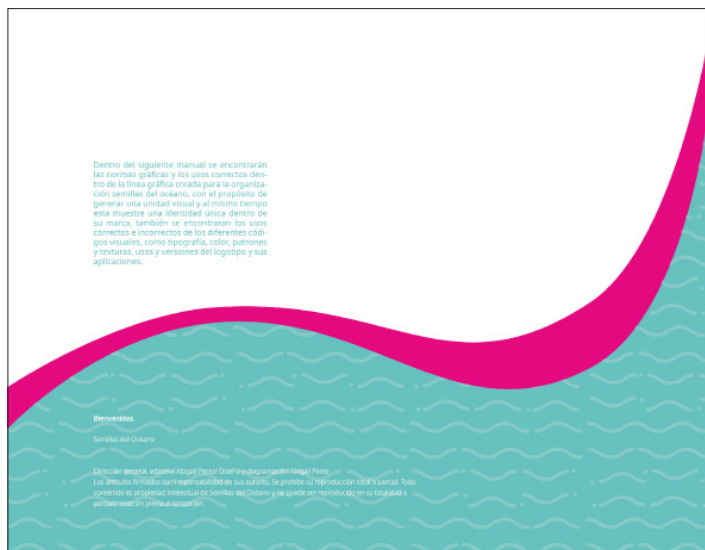
Se utiliza una variación de color dependiendo del color de fondo, siempre utilizando la paleta cromática institucional, no se permite el uso de otros colores no pertenecientes a los institucionales.

## 6.4.7 Texturas

Las texturas nacen del concepto creativo “Sembrando y creciendo” dando a conocer que de algo pequeño puede surgir algo grande. Se propone el uso de tres texturas, la primera utilizando solo puntos, continuando con líneas en ondas y la tercera utilizando las dos anteriores.



# 6.5 Propuesta final



# Índice

## 1 BIENVENIDO

¿Qué es Semillas del Océano?	8
Valores de la institución	9-10
Misión y Visión	11
Programas educativos	12-14

## 2 ELEMENTOS DE IDENTIDAD VISUAL

### LOGOTIPO

Aplicaciones	16-18
Retrícula	19
Restricciones - Área segura	20
Versiones cromáticas	21
Versiones positivo - negativo	22
Usos incorrectos	23

### COLOR

Primarios y secundarios	24
Usos correctos e incorrectos	25

### TIPOGRAFÍA

Primaria y secundaria	26-27
Usos tipográficos	28

### TEXTURAS Y PATRONES

Usos	29-30
------	-------

### ICONOGRAFÍA

Principales	31
Variaciones según color	32

## 3 APLICACIONES-MEDIOS IMPRESOS

Playera	34
Folder	35
Membrete	36
Sobres	37
Tarjeta de presentación	38

## 4 APLICACIONES-MEDIOS DIGITALES

Diapositivas-presentaciones	40
Fondo de pantalla	41
Firmas electrónicas	42
Uso de imágenes	43-44
Perfil y portada de Fb	45

# 1 Bienvenido

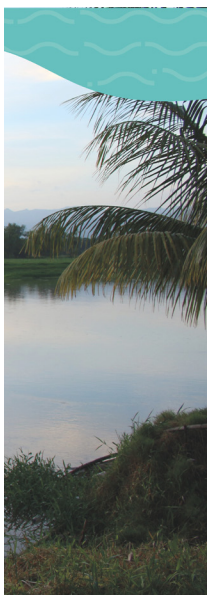
¿QUÉ ES SEMILLAS DEL OCEANO?



## ¿Qué es Semillas del Océano?

Somos un grupo de guatemaltecos cuya pasión es la educación ambiental para la conservación. En 2016, decidimos emprender este camino para rescatar nuestros océanos y crear personas ambientalmente más conscientes y sostenibles.

Desde entonces, la familia de Semillas del Océano ha funcionado gracias al apoyo 100% de voluntarios que creen en nuestra misión y en nuestra forma de trabajo en equipo.







## Misión

Diseñar e implementar programas de educación ambiental y conservación que motivan el cuidado y preservación de los océanos y la vida marina, formando líderes capaces de promover el desarrollo sostenible.

## Visión

Ser la institución líder que siembra la semilla de la conservación para que cada individuo contribuya con el desarrollo sostenible de su comunidad.

11

## 2 Marca

FUNDAMENTO Y ESTRUCTURA

## En Semillas del Océano

NOS EXPRESAMOS A TRAVÉS DE UN CARÁCTER:



### UN ESPÍRITU:

Nuestro espíritu nos hace diferentes, es nuestra personalidad y esencia.

### UNOS VALORES:

Nuestros valores orientan nuestro comportamiento ante el grupo objetivo.

### UNA PERSONALIDAD:

Refleja nuestras cualidades y nos caracteriza ante cada grupo objetivo.

# Espíritu

DE MARCA

## Semillas Del Océano

Su esencia es ser amable y amistoso, mantiene un cuidado por la conservación y educación ambiental fomentando el trabajo en equipo, asume cada reto de manera positiva, se relaciona con entusiasmo inspirando y generando confianza para crear líderes que contribuyan con el desarrollo sostenible de su comunidad.

# Personalidad

- Amable, cálido y alegre
- Visionario
- Disciplinado y perseverante
- Apasionado, dinámico y con energía
- Motivado y con compromiso
- Amigable con el ambiente

### AMABLE CÁLIDO Y ALEGRE

Le gusta escuchar a la gente, reconociendo sus logros y progresos haciéndolos sentir parte del equipo, crean un ambiente amistoso y cálido.

### VISIONARIO

Tiene grandes sueños y metas que logren grandes proyectos y desarrollos, con gran creatividad e imaginación para lograr sus metas.

### DISCIPLINADO Y PERSEVERANTE

Se mantiene en actividades constantes, perseverando y manteniendo sus metas presentes para poder alcanzar y obtener buenos resultados.

### APASIONADO, DINÁMICO Y CON ENERGÍA

Siempre está activo y atento, le apasiona lo que hace y siempre da lo mejor por hacerlo.

### MOTIVADO Y CON COMPROMISO

Se mantiene motivado y activo por alcanzar sus metas teniendo presente el compromiso que tiene con el resto del equipo y el medio ambiente

### AMIGABLE CON EL MEDIO AMBIENTE

Mantiene un gran respeto hacia el ambiente y vela por su cuidado y conservación, ayudando y promoviendo en los distintos programas para la educación ambiental.

# Arquetipos

## EL HÉROE

El arquetipo del héroe comienza y termina con el reto, motivado siempre por proteger e inspirar a otros. Se encuentra en el ambiente que se encuentre, el héroe siente la necesidad de dejar su huella en el mundo.

Es noble, siempre evocador, y amistoso. Tiene coraje y disciplina lo que lo hace único. Enfrenta con valentía a los problemas.

Representan esfuerzo, honor y actitud positiva. Su objetivo se refleja en la superación personal y el mundo luchando por el bien común. Transmiten motivación, esfuerzo, disciplina, triunfo y valentía.

## EL INOCENTE

Es aquel que confía en los demás y en sí mismo siempre sigue a las masas, lleva una sonrisa y es fácil de convencer. Tiene fe y esperanza, aún cuando las cosas aparentemente parecen imposibles.

Ejemplifica fe, simpleza y bondad aportada al mundo, confía en la seguridad de su entorno, mantiene un pensamiento positivo y los replantea a oportunidades.

Es optimista transmitiendo, honestidad, confianza y fiabilidad, tratando siempre de generar bienestar a los demás. Son soñadores que aluden a la felicidad, amistad, infancia, optimismo, inspiran ideales y valores con toque de ingenuidad, nostalgia por la infancia y la juventud.



# Parámetros

DE COMUNICACIÓN

## ¿Cómo se expresa?

**TONO**  
cálido, equipo y unión, amable, cercano, perseverante y disciplinado, apasionado.

**ESTILO**  
Casual, limpio, fresco, moderno, ecoamigable, atractivo, internacional.

**RITMO**  
Continuo, consistente, oportuno, enfocado.

# Valores

DE LA INSTITUCIÓN

¡Creemos en el trabajo 100% en equipo! Somos una organización innovadora basada en el compromiso, dedicación, responsabilidad, pasión y formación de cada individuo.



Compromiso



Calidad



Innovación



Capacitación

En Semillas del Océano creemos en que las alianzas interinstitucionales son de suma importancia para poder llevar a cabo acciones más grandes.



Trabajo en Equipo



Liderazgo



Motivación



Amigable con El Medio Ambiente

# Programas

EDUCATIVOS

Todos nuestros programas están basados en 4 ejes de aprendizaje: Inspiración, Conocimiento, Confianza y Toma de Acción.

Las cuales, nos permite medir el impacto de los programas educativos a través de herramientas de evaluación que reflejan los cambios de percepción, actitudes y comportamientos en nuestras audiencias atendidas.

Para garantizar el máximo aprendizaje en nuestra audiencia, hemos dividido nuestros programas en tres categorías, tomando en cuenta el Currículo Nacional Base del Ministerio de Educación (MINEDUC) en Guatemala.

12



## PEQUEÑOS HÉROES POR EL OCEANO

Programa educativo para niños cuyo objetivo es inspirar y conectar a los participantes con la naturaleza, sembrándoles la semilla de la conservación para la sostenibilidad.



## JÓVENES POR LA CONSERVACIÓN

Programa educativo para jóvenes, cuyo objetivo es promover las acciones de conservación ambientales en jóvenes emprendedores y preocupados por crear un mundo más sostenible.

13



## REPLICADORES DE CAMBIO

Programa educativo para adultos, cuyo objetivo es crear capacidades de replicación para la conservación ambiental y la sostenibilidad en educadores, padres de familia y el resto de la sociedad civil.

14



**APLICACIÓN TIPOGRÁFICA**

Comprendamos que cuando hablamos de logotipo nos referimos únicamente al conformado por letras. Se permite el uso único del logotipo para archivos, documentos que dispongan un espacio pequeño.

*Semillas del  
Oceano*

LOGOTIPO

16



**APLICACIÓN DE ISOTIPO**

Podríamos decir que a la pieza que conocemos como abreviatura la denominamos Isotipo, versión sin letras, esta puede variar en tamaño y ser utilizado en diferentes piezas siempre y cuando se tome en cuenta que es utilizado con el fin de tener un espacio más limpio dentro de nuestro diseño.



ISOTIPO

17





### APLICACIÓN IMAGOTIPO

La combinación del logotipo en conjunto con el isotipo se denomina imagotipo, el cual con fines prácticos podrá llamarse logotipo a cada una de sus versiones salvo que se busque aplicar una en específico.

Las disposiciones en las que se podría utilizar el imagotipo son las siguientes variantes.



18



## Restricciones

ÁREA DE SEGURIDAD

Las áreas de seguridad del logotipo se establecen con el objetivo de mantener la legibilidad del mismo, sin que existan objetos ajenos que intervengan dentro del espacio establecido al logotipo.



20



## Retícula

MEDIDAS

Dentro de la retícula encontramos las proporciones exactas del logotipo, tanto para la versión horizontal como para la versión vertical, dando como referencia de medida X, tomar en cuenta que la versión vertical el isotipo es 1X más grande que en la versión horizontal.



19

# Tamaños

MINIMOS

## IMAGOTIPO HORIZONTAL



## IMAGOTIPO VERTICAL



## LOGOTIPO



## ISOLOGO



# Versiones

ROMÁTICAS

En algunas ocasiones es permitido el uso del color dentro del logotipo, siempre y cuando cumpla con el uso correcto dentro de la paleta cromática de la institución.



# Versiones

POSITIVO - NEGATIVO

A continuación se muestran las versiones correctas del uso positivo, negativo y la versión en grises del logotipo.



Positivo



Negativo



Versión lineal

22

# Usos

INCORRECTOS

El uso incorrecto de la marca puede ser negativo para la identidad de la empresa, ya que altera directamente su identidad y credibilidad.

A continuación se describen las normas de las variaciones incorrectas y no permitidas, las cuales deben ser seguidas y respetadas.

- Se prohíbe el cambio o alteración de color, así como el uso de degradados, dentro del logotipo.
- No se permite la alteración ni distorsión del logotipo.
- Se prohíbe el cambio tipográfico o sustitución.
- No se permite el uso de imágenes, íconos o palabras no pertenecientes al logotipo.








23

# Colores

PALETA CROMÁTICA

Dentro de los colores institucionales se encuentran los primarios y secundarios, estos reflejan la personalidad de la organización. A continuación se detallan los códigos correctos en CMYK y RGB que se deben de utilizar para medios impresos y digitales.

**PRIMARIOS**

RGB 0-198-133	RGB 225-97-71	RGB 54-176-253
CMYK 72-26-62	CMYK 9-38-51	CMYK 62-18-23
HEX 00C485	HEX DD1FA7	HEX 3680F0

**SECUNDARIOS**

RGB 0-156-153	RGB 54-176-253
CMYK 72-26-62	CMYK 62-18-23
HEX 00C485	HEX 3680F0

24

**COMBINACIONES CORRECTAS**

Dentro de la paleta cromática se permite la combinación de los siguientes colores.

**COMBINACION INCORRECTA**

Respecto a los siguientes colores, no se deben de combinar uno sobre otro dentro de las texturas y patrones, se pueden utilizar siempre y cuando exista un espacio entre ellos o bien un color de intermedio.

25

# Tipografía

APLICACIONES

**PRIMARIA**

Dentro de las tipografías se encuentra como principal la Nunito Sans, es parte de las tipografías de Google Fonts con el objetivo de ser también utilizada en medios digitales como página Web sin ningún problema.

Esta debe de ser utilizada para titulares en su familia extra bold y regular. También puede ser utilizada en cuerpos de textos y subtítulos.

**Aa**  
EXTRA BOLD  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Aa**  
REGULAR  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

26

**SECUNDARIA**

La tipografía secundaria es Noto Sans, esta es una tipografía palo seco bastante limpia y legible que debe de ser utilizada en contenidos en su familia regular y para subtítulos en bold.

**Aa**  
EXTRA BOLD  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

**Aa**  
REGULAR  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

27

# Usos

TIPOGRÁFICOS

Para mantener un orden y legibilidad en el contenido se recomienda hacer el uso adecuado de la tipografía como se muestra a continuación:

## Titulares

COMPLEMENTO

**SUBTÍTULOS**

**Contenido:** Somos un grupo de guatemaltecos cuya pasión es la educación ambiental para la conservación. En 2016, decidimos emprender este camino para rescatar nuestros océanos y crear personas ambientalmente más conscientes y sostenibles.

28

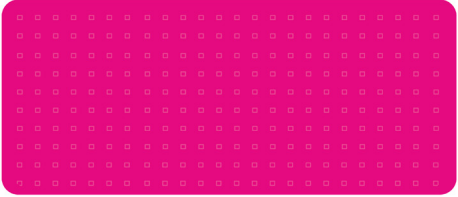

# Texturas

PATRONES

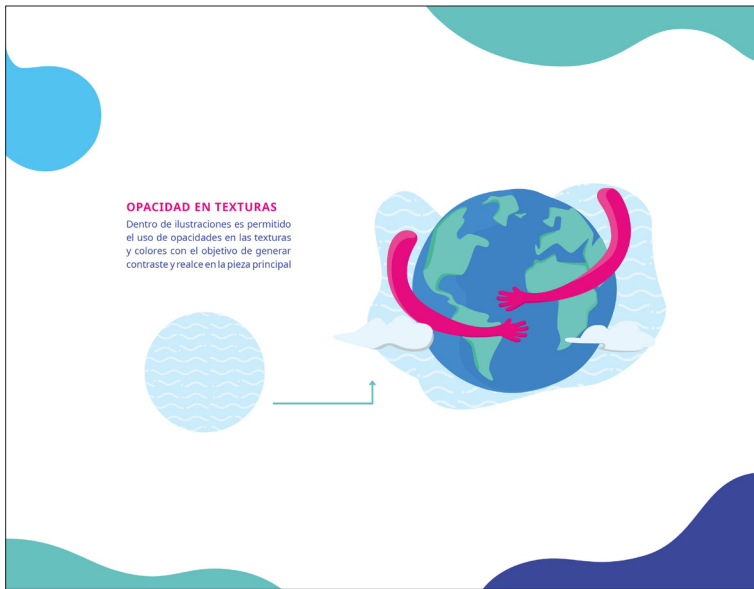
Los patrones pueden ser utilizados siempre y cuando se utilicen sobre un fondo de color perteneciente a la paleta cromática institucional.



29



30



# Iconografía

VARIACIONES

La iconografía representa principalmente los programas educativos para niños, jóvenes y adultos realizados por semillas de océano.

Este ícono representa al niño recibiendo la semilla, en este caso representada por la estrella del logotipo que también representa el logro que se desea alcanzar.

PEQUEÑOS HÉROES POR EL OCEANO

31

**JÓVENES POR LA CONSERVACIÓN**

Dentro de este, los jóvenes ya han recibido la semilla y deben de velar por su conservación y cuidado.

**REPLICADORES DE CAMBIO**

Los adultos que ya recibieron la semilla tienen la responsabilidad de replicar esta semilla con aquellos niños que aún no la han recibido



A continuación se muestran sus versiones según el color de fondo, siempre utilizando la paleta cromática institucional.



32

## Fotografía

Con nuestras fotografías capturamos historias, momentos, el trabajo en equipo y documentamos nuestros momentos importantes.



## Perfiles

FOTOGRAFÍA

En nuestros perfiles siempre mostramos nuestro carisma y positivismo, representando de esta forma la personalidad de nuestra organización, somos apasionados por lo que hacemos.



# 4 Aplicaciones

PARA MEDIOS IMPRESOS

## Camisa



34

## Carnet



## Calendario



## Folder



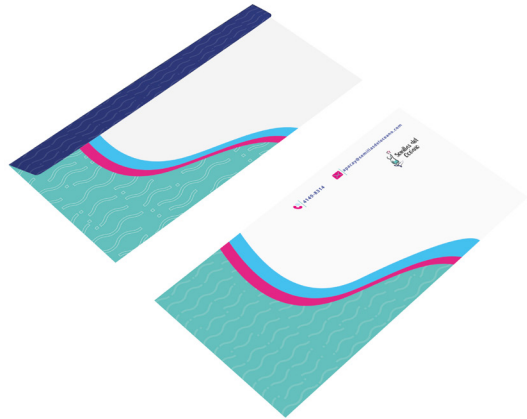
35

## Membretes



36

## Sobre



37

## Tarjeta de presentación



## Rollups



# 5 Aplicaciones

PARA MEDIOS DIGITALES

## Plantillas de PowerPoint

### Portada

### Subportada

40

### General

### Final

119



### Firmas electrónicas



**Semillas del Océano**

---

**Alerick Pacay** | Fundador y Director Ejecutivo

Tel: +51 98214  
 Mail: [alerick@semillasdelocean.com](mailto:alerick@semillasdelocean.com)  
 Website: [www.semillasdelocean.com](http://www.semillasdelocean.com)

**Sembrando la semilla de la conservación**

42

### Post para FB



Semillas del océano

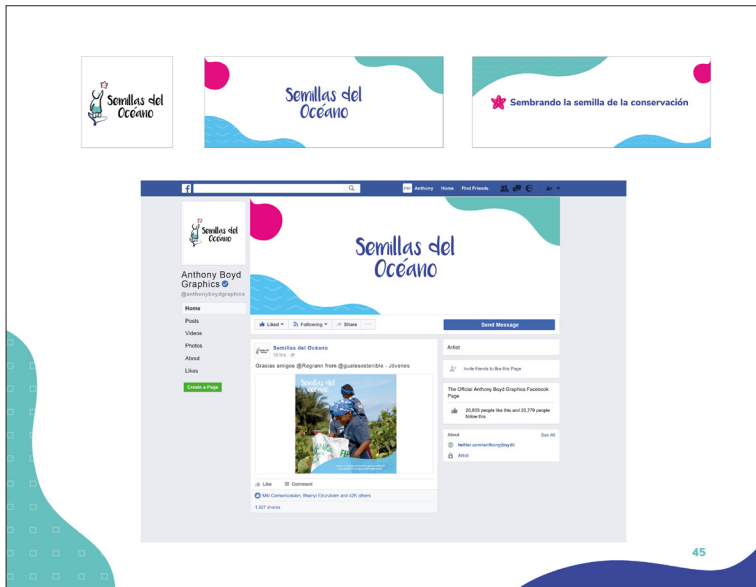
Semillas del océano

Semillas del océano



43





## 6.6 Lineamientos para puesta en práctica

### 6.3.5.1 Lineamientos de Uso

El manual de normas gráficas será utilizado dentro de la organización por voluntarios, diseñadores que prestan sus servicios de forma voluntaria con la organización, personal de la institución o empresas e instituciones que brinden apoyo y patrocinios a la organización y que se encarguen de crear futuros artes gráficos para medios impresos o digitales como mantas, *post*, presentaciones, guías, página web, etc.

El material se entregara de forma impresa y digital a la persona encargada de administrar y velar por distribuir de forma adecuada el manual de normas gráficas a los voluntarios y diseñadores que se encarguen de crear futuras gráficas para la organización.

### 6.3.5.1 Lineamientos Técnicos

Para hacer uso del manual se entregará el archivo en PDF y en formato editable, el software a utilizar para el manual debe ser Indesign 2014, también se hará entrega de la versión IDML para que pueda ser editado en cualquier otra versión del software.

Se hará entrega de plantillas para presentaciones e imágenes en formato PNG para edición de *post*, de misma forma se entregará el logotipo en sus diferentes versiones en formatos PNG para que puedan ser editados con mayor facilidad, para los medios impresos se entregaran los artes finales en formatos editables en Adobe Illustrator y en formato PDF para que puedan ser enviado a las imprentas correspondientes.

Se dará una capacitación para el uso correcto de plantillas y ediciones en página BeFunky para crear imágenes y *post* utilizando las plantillas entregadas de forma adecuada.

## 6.7 Presupuesto

### Informe Anual 2018: Programas y Proyectos

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
<b>Fase 1: Investigación</b>		
1. Antecedentes	8	480
2. Definición y delimitación de comunicación visual	8	480
3. Justificación del proyecto	8	480
4. Objetivos	8	480
5. Perfil de la institución	8	480
6. Perfil del GO	8	480
7. Marco teórico	8	480
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE I</b>	<b>56</b>	<b>Q3,360.00</b>
<b>Fase 2: Planeación Operativa</b>		
1. Ruta crítica o flujograma	4	240
2. Cronograma de trabajo	4	240
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 2</b>	<b>8</b>	<b>Q480.00</b>
<b>Fase 3: Briefing de Diseño</b>		
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 3</b>	<b>12</b>	<b>Q720.00</b>
<b>Fase 4: Recopilación de Referentes visuales</b>		
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 4</b>	<b>13</b>	<b>Q 780.00</b>
<b>Fase 5: Diseño de estrategia creativa de las piezas de diseño</b>		
1. Definición de estrategia por proyecto	7	420
2. Planificación de estrategia y aplicación por proyecto	8	480
<b>TOTAL HORAS Y COSTO FASE 2</b>	<b>15</b>	<b>Q900.00</b>



## Resumen Anual 2018: programas y proyectos

Actividad	Horas Estimadas	Costo Total
<b>Fase 1: Investigación</b>		
Fase 1	56	Q 3360.00
Fase 2	8	Q480.00
Fase 3	12	Q 720.00
Fase 4	13	Q 780.00
Fase 5	15	Q900.00
Fase 6	40	Q 2400.00
Fase 7	200	Q 12000.00
Fase 8	160	Q 9600.00
Subtotal estimado	504	Q 30240.00
<b>(+) INSUMOS ESTIMADOS</b>		
Luz		320
Teléfono		120
Transporte		360
Depreciación de equipo		760
Internet		250
Comida		370
Impresiones		4850.00
<b>COSTO TOTAL DE ACTIVIDADES</b>		<b>Q 30,240.00</b>
<b>COSTO TOTAL DE INSUMOS</b>		<b>Q 7,030.00</b>
<b>TOTAL ESTIMADO</b>		<b>Q 37,270.00</b>

# 6.8 Cotizaciones



COTIZACION	No. <b>0056</b>
------------	--------------------

Guatemala, 15 de octubre del 2018

Esther Abigail Perez Gonzalez  
Asociación Semillas del Océano  
e-mail: [201220408@farusac.edu.gt](mailto:201220408@farusac.edu.gt)

Cantidad	Descripción	P/U - Q	Sub-Total - Q
1	Polo Sublimada frente y trasera en Tela Barcelona 100% Poliéster	60.00	60.00
20	Polos Sublimadas frentes y traseras en Tela Barcelona 100% Poliéster	60.00	1,200.00

Estos precios no incluyen IVA  
Tiempo de Entrega 7 días hábiles a partir de confirmada la cotización o girada una orden de compra.  
Forma de pago 50% de anticipo y 50% contra entrega

Esperando esta información sea de utilidad y servirte pronto.

Atl.

**Alex Roman Hernandez**  
Gerente de Producción  
Tel.: 6659.3670 / 4947.5178  
[promolineguate@gmail.com](mailto:promolineguate@gmail.com)  
[www.promolineguate.com](http://www.promolineguate.com)

7 avenida y 14 calle esquina, Colinas de Minerva I, zona 11 Mico  
Guatemala, Guatemala  
Tel.: (02) 6659-3670 / 4297-7333  
e-mail: [promolineguate@gmail.com](mailto:promolineguate@gmail.com)  
[www.promolineguate.com](http://www.promolineguate.com)





COTIZACIÓN NO. 78

Guatemala 13-10-2018

Zonapix  
Tel: 4004 0025  
imprimi@zonapix.com

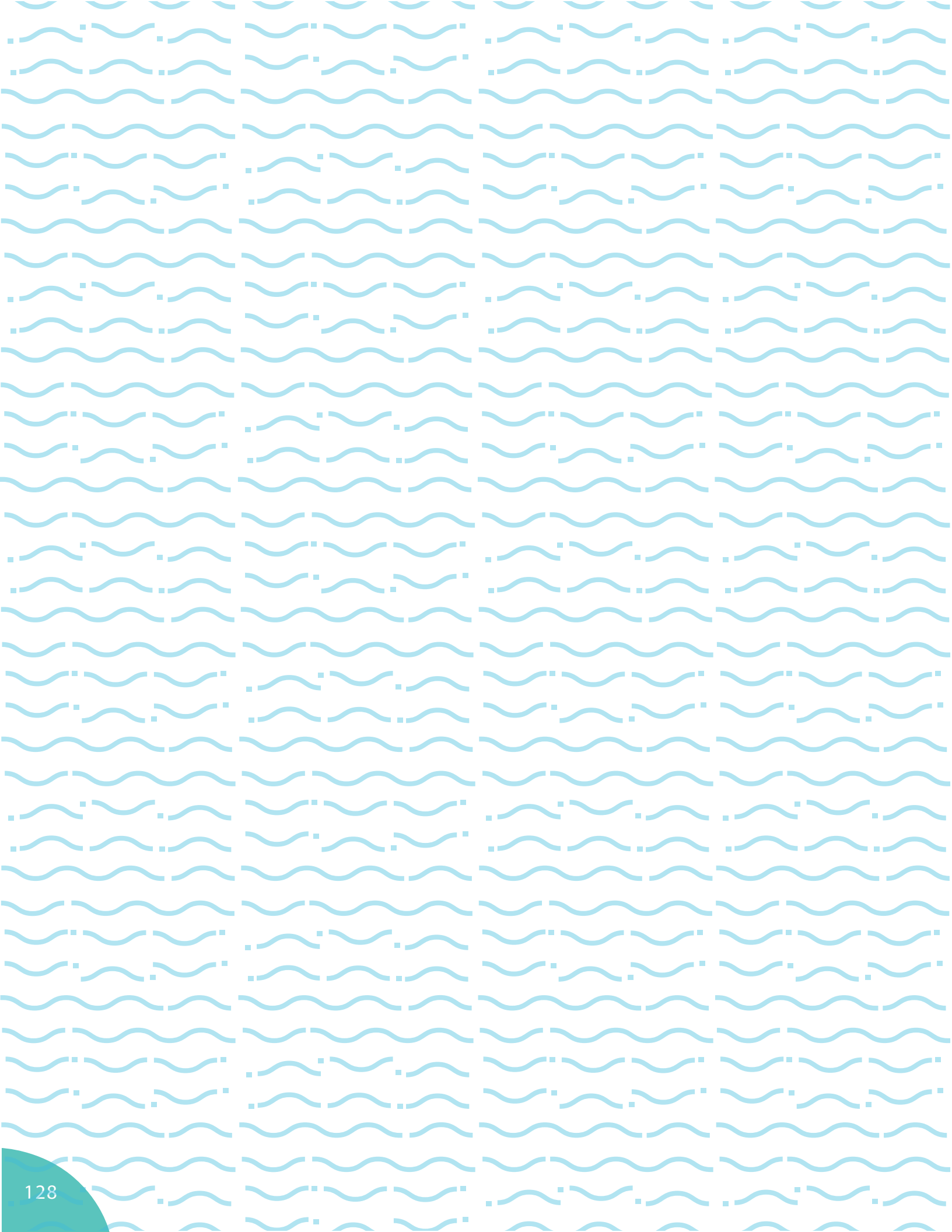
Cliente: Esther Abigail Perez Gonzalez  
email: Abygg92@gmail.com  
Tel: 47628286

CANT	DESCRIPCIÓN	P.U	TOTAL
65	Páginas interiores en papel couché tamaño carta para manual de marca.	Q 6.00	Q 396.00
1	Empastado en husky con laminado mate o brillante.	Q 85.00	Q 85.00
1	Envío a domicilio	Q 35.00	Q 35.00
			Q 516.00

Precios con IVA  
Tiempo de entrega: 5 días hábiles  
Forma de pago: 50% anticipado

Gerardo Muñoz

Vendedor



# Capítulo 7

## Lecciones Aprendidas

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

# 7.1 Lecciones Aprendidas al iniciar el proceso

## 7.1.1 Recopilación de Información

Para la realización y diseño del manual de marca la recopilación es uno de los elementos más importantes, debido a que es necesario conocer y entender los objetivos, misión, visión etc, en este caso de la organización, u otra empresa o institución para la que se esté trabajando, La recopilación de información previa al proceso de realización de EPS facilita no sólo el proceso de diseño si no también el conocer los objetivos a los que apuntamos al momento de realizar y llevar a cabo el proceso de EPS.

## 7.1.2 Factibilidad del Proyecto

Antes de iniciar con el proceso de diseño del es necesario conocer la factibilidad que tendrá el proyecto a realizar, tomando en cuenta la información recopilada y conociendo los factores y elementos con que se cuentan tanto de parte del estudiante como de la organización, si se cuenta con un presupuesto, medios y recursos dependiendo del proyecto a ejecutar, ya que el objetivo es dar un aporte como estudiantes para la organización, evidenciando su factibilidad en el trabajo frente a la organización y el grupo objetivo.

## 7.1.3 Planificación del Proyecto

Es necesaria una planificación tanto de tiempo como de recursos, para saber y conocer el tiempo con el que contamos y el tiempo de ejecución, ya que esto permite el cumplimiento de forma efectiva y estructural con las fechas de entrega tanto con la organización como en el centro de estudios, es importante la realización de cronograma y cumplir con las fechas establecidas para evitar un atraso en entregas.

## 7.2 Lecciones Aprendidas durante la etapa de visualización, validación y evaluación

### 7.2.1 Etapa de visualización

Dentro de la etapa de visualización se realiza la parte conceptual de la cual surge el concepto creativo, se realizan los tres niveles de visualización, empezando con un proceso de propuestas en bocetos *rough* de los cuales se define una línea gráfica y elementos visuales a utilizar, la cual debe ir acorde a lo planteado y según los objetivos. Esta lleva un proceso creativo desde el primer nivel hasta el tercer nivel el cual durante todas las etapas se deben de evidenciar los cambios y su trascendencia con su fundamentación adecuada.

### 7.2.2 Etapa de validación y evaluación

Dentro de esta etapa se comprueba la eficacia del proyecto con profesionales en diseño gráfico, con expertos en el tema y con el grupo objetivo, para llevar a cabo esta etapa es necesario la realización de instrumentos que permitan validar los aspectos esenciales y más importantes del proyecto, estos instrumentos deben de estar enfocados a las personas con quienes se vaya a validar y la funcionalidad de la pieza gráfica.

Dentro de la evaluación de los resultados se proyectan los acierto y errores en el diseño de la pieza gráfica diseñada, estas se representan a través de gráficas y estadísticas obtenidas de las personas evaluadas.

## **7.3 Lecciones Aprendidas al final del proceso**

---

### **7.3.1 Conocimientos Adquiridos**

Los estudiantes de EPS dentro de la carrera de diseño gráfico adquirirá conocimientos ya sea de su profesión como diseñador gráfico o de otras profesiones dependiendo del proyecto que realice y la organización en donde se encuentre realizando su EPS, en este caso el conocimiento y la importancia que tiene el medio ambiente en la sociedad y el impacto que tiene la contaminación en el medio ambiente, así mismo las diferente formas de combatir este problema.

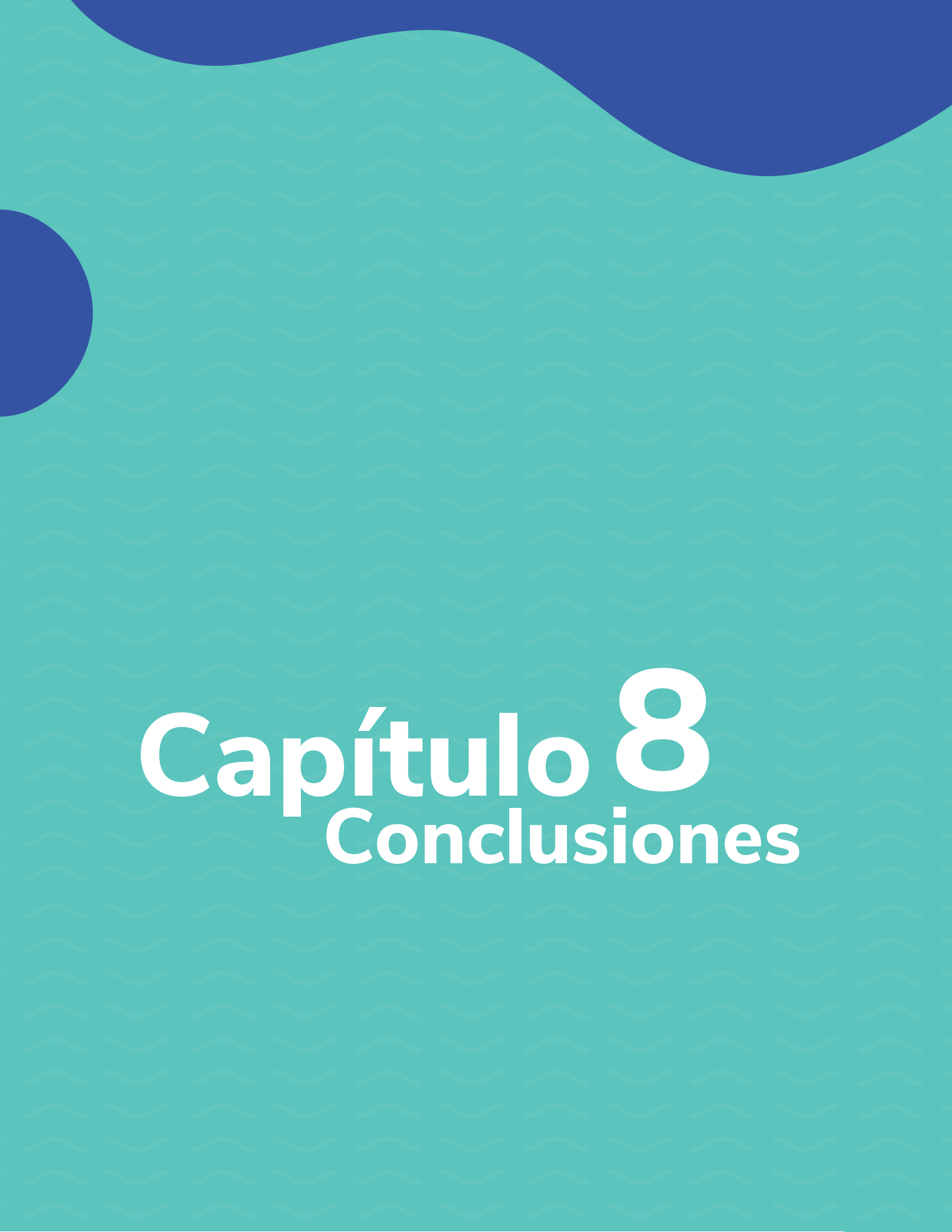
### **7.3.2 Importancia del proceso de Bocetaje**

Dentro del proceso de EPS existen diferente procesos de cambios y tomas de decisiones, validaciones y evaluaciones que son de gran importancia para cumplir con los objetivos del proyecto, por lo que es necesario realizar un bocetaje previo y la validación de estos mismos para saber con claridad que es lo que se va a diseñar dependiendo del impacto que estos y el concepto creativo pueden generar.

### **7.3.3 La importancia del diseño gráfico en la sociedad**

En muchas ocasiones la profesión del diseño gráfico es devaluado y de muy poca importancia para la sociedad, sin embargo como profesionales de diseño gráfico sabemos la importancia que recae en nosotros, no solamente se debe cumplir con la responsabilidad de comunicar si no de influir y una responsabilidad con la sociedad guatemalteca, aportando como profesionales y la disciplina buscando crear un impacto social apoyando a las organizaciones que lo necesiten.





# Capítulo 8

## Conclusiones

## 8.1 Conclusiones

---

- Dentro del proceso de EPS y la realización del manual de identidad y normas gráficas para la organización semillas del Océano se logra concretar la gráfica representativa de la organización logrando una identidad visual memorable que identifica a la organización. Del mismo modo se logró cumplir con el objetivo de que la organización contara con una identidad visual y aplicaciones de la pieza gráfica para que puedan ser utilizadas en un futuro por las personas encargadas.
- El diseño gráfico fue un factor de importancia ya que gracias a este se logró cumplir con el objetivo deseado, a través de su aplicación en elementos y códigos visuales (tipografía, color, iconografía) que ahora son representativos y forman parte de la organización, la implementación de la gráfica será utilizada en medios digitales e impresos de forma que tengan unidad y sigan representando a la organización.
- Se determina el cumplimiento de los objetivos a través de la validación realizada al grupo objetivo, concluyendo que es un pieza efectiva que podrá ser utilizada por la organización para generar una identidad visual y representativo, logrando una identificación de parte del grupo objetivo.
- Concluimos la importancia que tiene el diseño gráfico dentro de la sociedad en este caso con la organización Semillas del Océano, debido a que anteriormente contaban solamente con un logotipo y el grupo objetivo asociaba a la organización con el logotipo o el nombre del fundador sin embargo ahora la pieza realizada a través del diseño gráfico podrá ser implementada de forma que pueda reconocerse y ser identificada con la organización por el grupo objetivo.

The background is a vibrant blue with a repeating pattern of light blue wavy lines. Large, solid pink shapes are positioned at the top and left edges of the frame.

# Capítulo 9

## Recomendaciones

## 9.1 Recomendaciones a la Institución

---

- Se recomienda a la institución realizar una impresión previa para tener una visualización más exacta de la pieza gráfica diseñada, aparte también de esta forma se conocen, el presupuesto y calidad con el que se cuenta.
- En cuanto al software y plantillas, se recomienda hacer uso del Indesign CC2016 ya que este es el archivo de origen de la pieza gráfica, del mismo modo se dejará una versión en un IDML para un mejor acceso y que pueda hacer uso sin importar la versión del Indesign.
- Se recomienda una organización adecuada dentro de los voluntarios encargados del área para un mejor uso del manual, se deberá velar porque exista un uso correcto adecuado de las normas gráficas descritas dentro del manual.
- Se hará entrega de el manual de forma impresa y una carpeta de artes finales con el objetivo de poder enviar a impresión de forma más fácil. Se realizará una pequeña capacitación para el manejo adecuada de la gráfica.

## 9.2 Recomendaciones a Futuros Estudiantes

- Llevar un orden dentro de la forma de trabajo es muy importante y de gran ayuda, debido a que dentro de nuestro proyecto de EPS los tiempos van a variar y depender de nuestro ritmo de trabajo y constancia con la organización, por lo tanto es preferible realizar un cronograma adecuado desde la etapa de planificación en donde se puedan especificar actividades y tiempos por actividad para llevar un orden y cumplimiento de entregas en cada una de las etapas establecidas, de esta forma también se puede llevar un control con el tiempo en cada una de las fases requeridas incluso si existiese un retraso en el proyecto.
- Hay que recordar que al momento de realizar el proyecto de Graduación inmediatamente tendremos un cliente que es la organización, para tener un resultado eficaz y productivo también es necesaria la aprobación satisfactoria del cliente y por lo tanto, la comunicación que se tenga con la sede es imprescindible, desde el inicio es importante estar en constante comunicación y mantenerse informado con el encargado en la sede, verificando avances, aprobaciones y tiempos, esto ayudará a mejorar los resultados.
- Ya que se busca que el proyecto sea funcional para la organización se debe permanecer en constante asesoría con los tres supervisores, es importante que estas asesorías existan durante todas las etapas desde la planificación hasta la entrega final, y permanezcan con cada uno de los asesores y supervisoras, esto ayudará a mantener una mejor comunicación y un proceso que posiblemente tenga una variedad de cambios pero un resultado satisfactorio.

## 9.2 Recomendaciones a la Escuela de Diseño Gráfico

- El apoyo que se le puede brindar a los estudiantes es imprescindible, no solamente asesorando la parte gráfica si no también en la inducción que se debe realizar desde el inicio en proyecto de graduación uno y el apoyo con imprevistos con la sede durante el proceso. Se deben de fortalecer y cuidar los tiempos de entrega para que no exista una demora ni atraso en el proyecto.
- Mantener un orden en entregas y asesorías, mejorando los programas de EPS y Proyecto de Graduación dos, para fortalecer los tiempos tanto de trabajo como de asesoría de tal forma que se logra acelerar el proceso de forma efectiva.
- Profundizar en la inducción dada al estudiante desde el proyecto de graduación uno para evitar contratiempos y problemas que en muchos casos se dan con las instituciones, es necesario que el estudiante esté completamente informado desde el inicio de todos los procesos a realizar.





# Fuentes consultadas

## Informes

1. Semillas del Océano, (2016) Cartilla Informativa.
2. Semillas del Océano, (2016) Sembrando la semilla de la conservación.
3. Semillas del Océano, (2017) Guía del educador para la reducción del consumo de plástico.

## Tesis

1. Yatunche, C (2016) Diseño de material editorial para dar a conocer los programas y proyectos de desarrollo comunitario de TECHO Guatemala, dirigido a las comunidades del interior del país. (Tesis de Licenciatura) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
2. Villalobos, L (2018) Rediseño de material editorial educativo, como apoyo al programa de la Brigada Infantil que la 78 Compañía del Benemérito Cuerpo Voluntario de Bomberos de Guatemala provee a la niñez guatemalteca, con un enfoque en prevención y reducción de riesgos. (Tesis de Licenciatura) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
3. Pérez, M. (2006) Presentación interactiva del desarrollo didáctico de un programa de identidad e imagen corporativa (Tesis de Licenciatura) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
4. Palacios, I. Proceso creativo y diseño de materiales para dar a conocer el centro vocacional San José (Tesis de Licenciatura) Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

## **Libros**

1. Bustamante, Jn. (2012) Técnicas de creatividad e innovación. Wikilibro. Recuperado de: [http://www.eoi.es/wiki/index.php/T%C3%A9cnicas\\_de\\_creatividad\\_en\\_Innovaci%C3%B3n\\_y\\_creatividad](http://www.eoi.es/wiki/index.php/T%C3%A9cnicas_de_creatividad_en_Innovaci%C3%B3n_y_creatividad)

2. Torreblanca, F. (2015) Técnicas de creatividad. Francisco Torreblanca. Recuperado de: <https://franciscotorreblanca.es/tecnicas-de-creatividad-listado-de-atributos/>

## **Artículos Online**

1. Prensa Libre. (20 Feb. 2018) Guatemala Invierte poco en proteger el ambiente Guatemala, Guatemala, Recuperado de: <http://www.prensalibre.com/guatemala/politica/pais-inviertepoco-en-proteger-el-ambiente>

2. Prensa Libre. (12 Feb 2018) Contaminación ambiental, Recuperado de: <https://www.prensalibre.com/ciudades/guatemala/paraisos-naturales-en-riesgo-de-desaparecer>

## Web

Contaminación en Guatemala, Galeon.com extraído de: <http://www.contaminacionenguate.galeon.com/>  
Copaeguatemala (20 Feb. 2018) La conflitividad ambiental en Guatemala, Guatemala Recuperado de: <http://copaeguatemala.org/articulosCOPAE/Conflictividad%20ambiental%20en%20Guatemala.html>

Fundación, libertad y desarrollo (21 Abril. 2017) Deterioro del medio ambiente en Guatemala, Guatemala Recuperado de: <http://www.fundacionlibertad.com/articulo/deterioro-del-medioambiente-en-guatemala>

Del Pozo, José. Diferencia entre identidad corporativa e identidad visual corporativa”, 01 Junio del 2015. Recuperado de: <https://www.somoswaka.com/blog/2015/06/diferencia-identidad-corporativa-e-identidad-visual-corporativa/>

Milier Daniela “Identidad visual: importancia y beneficios” 20 de Marzo del 2014. Recuperado de: <https://www.tiendanube.com/blog/identidad-visual-importancia-beneficios/>

Problemas ambientales de Guatemala, Robles Rosa, Ecología y ambiente. 11 de Septiembre del 2012. Extraído de: <http://www.deguate.com/artman/publish/actualidad-ecologica/problemas-ambientales-de-guatemala.shtml>

Villalobos, Carlos. “Elementos esenciales de diseño gráfico que debes saber y cómo aplicarlos” 9 de mayo del 2017 Recuperado de: <https://blog.hubspot.es/marketing/elementos-diseno-grafico> Kalthér Stephanie. “¿Qué es identidad visual?” 23 de Agosto del 2013 Recuperado de: <http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/que-es-una-identidad-visual/>

Villalobos, Carlos. “Elementos esenciales de diseño gráfico que debes saber y cómo aplicarlos” 9 de mayo del 2017 Recuperado de: <https://blog.hubspot.es/marketing/elementos-diseno-grafico>

# Anexos

## Encuesta a profesionales de Diseño Gráfico



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA

### ENCUESTA PARA PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

La siguiente encuesta está dirigida a profesionales del diseño gráfico con el propósito de validar los aspectos técnicos y estéticos del proyecto de graduación, según procedimientos y concepto creativo.

Nombre: \_\_\_\_\_

Cargo o profesión: \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

Revisa y observa detenidamente la pieza gráfica y su contenido, después responde las siguientes preguntas y encierra en un círculo el número dependiendo la opción que consideres correcta.

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

1. ¿Considera que la representación gráfica se adapta al concepto creativo?

1 2 3 4 5

2. ¿La línea gráfica se adapta al GO y a la organización?

1 2 3 4 5

3. ¿Considera que hay unidad visual en las páginas internas?

1 2 3 4 5

4. ¿Considera que la tipografía es legible y se adapta a la línea gráfica?

1 2 3 4 5

5. En cuanto a la diagramación ¿Considera adecuada el uso de retícula y la jerarquía con el recorrido visual?

1 2 3 4 5



7. ¿Considera que el uso de texturas y patrones es representativo como marca de la organización?

1 2 3 4 5

8. ¿Considera que existe pertinencia dentro de la línea gráfica en general?

1 2 3 4 5

9. Con relación a las aplicaciones gráficas, membretes, tarjetas de presentación, folder, etc. ¿Considera que existe unidad entre cada una de forma armónica y legible?

1 2 3 4 5

10. En cuanto a las animaciones ¿Logra identificar a la organización con el tipo de animación?

1 2 3 4 5

Comentarios: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Encuesta a Expertos en el Tema



### ENCUESTA PARA PROFESIONALES DEL TEMA

La siguiente encuesta está dirigida a profesionales en el tema con el propósito de validar los aspectos técnicos y estéticos del proyecto de graduación, según procedimientos y concepto creativo.

Nombre: \_\_\_\_\_

Cargo o profesión: \_\_\_\_\_

#### Instrucciones:

Revise y observe detenidamente la pizza gráfica y su contenido, después responda las siguientes preguntas y encierre en un círculo el número dependiendo la opción que considere correcta.

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

1. ¿Se identifica con la iconografía e ilustraciones?

1   2   3   4   5

2. ¿Le parece que existe un orden legible dentro del contenido?

1   2   3   4   5

3. ¿Considera que hay pertinencia dentro de la gráfica para ser reconocido y memorable?

1   2   3   4   5

4. ¿Considera que los textos son legibles y fáciles de entender?

1   2   3   4   5

5. ¿Considera que cuenta con la información necesaria para realizar futuras gráficas representativas de la organización?

1   2   3   4   5

6. En cuanto al color, ¿Considera que existe armonía entre cada uno?

1   2   3   4   5

7. ¿Considera que la paleta cromática utilizada va a corde a la línea gráfica?

1 2 3 4 5

8. ¿Considera que existe pertinencia dentro de la línea gráfica en general?

1 2 3 4 5

9. En cuanto a la iconografía ¿Considera que son entendibles y van de acorde a la línea gráfica?

1 2 3 4 5

10. ¿Considera que el uso de texturas y patrones van de acuerdo al concepto creativo?

1 2 3 4 5

Comentarios \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Tabulación Encuesta a Profesionales de diseño gráfico

### ENCUESTA PARA PROFESIONALES DE DISEÑO GRÁFICO

Resultado de la encuesta realizada a profesionales de diseño gráfico para la validación de la pieza gráfica.

1. ¿Considera que la representación gráfica se adapta al concepto creativo?

1. Excelente	<b>6</b>
2. Muy bueno	<b>4</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

2. ¿La línea gráfica se adapta al GO y a la organización?

1. Excelente	<b>6</b>
2. Muy bueno	<b>4</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

3. ¿Considera que hay unidad visual en las páginas internas?

1. Excelente	<b>4</b>
2. Muy bueno	<b>3</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

4. ¿Considera que la tipografía es legible y se adapta a la línea gráfica?

1. Excelente	<b>7</b>
2. Muy bueno	<b>3</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

5. En cuanto a la diagramación ¿Considera adecuada el uso de retícula y la jerarquía con el recorrido visual?

1. Excelente	<b>6</b>
2. Muy bueno	<b>3</b>
3. Bueno	<b>1</b>
4. Malo	—
5. Deficiente	—

6. En cuanto al color, ¿Considera que existe armonía entre cada uno?

1. Excelente	<b>9</b>
2. Muy bueno	<b>1</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

7. ¿Considera que la paleta cromática utilizada va a corde a la línea gráfica?

1. Excelente	<b>9</b>
2. Muy bueno	<b>1</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

8. ¿Considera que existe pertinencia dentro de la línea gráfica en general?

1. Excelente	<b>3</b>
2. Muy bueno	<b>3</b>
3. Bueno	<b>1</b>
4. Malo	—
5. Deficiente	—

9. En cuanto a la iconografía ¿Considera que son entendibles y van de acorde a la línea gráfica?

1. Excelente	<b>7</b>
2. Muy bueno	<b>3</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

10. ¿Considera que el uso de texturas y patrones van de acuerdo al concepto creativo?

1. Excelente	<b>7</b>
2. Muy bueno	<b>3</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

## Tabulación Encuesta a Expertos en el Tema

### ENCUESTA PARA EXPERTOS EN EL TEMA

Resultado de la encuesta realizada a profesionales de diseño gráfico para la validación de la pieza gráfica.

1. ¿Se identifica con la iconografía e ilustraciones?

1. Excelente	<b>3</b>
2. Muy bueno	<b>2</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

2. ¿Le parece que existe un orden legible dentro del contenido?

1. Excelente	<b>3</b>
2. Muy bueno	<b>2</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

3. ¿Considera que hay pertinencia dentro de la gráfica para ser reconocida y memorable?

1. Excelente	<b>3</b>
2. Muy bueno	<b>2</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

4. ¿Considera que los textos son legibles y fáciles de entender?

1. Excelente	<b>5</b>
2. Muy bueno	—
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

5. ¿Considera que cuenta con la información necesaria para realizar futuras gráficas representativas de la organización?

1. Excelente	<b>3</b>
2. Muy bueno	<b>2</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

6. En cuanto al color, ¿Considera que existe armonía entre cada uno?

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

7. ¿Considera que el uso de texturas y patrones es representativo como marca de la organización?

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

8. ¿Considera que existe pertinencia dentro de la línea gráfica en general?

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

9. Con relación a las aplicaciones gráficas, membretes, tarjetas de presentación, folder, etc. ¿Considera que existe unidad entre cada una de forma armoniosa y legible?

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

10. En cuanto a las animaciones ¿Logra identificar a la organización con el tipo de animación?

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



# Encuesta al Grupo Objetivo



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación 2018

## ENCUESTA AL GRUPO OBJETIVO

Nombre: \_\_\_\_\_

Cargo o profesión: \_\_\_\_\_

### Instrucciones:

Revisa y observa detenidamente las piezas gráficas y su contenido según cada tema, después responde las siguientes preguntas y encierra en un círculo el número dependiendo la opción que consideres correcta.

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

### En cuanto al Manual de Normas Gráficas

1. ¿Considera que el contenido del manual es entendible y legible?

1   2   3   4   5

2. ¿Considera que el uso de textos y su jerarquía es legible dentro del manual?

1   2   3   4   5

3. ¿El manual tiene un buen uso del color?

1   2   3   4   5

4. ¿El uso de texturas se adecua a la composición del manual?

1   2   3   4   5

1   2   3   4   5

En cuanto a los elementos de identidad visual descritos en el manual de normas gráficas

1. ¿Considera entendible los usos correctos e incorrectos del logotipo y sus versiones?

1 2 3 4 5

2. ¿Son entendibles los elementos de los iconos y lo que estos representan?

1 2 3 4 5

3. ¿Existe una buena aplicación en la paleta cromática?

1 2 3 4 5

En cuanto a las aplicaciones de medios impresos y digitales (playeras, membretes, tarjetas de presentación, diapositivas, uso de imágenes, etc)

1. ¿Las diferentes piezas presentadas poseen entre ellas uniformidad en el color, forma y composición?

1 2 3 4 5

2. ¿considera que existe una funcionalidad adecuada por cada una de las piezas?

1 2 3 4 5

3. ¿El material se identifica con el resto de la gráfica propuesta para la organización?

1 2 3 4 5

Comentarios: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Tabulación de Encuesta al Grupo Objetivo

### ENCUESTA PARA EL GRUPO OBJETIVO

En cuanto al Manual de Normas Gráficas

1. ¿Considera que el contenido del manual es entendible y legible?

1. Excelente	<b>9</b>
2. Muy bueno	<b>1</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

2. ¿Considera que el uso de textos y su jerarquía es legible dentro del manual?

1. Excelente	<b>9</b>
2. Muy bueno	<b>1</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

3. ¿El manual tiene un buen uso del color?

1. Excelente	<b>9</b>
2. Muy bueno	<b>1</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

4. ¿El uso de texturas se adecua a la composición del manual?

1. Excelente	<b>8</b>
2. Muy bueno	<b>2</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

5. ¿Existe unidad y una diagramación adecuada?

1. Excelente	<b>9</b>
2. Muy bueno	<b>1</b>
3. Bueno	—
4. Malo	—
5. Deficiente	—

## En cuanto a los elementos de identidad visual descritos en el manual de normas gráficas

1. ¿Considera entendible los usos correctos e incorrectos del logotipo y sus versiones?

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Excelente  | <b>8</b> |
| 2. Muy bueno  | <b>2</b> |
| 3. Bueno      | —        |
| 4. Malo       | —        |
| 5. Deficiente | —        |

2. ¿Son entendibles los elementos de los iconos y lo que estos representan?

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Excelente  | <b>9</b> |
| 2. Muy bueno  | <b>1</b> |
| 3. Bueno      | —        |
| 4. Malo       | —        |
| 5. Deficiente | —        |

3. ¿Existe una buena aplicación en la paleta cromática?

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Excelente  | <b>9</b> |
| 2. Muy bueno  | <b>1</b> |
| 3. Bueno      | —        |
| 4. Malo       | —        |
| 5. Deficiente | —        |

## En cuanto a las aplicaciones de medios impresos y digitales (playeras, membretes, tarjetas de presentación, diapositivas, uso de imágenes, etc)

1. ¿Las diferentes piezas presentadas poseen entre ellas uniformidad en el color, forma y composición?

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Excelente  | <b>8</b> |
| 2. Muy bueno  | <b>2</b> |
| 3. Bueno      | —        |
| 4. Malo       | —        |
| 5. Deficiente | —        |

2. ¿considera que existe una funcionalidad adecuada por cada una de las piezas?

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Excelente  | <b>8</b> |
| 2. Muy bueno  | <b>2</b> |
| 3. Bueno      | —        |
| 4. Malo       | —        |
| 5. Deficiente | —        |

3. ¿El material se identifica con el resto de la gráfica propuesta para la organización?

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. Excelente  | <b>9</b> |
| 2. Muy bueno  | <b>1</b> |
| 3. Bueno      | —        |
| 4. Malo       | —        |
| 5. Deficiente | —        |

Guatemala, abril 25 de 2021.

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: **ESTHER ABIGAIL PÉREZ GONZÁLEZ**, Carné universitario: **201220408**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MANUAL DE IDENTIDAD Y NORMAS GRÁFICAS PARA MEDIOS DIGITALES E IMPRESOS, PARA LA ORGANIZACIÓN SEMILLAS DEL OCÉANO**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

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



Lic. Maricella Saravia  
Colegiado 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez  
Colegiada 10,804

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

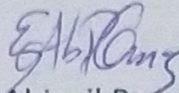
LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA  
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

CENTRO HISTÓRICO 1ª. Calle 10 26 Zona 1.  
Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com



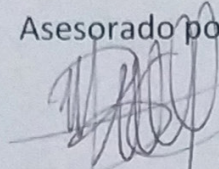
*Diseño de Manual de identidad y normas gráficas para  
la organización Semillas del Océano*

Proyecto de Graduación desarrollado por:

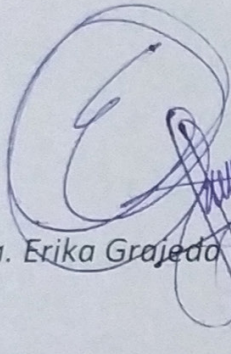


Esther Abigail Perez Gonzalez

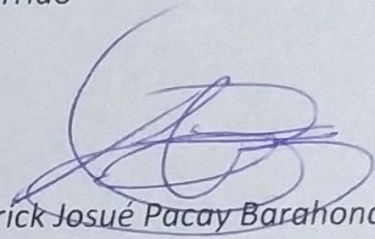
Asesorado por:



Licda. Nadia Michelle Barahona Garrido



Licda. Erika Grajeda Godínez



Lic. Alerick Josué Pacay Barahona

Imprímase:

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**

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



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Semillas del  
océano