



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 identidad institucional para la Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual del Centro Universitario de Sur Oriente

Con apoyo de la División de Educación a Distancia en Entornos
Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala



Presentado por:

Maribel Arabella Herrera Samayoa



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de identidad institucional para la Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual del Centro Universitario de Sur Oriente

Con apoyo de la División de Educación a Distancia en Entornos
Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Presentado por:

Mariel Arabella Herrera Samayoa

Para optar al título de licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, agosto 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



Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Lic. 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

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
Asesora metodológica

MSc. Alberto José Paguaga González
Examinador

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano



Agradecimientos a:

- Dios, por el plan que ha definido para mi vida.
- Mis padres, por su apoyo y amor incondicional tanto en los momentos de alegría como en los de profunda tristeza, son mi mayor motivación y un gran ejemplo de superación para mí.
- Mis hermanos, por su paciencia, comprensión, consejos y apoyo, aprendo de ustedes cada día.
- Mis abuelos, por su apoyo y afecto desde siempre.
- Mis amigas Irene De León, Astrid Barrientos y Katherin Ambrosio, por continuar compartiendo momentos y motivándonos a alcanzar nuestras metas, también por apoyarme para el llenado de las encuestas de esta investigación.
- Mis amigos de universidad, por sus consejos, compañía, paciencia y empatía en los buenos y no tan buenos momentos que pasamos trabajando los proyectos hasta altas horas de la noche; así como las experiencias que me hemos acumulado en esta etapa.
- Laura Guerra y Vivian Morales, aprecio mucho los lazos de amistad sincera que hemos desarrollado durante estos años.
- Los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, quienes cada día se esmeran en formar a sus estudiantes, especialmente a la Licda. Lourdes Pérez, por su comprensión y apoyo en este proyecto.
- Mi asesora Carmen Aché, definitivamente este proyecto no lo hubiera logrado sin su apoyo y motivación. ¡Infinitas gracias!
- Pueblo de Guatemala, por financiar con sus impuestos la única universidad pública del país y darme la oportunidad de acceder a la educación superior.



Índice



Capítulo 1: Introducción

14 Antecedentes

17 Definición del problema

18 Justificación

21 Planteamiento de objetivos



Capítulo 2: Perfiles

24 Perfil de la institución

33 Perfil del grupo objetivo



Capítulo 3: Planeación operativa

38 Flujograma

42 Cronograma



Capítulo 4: Marco teórico

46 Introducción

47 La criminología y la educación virtual

53 La tríada: el diseño, la institución y lo digital



Capítulo 5: Definición creativa

62 Estrategia del proyecto: Las 6w's

64 Extracción de *insights*

66 Conceptualización

68 Premisas de diseño

70 Referencias visuales



Capítulo 6: Producción gráfica

74 Nivel 1 de visualización

79 Nivel 2 de visualización

83 Nivel 3 de visualización

87 Fundamentación de la propuesta final

89 Visualización de la propuesta final

96 Lineamientos para la puesta en práctica

108 Presupuesto



Capítulo 7: Síntesis del proceso

112 Conclusiones

113 Recomendaciones

115 Lecciones aprendidas

117 Listado de figuras

119 Bibliografía

122 Apéndice



Presentación

El crimen está ligado directamente con el ser humano y las sociedades, con el tiempo se han hecho preguntas al respecto dando así lugar al desarrollo de las ciencias criminológicas, carrera que estudia y puede ofrecer planes para los problemas relacionados con el antes mencionado.

A raíz del contexto actual, los altos índices criminales, el desarrollo tecnológico y las problemáticas infraestructurales de la educación superior gratuita, la Universidad de San Carlos de Guatemala ha presentado la carrera de Criminología y Criminalística, actualizando su propuesta académica como solución a diversos factores, brindando áreas de convergencia para desarrollo de grupos multidisciplinarios con el objetivo de lograr una educación de calidad accesible, a un bajo costo y con los recursos adecuados.

Es así como nace este proyecto para contribuir a los procesos de comunicación de esta nueva propuesta a través del diseño apoyado en la investigación y la creatividad.



Capítulo 1

Introducción



Antecedentes

La historia de la humanidad se halla, de cierta forma, unida al crimen, pues en esta se han llevado a cabo diversos actos y relatos violentos, para los que se han destinado esfuerzos por parte del ser humano para castigarlos y detenerlos además en paralelo han surgido incógnitas sobre las causas y medios de los actos criminales que se han cometido para prevenir los que puedan suceder. Es cuando empieza a crecer esta angustia por explicar y combatir la criminalidad en las sociedades para que prevalezca la paz.¹

En la historia el viejo Derecho y el Derecho penal protegían a grupos privilegiados pertenecientes a la burguesía o de altos estratos sociales para mantener su estilo de vida oprimiendo a los grupos obreros, indígenas y todo aquel que no perteneciera a las clases altas. La criminología nace a raíz de la delincuencia, consecuencia de un sistema judicial penal desigual, con afirmaciones que el criminal nacía así y siempre pertenecería a los grupos menos favorecidos.²

Actualmente, la nueva criminología busca enfoques en el estudio de la biología del comportamiento desviado de los individuos para evidenciar la relación estructural, ya sea funcional o disfuncional, con la sociedad que busca entender la criminalidad como parte de la violencia social latinoamericana, donde se ve afectada Guatemala.

Para entender la importancia y la relevancia de esta disciplina en el contexto mundial, se ve reflejado en un estudio del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) que uno de cada tres homicidios ocurridos en el

¹ Carlos Armando Martínez Ordoñez, *La importancia del estudio criminológico y el peritaje cultural en el delito de discriminación*, (Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, 2016) En: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_13232.pdf

² Dirección General de Docencia, *Propuesta curricular de Licenciatura en Criminología y Criminalística*, (Guatemala: Dirección General de Docencia USAC, 2020)

mundo suceden en Latinoamérica y el Caribe. Los resultados de la investigación desvelan que una parte importante del producto interno bruto (PIB) está destinada al combate de la violencia y el crimen en países latinoamericanos. Los costos son altos (hasta un 3.55 % del PIB) en comparación con países cuyos índices de violencia son bajos (que destinan un 1.34-2 % de su PIB).³

Según datos de 2017 del BID, Guatemala gasta alrededor de 3.04 % de su PIB en el combate de la violencia, es decir, más policías y más equipamiento; sin embargo, se ha visto con el pasar de los años que esta no ha sido la solución, capital invertido que no ha sido ni será retornado.⁴

Los sectores sociales más vulnerables del país sufren las consecuencias del rechazo en el sistema económico guatemalteco, incrementando la marginación y exclusión social, falta de empleo y trabajo informal que eventualmente repercuten en la fragilidad de la estabilidad económica del Estado. Una de las causas de este fenómeno, donde la inversión se ve limitada o nula para el desarrollo es la delincuencia, pues la justicia penal y los órganos e instituciones de justicia del Estado no cubren los sistemas sociales más desvalidos.⁵

Frente a la ausencia de una política criminal clara y definida por el Estado que garantice la paz, la seguridad y la libertad de la población en cualquier sector social se ve un aumento en la criminalidad, no solo en el que roba, asalta o asesina si no también en aquellos involucrados en la criminalidad organizada y los que injurian excusándose bajo el ejercicio de la libertad de pensamiento.

Las instituciones de educación superior del país han implementado carreras que promueven el desarrollo de las ciencias criminalísticas, tales como el caso de la Universidad del Valle de Guatemala, Universidad Da Vinci de Guatemala, Universidad Mariano Gálvez con carreras a nivel de Licenciatura y Técnico en Criminología y Criminalística; Universidad Galileo con Maestría en Criminología y Criminalística, Universidad del Istmo con cursos de Criminología y Criminalística, la Universidad Rafael Landívar con una licenciatura en Investigación Criminal y Forense.⁶

³ Dirección General de Docencia, *Propuesta curricular de Licenciatura en Criminología y Criminalística*, (Guatemala: Dirección General de Docencia USAC, 2020)

⁴ *Ibíd*

⁵ "El Estado Actual de la Criminología: Un Breve Ensayo | Chris" Se consultó el mayo 25 de 2020, <https://www.unl.edu/eskridge/artartsp.html>.

⁶ DIGED, *Propuesta Curricular...*

En cuanto a la Universidad de San Carlos de Guatemala, siendo la única casa de estudios estatal debe responder a su responsabilidad constitucional y compromiso con la población tomando en cuenta el contexto y necesidades actuales.

A raíz de esta problemática la Dirección General de Docencia junto con el Centro Universitario de Sur Oriente (CUNSORORI) y las autoridades de la Universidad de San Carlos de Guatemala han unido esfuerzos en la implementación de la Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual, sustentando esta decisión en una base legal que comprende los Acuerdos de paz, la Constitución Política de la República de Guatemala, la Ley Orgánica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, los estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, las políticas generales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (PEDEV), Proyecto *Tunning* América Latina y el Plan Estratégico USAC 2022.⁷

⁷ Dirección General de Docencia, *Propuesta Curricular de Licenciatura en Criminología y Criminalística*, (Guatemala: Dirección General de Docencia USAC, 2020)



Definición del problema

Esta nueva propuesta académica busca contribuir en la descentralización y ampliación de la educación superior guatemalteca a nivel estatal, promoviendo la innovación y actualización de los procesos educativos, para ello es importante que la población la identifique y asimismo que la diferencie de las otras carreras y la nueva modalidad que la Universidad ofrece.

A través de un diagnóstico (ver apéndice 1) se determinó que los valores y personalidad de la carrera podrían pasar desapercibidos, dando lugar a una nula conexión de la institución con su grupo objetivo en su etapa inicial, esto daría lugar a problemas de comunicación que pueden agravarse con el paso del tiempo.



Justificación



Trascendencia

La USAC con base en la Política de Descentralización, Desconcentración y Diversificación de la Educación Superior ha implementado acciones y planes como respuesta a las necesidades educativas de la sociedad guatemalteca. Conscientes de estas necesidades el CUNSORORI se hace partícipe, reconociendo la importancia de diversificar y actualizar sus programas y modalidad de estudios considerando que:

-En la USAC desde el año 2009 no se ha aperturado una nueva carrera

-Según datos del año 2020, se reportaron 2,544 estudiantes inscritos, 1,243 a nivel de pregrado y 1,301 a nivel de grado. De los cuales 613 corresponden a la carrera de Ciencias Jurídicas y Sociales, Abogado y Notario lo que representa el 24 % de la matrícula estudiantil anual.

-De esta carrera se reportan datos de matriculación para el 2020, un total de 613 estudiantes, de los cuales 88 son estudiantes de primer ingreso, 385 son de reingreso (regulares) y 140 están pendientes de examen de graduación.

-Además, del campus central, la carrera de Ciencias Jurídicas y Sociales, Abogado y Notario, como carrera afín a la propuesta, se imparte en todos los centros universitarios de la USAC.

-Actualmente, a nivel nacional hay aproximadamente 30,000 abogados y notarios colegiados, en

contraste con 432 criminólogos, 15 profesionales en Criminalística y Política Criminal, 143 en Investigación Criminal y Forense; realizándose la primera colegiación de los profesionales de las ramas de las ciencias forenses a partir del 03 de julio de 2007.⁸

A esto añadimos la escasez de ofertas académicas en cuanto a carreras de aspecto jurídico y legal o de las ciencias sociales, por lo que la Licenciatura en Criminología y Criminalística procede a ser un aporte significativo para la población estudiantil y la sociedad a través de su modalidad virtual, mejorar la calidad educativa y descentralizar la concentración de alumnos de la actual modalidad presencial que se ve limitada por la demanda en infraestructura que repercute en un porcentaje de aspirantes que no pueden ingresar al CUNSURORI por falta de espacios físicos, un fenómeno que se da también en el campus central y otros centros regionales.⁹



Incidencia del diseño gráfico

Desarrollar un proyecto de identidad gráfica de una institución a través del diseño para apoyar los procesos de comunicación de una nueva oferta educativa puede facilitar su reconocimiento y posicionamiento entre los aspirantes a la educación superior además de fortalecer la comunicación interna de la misma al tener coherencia en sus códigos visuales (tipografía, imagen, iconografía, color, diagramación, etcétera). La carrera y sus cursos podrían ser impartidos sin tomar en cuenta la comunicación visual en medios digitales; sin embargo, la utilización de materiales sin intervención del diseño gráfico puede no motivar ni facilitar el aprendizaje de los estudiantes además de no ser diferenciados como recursos específicos de la nueva oferta, teniendo un bajo impacto en su formación académica y provocando obstáculos en el alcance de objetivos.

Normar los recursos gráficos de la institución por medio de una identidad influirá en su posicionamiento al favorecer los procesos de comunicación, así como ayudará en la creación de nexos con el grupo objetivo y la información, con base en lineamientos del diseño con sistemas de códigos visuales aplicados de manera unificada en la mayoría de sus manifestaciones.

⁸ Dirección General de Docencia, *Propuesta Curricular de Licenciatura en Criminología y Criminalística*, (Guatemala: Dirección General de Docencia USAC, 2020)

⁹ *Ibíd*



Factibilidad

La Dirección General de Docencia, junto con la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, brinda apoyo a las iniciativas que buscan mejorar la educación superior, en conjunto con autoridades de la USAC y el CUNSURORI, específicamente, son los involucrados en la gestión de esta nueva oferta académica, conformando el equipo que trabaja en la puesta en marcha de una licenciatura con modalidad virtual y a distancia quienes han proporcionado la base teórica y legal que permiten la fundamentación del proyecto y la puesta en marcha del mismo.

Los facilitadores virtuales de esta división poseen una actitud proactiva y dispuesta a colaborar tanto con la población como con el epesista bajo su tutela, extendiendo información y documentación necesaria para comprender los temas y explicar sus necesidades e inquietudes respecto al desarrollo y proceso de diseño, manteniendo una retroalimentación activa y constante.

Para la reproducción cuentan con varias áreas de diseño, difusión y gestión, aprovechando la plataforma virtual oficial de la USAC y sus facultades, añadido a esto, cuenta con la autorización de presupuesto para las áreas administrativas y de comunicación de la futura carrera garantizando su ejecución y desarrollo. Poseen presencia virtual en plataformas web, redes sociales y oficinas físicas en el campus central.

En el ámbito de formación profesional, el epesista tiene experiencias y conocimientos en el diseño editorial, *branding* (o diseño de marcas) y otras subramas del diseño gráfico. Añadido a esto, la capacidad de desarrollar soluciones creativas de comunicación visual con cualidades sociales, éticas, científicas y empresariales tomando en cuenta el contexto social, cultural, tecnológico y científico en el que se aplicarán.



Planteamiento de objetivos



Objetivo general

Contribuir con la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales y el CUNSORORI por medio de la gestión y producción de diseño gráfico para los procesos de comunicación de la Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual.



Objetivos específicos

De comunicación

Proporcionar una identidad corporativa que apoye los procesos de comunicación y facilite el reconocimiento de la nueva oferta académica.

De diseño

Diseñar un sistema de identidad visual con parámetros y lineamientos que normen y fortalezcan los recursos gráficos digitales que se usarán en los procesos educativos de la carrera.



Capítulo 2

Perfiles



Perfil de la institución

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) de la USAC ha sido la institución encargada de apoyar al Centro Universitario de Sur Oriente (CUNSORORI) contribuyendo en aspectos como material didáctico y el diseño instruccional para los cursos de la carrera que será administrada por el centro.



DEDEV

Historia de la DEDEV

En el año 2019 según el documento Políticas institucionales, en su apartado de Políticas académicas de docencia-política de educación virtual, establecida por la administración rectoral correspondiente, el Consejo Superior Universitario aprueba mediante punto séptimo, inciso 7.2 del Acta # 09-2019 de fecha 27 de marzo del mismo año, la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, convirtiéndose en el respaldo y base legal del proyecto de reestructura de la Unidad de Educación Virtual y el Programa para la Formación de Formadores para la creación de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, como dependencia de la Dirección General de Docencia (DIGED), responsable de impulsar e implementar la educación abierta, a distancia, virtual y en línea.

Presentación

Esta División se constituye como la instancia académica-tecnológica responsable de generar propuestas pedagógicas en el campo de los entornos virtuales de aprendizaje para el perfeccionamiento y tecnificación

del sistema educativo superior y el fortalecimiento de la formación estudiantil, docente y profesional; con las exigencias de estándares de calidad requeridos a nivel nacional e internacional, centrados en las modalidades de educación abierta, a distancia, virtual y en línea.

En ese contexto, la DEDEV busca dar respuesta a las constantes transformaciones socio-económicas, geopolíticas y científico-tecnológicas generadas como consecuencia de la globalización, que sitúan a la USAC frente a nuevos escenarios y desafíos, en los cuales el tema de la educación virtual como producto de la tecnología aplicada a la educación superior está destinado a constituirse en uno de los objetivos estratégicos para el cumplimiento de sus fines relacionados con docencia, investigación y extensión.

Misión

Somos la instancia responsable de implementar e innovar prácticas educativas a través de la gestión del conocimiento y la investigación, así como del aprendizaje en ambientes virtuales utilizando tecnologías educativas como recursos didáctico-metodológicos, para la consecución de los fines de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Visión

Ser la instancia líder en educación a distancia y virtual de la Universidad de San Carlos de Guatemala que coadyuve a ampliar la cobertura educativa, el intercambio del conocimiento y ofrecer alternativas educativas integrales que superen las limitaciones de tiempo y espacio, a través de la implementación de las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas.

Objetivos

- Establecer las bases y principios para el desarrollo de una educación superior a distancia dentro del marco de los entornos virtuales de aprendizaje
- Promover la educación a distancia dentro de los entornos virtuales y ofrecer alternativas complementarias a los procesos de enseñanza-aprendizaje a la comunidad universitaria innovando en los procesos de formación apoyados por las tecnologías educativas en las distintas unidades académicas de la Universidad.

- Proponer estrategias de formación y capacitación para crear una cultura de educación virtual en las unidades académicas y administrativas de la Universidad.
- Impulsar la educación virtual, en función de las necesidades de formación profesional actualizada con el uso de la tecnología educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Contribuir al proceso de desconcentración y ampliación de la cobertura de la educación superior de la Universidad de San Carlos de Guatemala.¹⁰

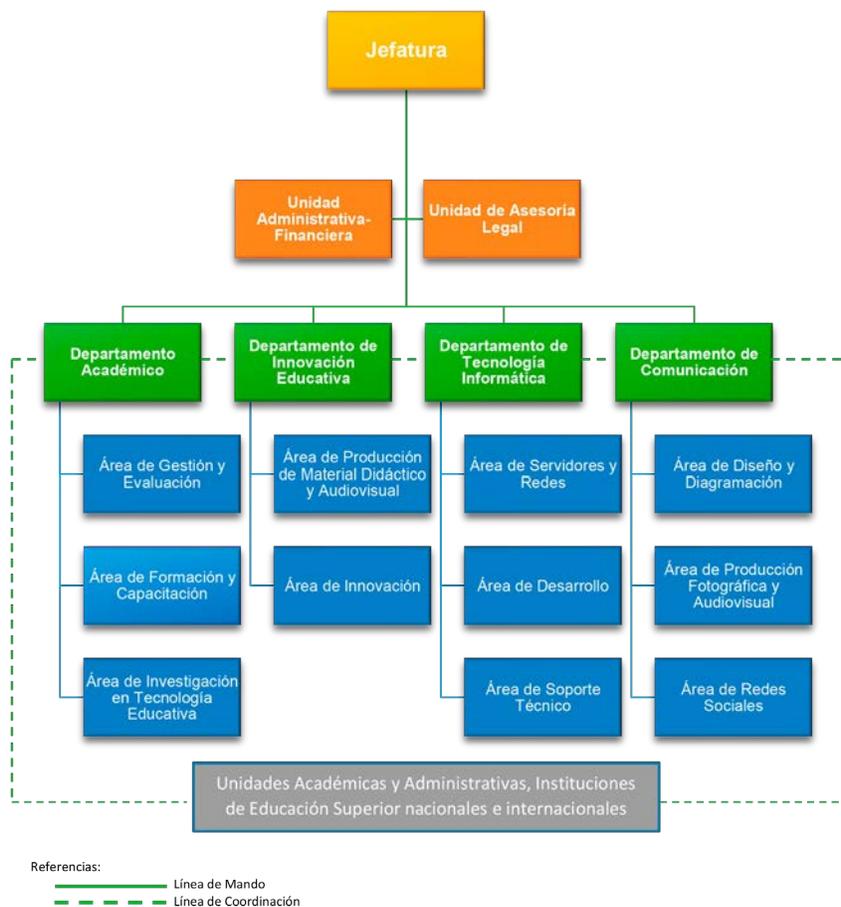


Figura 1. Organigrama de la DEDEV. Fuente: USAC Virtual. 2020

10 DEDEV, *USAC virtual*, se consultó en mayo 25 de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/>

El Centro Universitario de Sur Oriente será la institución encargada de administrar la carrera en modalidad virtual, según lo establecido en el acta 37-2020, inciso 6.5¹¹



CUNSURORI

Historia del CUNSURORI

En julio de 1974 en el auditorium del Instituto Centroamericano de Varones se reúnen profesionales, maestros, estudiantes y pueblo en general convocados por el licenciado Santiago López Aguilar, Carlos Rene Recinos y el bachiller Roberto Salguero Sandoval, para informar sobre la creación del Centro Universitario. La creación del Centro Universitario se da según consta en el punto quinto del acta 33-77 de sesión celebrada por el honorable Consejo Superior Universitario el 28 de septiembre del año 1977, durante la administración del doctor Roberto Valdeavellano Pinot. De esa forma, el Centro inició su labor académica en enero de 1978 en el Instituto Centroamericano de Varones (INCAV) como parte del plan de descentralizar, democratizar, diversificar y desconcentración de la educación superior. Desde el año 2002 se cuenta con una extensión con sede en la ciudad de Jutiapa.

Luego de funcionar por varios años en las instalaciones del INCAV, en 1984, es trasladado a un edificio rentado, ubicado en la primera calle de la zona 1, frente al parque central de la localidad, en 1996 gracias a las gestiones realizadas por el médico veterinario Félix Keller Mejía, se inician los trabajos de construcción de las instalaciones propias del Centro, en un terreno ubicado en el barrio Chipilapa y donado por la licenciada Elsa de Jesús Díaz Bonilla.

Actualmente, se ubica en la 3a. calle final 1-60, zona 5 barrio Chipilapa en el municipio de Jalapa, departamento de Jalapa y otorga los siguientes grados académicos y títulos profesionales:

-Licenciado en Zootecnia

-Ingeniero Agrónomo

-Ingeniero Agrónomo con orientación en el Manejo y Conservación de Suelos y Agua

-Licenciado en Trabajo Social

¹¹ Ingrid Cárdenas, *Licenciatura en Criminología y Criminalística en Modalidad Virtual*, Soy USAC, se consultó en noviembre 13 de 2020, <https://soy.usac.edu.gt/?p=12727>,

- Licenciado en Administración de Empresas
- Licenciado en Ciencias Jurídicas y Sociales
- Abogado y Notario
- Licenciado en Pedagogía y Administración Educativa¹²

Misión

Lograr la creación de espacios de reflexión, cambios de actitud, producción y reproducción de conocimientos actualizados, nuevas redes, desarrollo de capacidades y sobre todo el fortalecimiento de la institucionalidad en complemento con la sociedad civil.

Visión

Convertir el aprendizaje en un proceso continuo y sistemático, siempre renovado, en transformación y que desarrolle capacidades para potenciar el desempeño de los individuos en el campo de la productividad y la competitividad en la realización tanto personal como familiar y en la convivencia social, en donde tienen lugar los esfuerzos reales para mejorar el nivel de vida de la población y la elevación del bienestar de los individuos, las familias y las comunidades.

Objetivo general

- Facilitar la rápida integración de los alumnos de nuevo ingreso a la Universidad para fomentar el sentido de identidad y pertenencia y brindarles información útil sobre los recursos y servicios que apoyan al estudiante para el cumplimiento de sus objetivos de formación profesional

Objetivos específicos

- Mejorar la calidad de los servicios educativos mediante el fortalecimiento del desempeño docente, la introducción de tecnologías educativas y la transferencia de recursos financieros a las necesidades del aula.
- Fortalecer la participación de la comunidad universitaria en los Consejos de Desarrollo, asociaciones comunales y del resto de actores locales para mejorar la

12 DIGED, Propuesta Curricular...

calidad y equidad de la educación. Facilitar el acceso a la educación introduciendo nuevas modalidades de atención, educación a distancia y programas postgrado.

- Profundizar la formación en valores, la creación de espacios culturales y de desarrollo personal; impulsar una política cultural integral que fortalezca la identidad nacional y fomente la participación de la familia en la formación de valores.
- Promover la incorporación de estudiantes con capacidades científicas, artísticas y deportivas en los grupos representativos de la Universidad, para incentivar e incrementar sus potencialidades en las distintas manifestaciones del arte, la ciencia y en la práctica del deporte. Fomentar la identificación de los valores institucionales en la población estudiantil de nuevo ingreso a fin de que constituya un referente esencial en su formación profesional.
- Dar a conocer al estudiante de nuevo ingreso y a los alumnos por ingresar a la Universidad, las expectativas que la institución se ha fijado para la formación profesional de sus egresados.¹³



Carrera de Criminología y Criminalística

Objetivos de la carrera

- Formar profesionales en las ciencias criminológicas, cuya función sea el diseño y gestión de programas y proyectos que tengan como finalidad el estudio, la prevención y el combate de la violencia y la criminalidad grupal, organizada y social.
- Formar profesionales que tengan sustento teórico y práctico en las ciencias criminológicas, capaces de analizar e intervenir los problemas sociales relacionados con el crimen, y de generar proyectos institucionales relacionados con este campo de estudio.
- Formar profesionales en las ciencias criminológicas con un enfoque integral que contemple conocimientos, habilidades y actitudes social-humanísticas, científicas y tecnológicas, además de la capacidad para integrar y dirigir procesos multidisciplinarios.

¹³ CUNSORORI, *Reseña Histórica*, CUNSORORI USAC, se consultó en noviembre 13 de 2020, http://c3.usac.edu.gt/cunsurori.usac.edu.gt/public_html/?page_id=35,

- Formar profesionales con capacidad técnica y metodológica en la investigación de la problemática nacional en el ámbito de la violencia social y la criminalidad organizada y social del país. ¹⁴

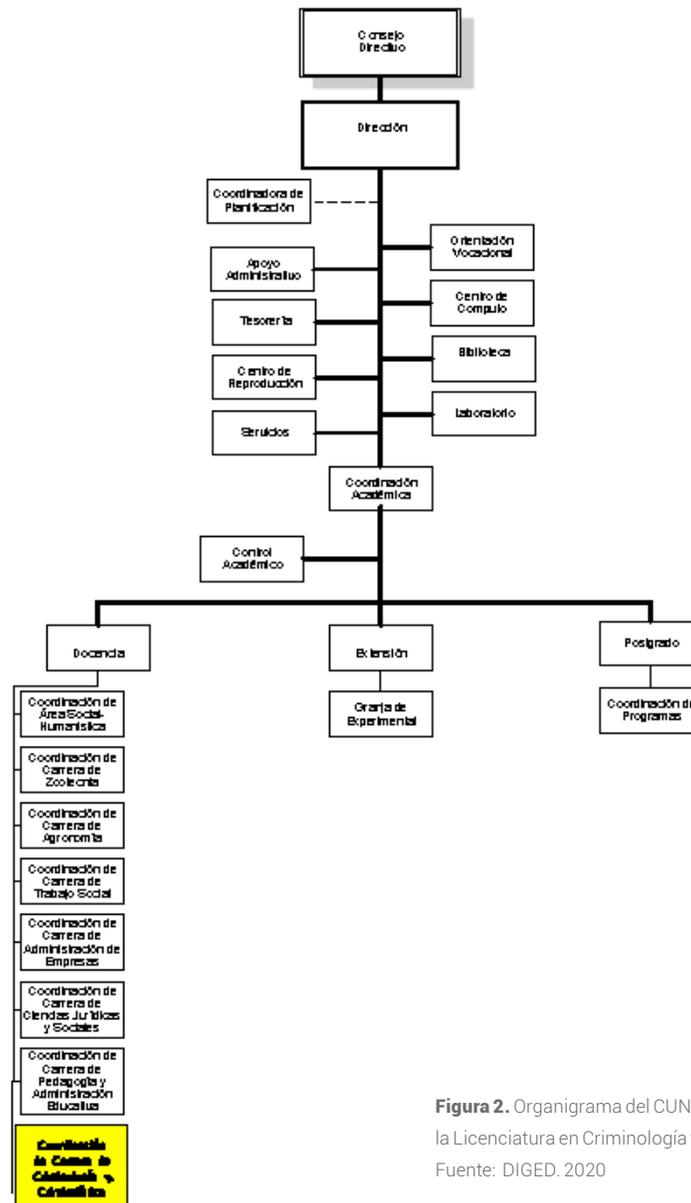


Figura 2. Organigrama del CUNSORORI incluyendo la Licenciatura en Criminología y Criminalística. Fuente: DIGED. 2020



Antecedentes gráficos

La DEDEV contaba con un isologotipo conformado por varios colores, varias tipografías, el nombre de la división y el eslogan. Cuentan con un apartado en su página web que presenta el campus virtual de la Universidad con acceso a las carreras cuyo campus virtual oficial está en funcionamiento.



Figura 3. Isologotipo de la DEDEV.
Fuente: USAC Virtual 2020.



Figura 4. Sección con acceso a información sobre los cursos y las plataformas virtuales en moodle oficiales de diferentes unidades.
Fuente: captura de pantalla, USAC Virtual 2020.

El CUNSORORI utiliza el escudo oficial de la Universidad junto con el nombre; sin embargo, no utiliza la misma tipografía que el logotipo oficial. Al utilizar el mismo símbolo identificador se hace una imagen más consistente de la relación del Centro con la Universidad compartiendo y acumulando los mismos valores históricos y culturales. En los medios de comunicación del Centro con respecto a las ofertas académicas no hay recursos visuales claros o sistematizados dificultando la identificación de la información de cada carrera.



Figura 5. Escudo de la USAC.
Fuente: CUNPROGRESO.



Figura 6. Escudo del CUNSORORI en página web oficial. Fuente: captura de pantalla 2020.



Figura 7. Inicio de página web oficial del CUNSORORI. Fuente: captura de pantalla 2020



Perfil del grupo objetivo

El grupo objetivo principal está conformado por los estudiantes de la carrera, considerando que el desarrollo de este proyecto se realizó previo al funcionamiento de la antes mencionada; se definió un perfil correspondiente a lo establecido en el diseño curricular de la licenciatura.



Estudiantes

Perfil psicopedagógico

Conocimiento del contexto nacional e internacional, uso de tecnologías educativas, conocimiento básico en las TIC, velocidad y comprensión de lectura, facilidad en la expresión verbal y no verbal, tendencia a la disciplina y organización, habilidad para trabajar y estudiar en forma autónoma, razonamiento y autocrítica, valores como responsabilidad y compromiso, actitud participativa, disposición de aprender y actualizarse constantemente, interés intelectual por la lectura y tecnología, aptitud de adaptación, cambio e innovación, seguimiento de instrucciones, pensamiento lógico-analítico.¹⁵

Características sociodemográficas

Personas de 18-30 de edad, sexo y etnia no aplican, solteros o casados, aspirantes a estudiar en la carrera de Criminología y Criminalística de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

¹⁵ DIGED, Propuesta Curricular...

Características geográficas

Habitantes del área metropolitana de Guatemala (AMG), departamentos aledaños a esta área, Jalapa (cabecera y municipios), departamentos de la región sur-oriente de Guatemala y habitantes cercanos a los otros centros universitarios sancarlistas (CUNOC, CUNOR, CUNORI, CUNOROC, CUNSUR, CUNSURO, CUSAM, CUDEP, CUNIZAB, CUNSARO, JUSAC, CUNDECH, CUNVAB, CUNPROGRESO, CUNTOTO, CUSAQ, CUNSOL) que colaboren con la carrera.

Características socioeconómicas

Trabajadores o no trabajadores, clase media baja y baja (C3 y D1)¹⁶ que puedan cubrir gastos de internet, tecnología y cuota de la licenciatura virtual, pero se les dificulta asistir presencialmente.

Características psicográficas

Estilo de vida: su rutina gira en torno a trabajo y estudios, en ocasiones solo a estudios, varias actividades personales, viven con los servicios básicos, dependen de ellos mismos o de alguien más sin embargo su presupuesto individual no es muy amplio, pertenecen a un núcleo familiar o son individuales, en su mayoría se movilizan en transportes públicos y algunos en otros vehículos.

Personalidad: interés en la negociación y resolución de problemas; disfrutar de discusiones con buenos argumentos; habilidades en el manejo de emociones, sentido de organización y paciencia; socializa con compañeros académicos, laborales y con docentes. Inseguridad sobre su acceso a la educación superior.

Actividades: estudia, trabaja, hace tarea, se ocupa de sus necesidades personales, ocupa su tiempo libre en entretenimiento o recreación.

Esto se determinó en el diagnóstico, por medio de las entrevistas realizadas a través de WhatsApp, para ver el instrumento utilizado ver apéndice 2.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

Comunicación directa y virtual, más inmediata en los medios virtuales (correo electrónico, redes sociales, plataforma *moodle*, etcétera) de modo que los estudiantes permanecen en contacto constante con el personal académico y administrativo promoviendo una atención más personalizada.

¹⁶ Slideshare, *Nivel socioeconómico urbano de Guatemala*, consultado el 5 de septiembre de 2020, <https://es.slideshare.net/rstremis/nse-del-guatemalteco-urbano>

Estudiantes

Grupo objetivo - interno, resumen

Rango de edades



No aplica



Nativos digitales



Ubicación geográfica

Habitantes de la ciudad capital y municipios urbanos aledaños al CUNSURORI y otros centros universitarios formalizados que colaboren con la carrera.



Nivel socioeconómico

Medio C3 y bajo D1

Acceso a servicios y productos básicos, conexión a internet residencial, servicios de entretenimiento, tecnología actualizada, estudios superiores, transporte público o privado, telefonía móvil



Nivel de estudios y ocupación

Medio, bachillerato, probablemente algunos con algunos años de experiencia en la universidad

Solo estudiantes, estudiantes y trabajadores



Psicopedagógico

Conocimiento del contexto nacional e internacional, uso de tecnologías educativas, conocimiento básico en las TIC, velocidad y comprensión de lectura, facilidad en la expresión verbal y no verbal, tendencia a la disciplina y organización, habilidad para trabajar y estudiar en forma autónoma, razonamiento y autocrítica, valores como responsabilidad y compromiso, actitud participativa, disposición de aprender y actualizarse constantemente, interés intelectual por la lectura y tecnología, aptitud de adaptación, cambio e innovación, seguimiento de instrucciones, pensamiento lógico-analítico.



Figura 8. Ilustración para representar al grupo objetivo. Fuente: elaboración propia, noviembre 2020.



Capítulo 3

Planeación operativa



Flujograma y previsión de costos

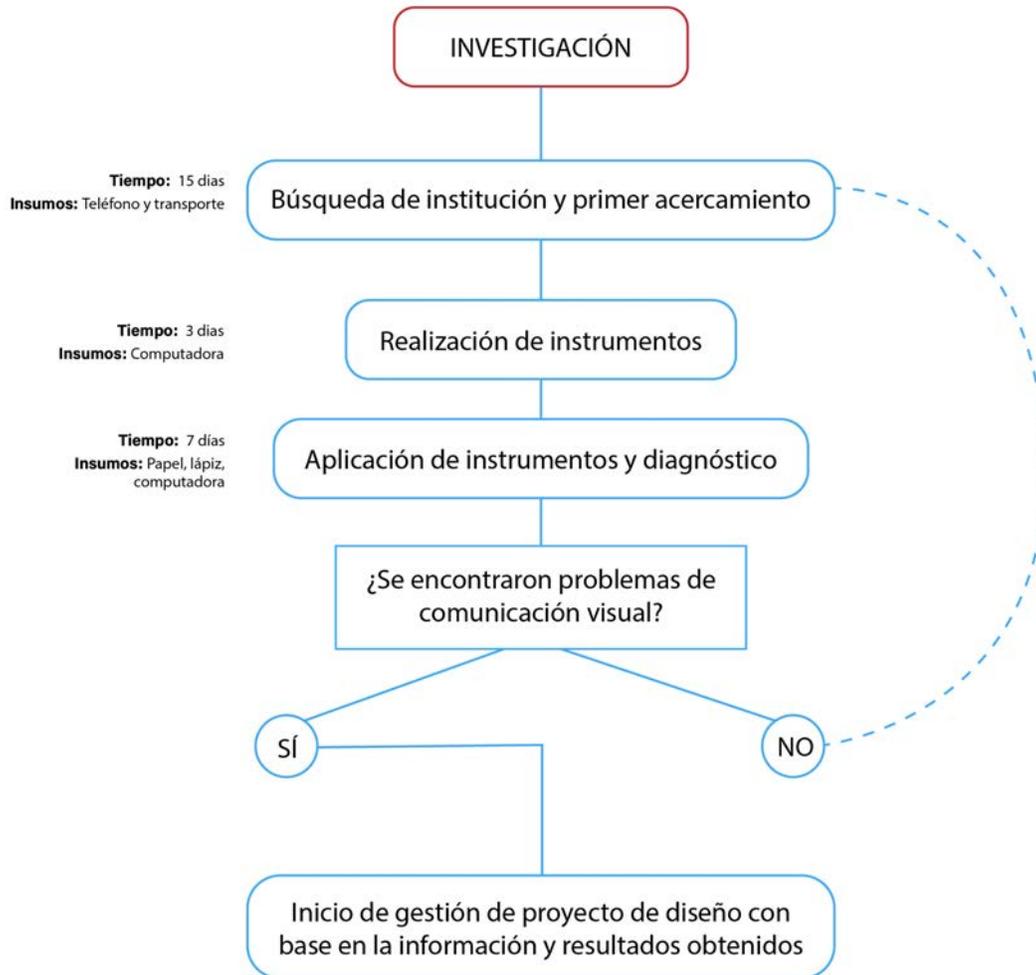


Figura 9. Flujograma investigación.
Fuente: elaboración propia, mayo 2020.

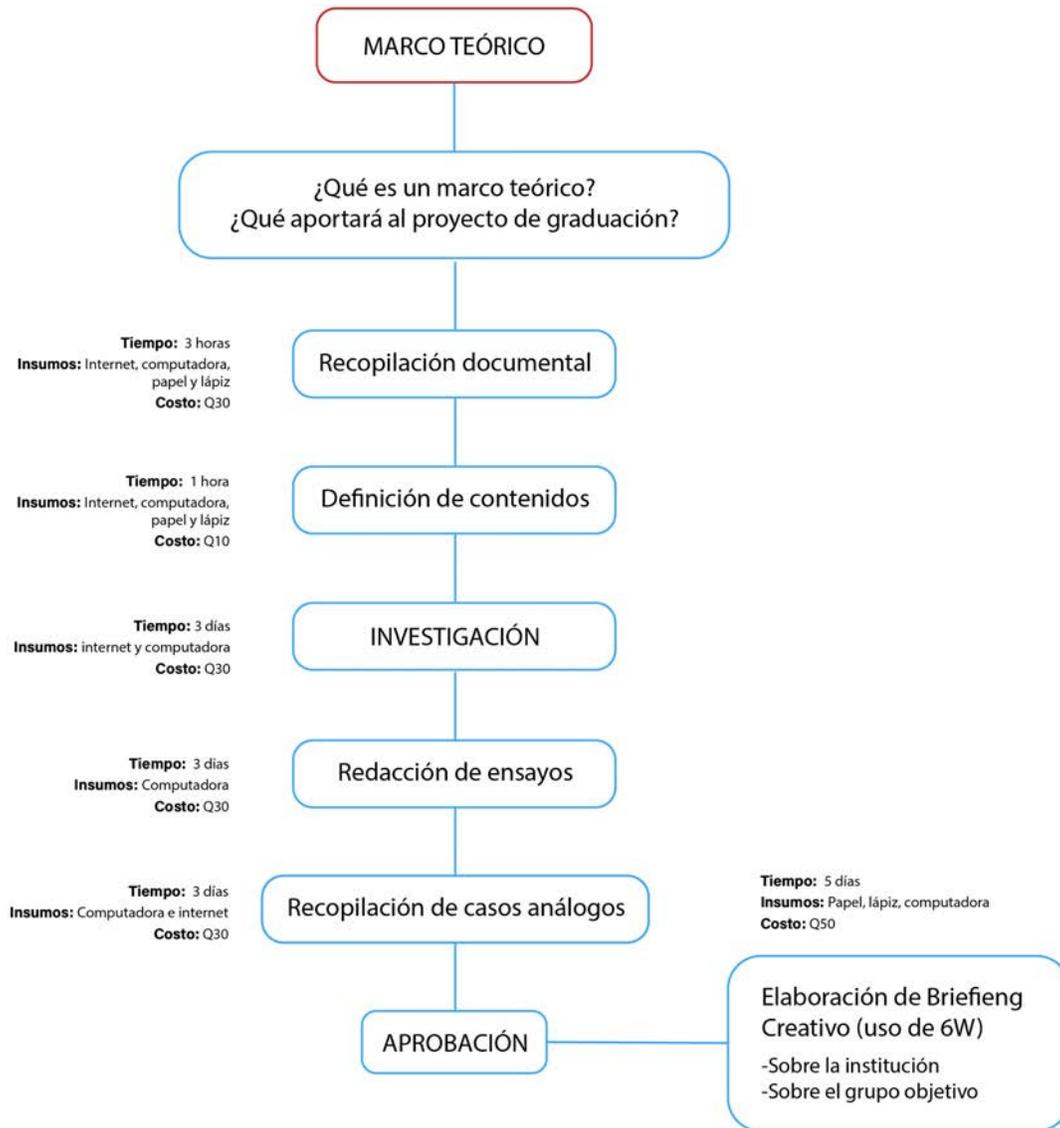


Figura 10. Flujograma marco teórico. Fuente: elaboración propia, mayo 2020.

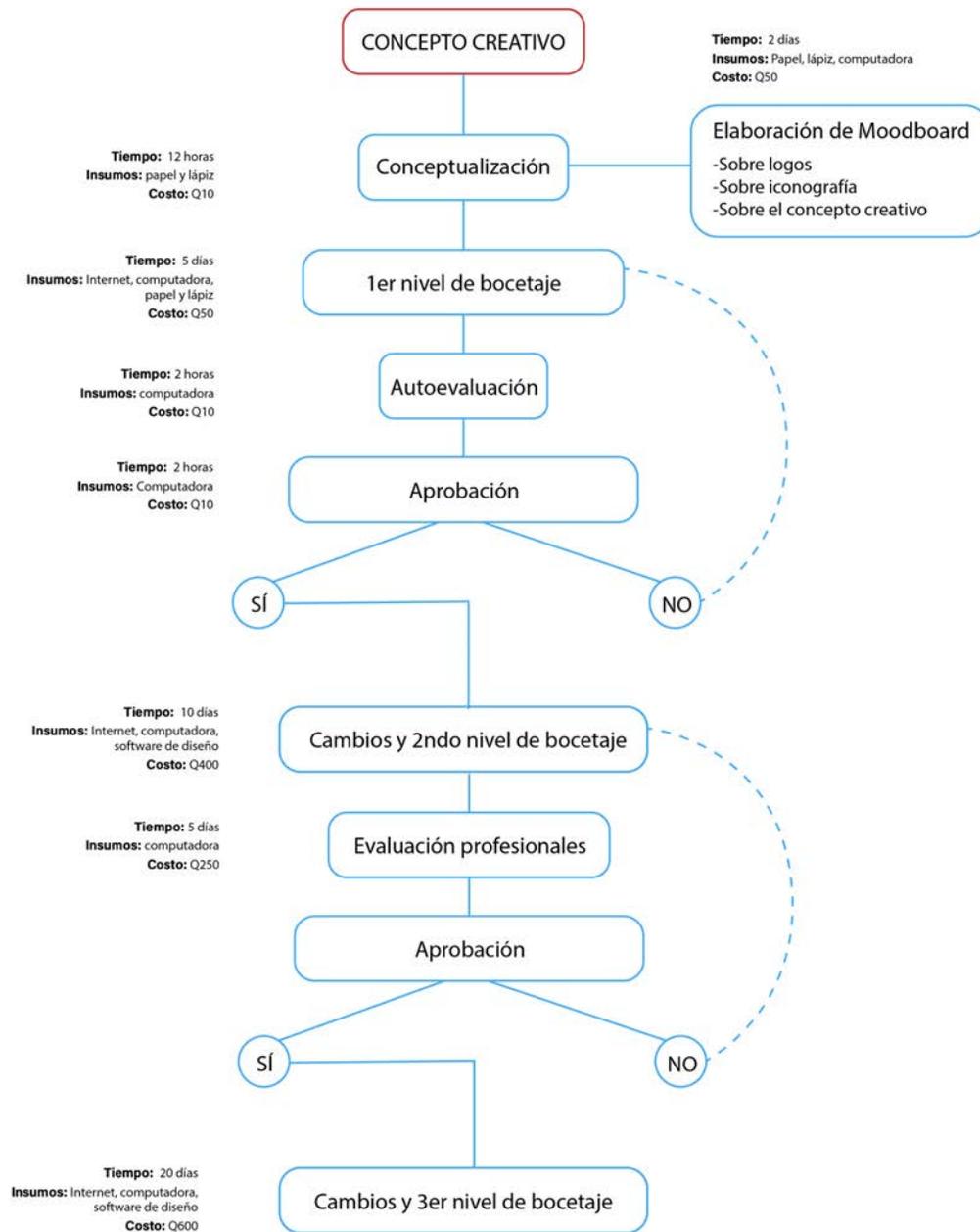


Figura 11. Flujograma conceptualización. Fuente: elaboración propia, mayo 2020.

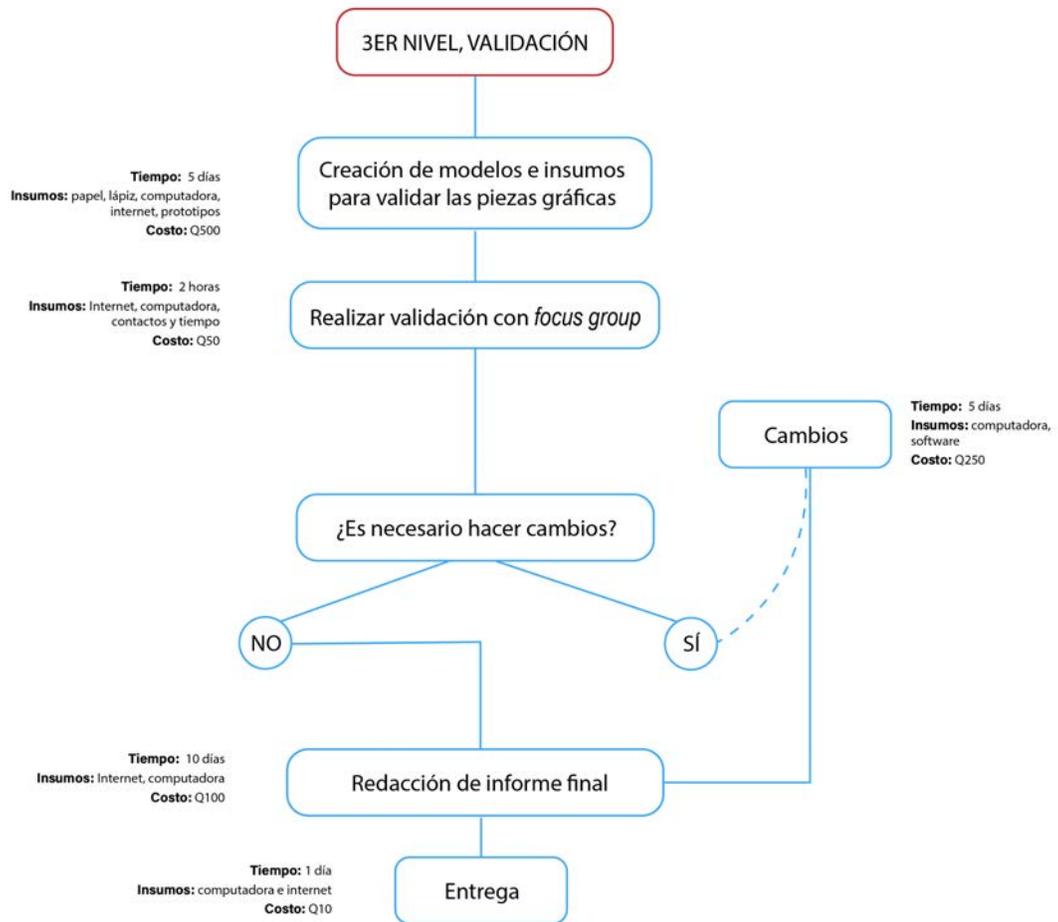


Figura 12. Flujograma validación.
Fuente: elaboración propia, mayo 2020.



Cronograma 2020

Fase	Actividad	may			ago	
		11-15	18-22	25-29	3-7	10-14
Diagnóstico	Investigación de antecedentes					
Elaboración de protocolo	Entrega del protocolo					
Planificación operativa	Planteamiento del método de trabajo					
Marco teórico	Tematización					
	Investigación de fuentes					
	Redacción de ensayos					
Definición creativa	Análisis 6w y cuadro comparativo					

Fase	Actividad	ago		sep			
		17-21	24-28	1-4	7-11	14-18	21-30
Etapa conceptual	Definición de <i>insight</i> y concepto para premisas de diseño						
Producción gráfica	Primer nivel de bocetaje						
	Segundo nivel de bocetaje						

Fase	Actividad	oct				
		1-2	5-9	12-16	19-23	26-30
Producción gráfica	Evaluación con profesionales					
	Tercer nivel de bocetaje					
	Validación con grupo objetivo					
	Producción de arte final					

Fase	Actividad	nov		
		2-6	9-13	16-20
Informe del proyecto	Redacción y diagramación			
Presentación final	Presentación a la institución			



Capítulo 4

Marco Teórico



Introducción

Las sociedades se encuentran en constantes cambios, algunos más abruptos que otros, como el que se ha dado por el COVID-19 a nivel mundial en 2020, por lo que se abren nuevas oportunidades y áreas en las que los equipos multidisciplinarios cada vez son más necesarios. Tal es el caso de la educación virtual y a distancia, una modalidad que está siendo adoptada en la USAC, ya que el sector educativo superior y los procesos de enseñanza aprendizaje tienen la oportunidad de mejorar y optimizar con el uso de las nuevas TIC. Aquí el diseñador gráfico hace su aparición como el profesional que a través de sus conocimientos puede brindar soluciones adecuadas de comunicación en medios digitales, un área que avanza a pasos ininterrumpidos y veloces.

Ante la variedad de opciones para estudios en modalidad *e-learning* y *b-learning* que ofrecen las casas de estudios superiores privadas, la única universidad estatal de Guatemala se enfrenta al reto de ofrecer esta nueva propuesta ligada a sus bases históricas y la educación superior del país con un enfoque actualizado al entorno y estilo de vida de las nuevas generaciones

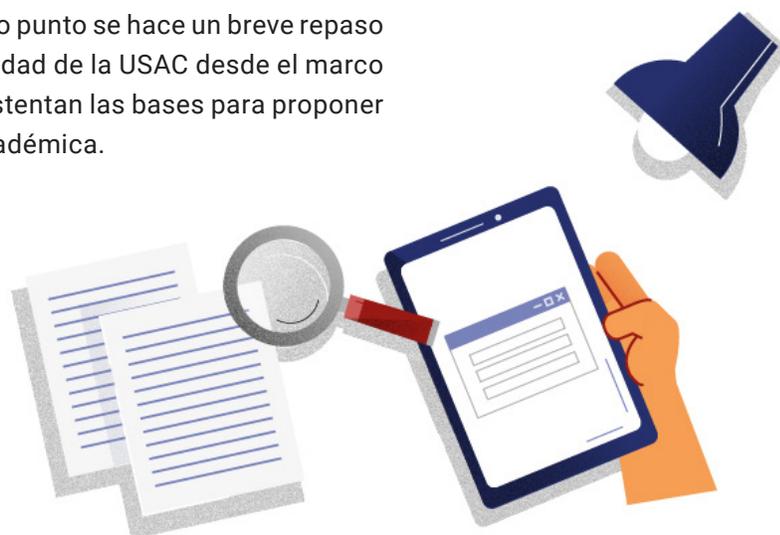


La criminología y la educación virtual

El desarrollo de las nuevas tecnologías está ligado directamente con el progreso de las sociedades repercutiendo positivamente en servicios y oportunidades que mejoran la calidad de vida de estas, asimismo ,surgen nuevas necesidades que pueden ser solucionadas por nuevos profesionales.

Tomando en cuenta lo anterior, el objetivo de esta primera parte contextual del marco teórico es comprender la incidencia de las ciencias criminológicas en la sociedad y en lo que consiste la educación virtual como nueva alternativa en la educación superior pública en el país. Se iniciará definiendo conceptos básicos sobre la criminología y criminalística, luego tratará el contexto a nivel latinoamericano y nacional donde incide el profesional de las ciencias criminológicas y criminalística. Sobre la educación virtual se comienza con la explicación de conceptos sobre educación, la relación docente-estudiante en paralelo con el camino en el que se ha desarrollado la educación a distancia que dirigirán a los recursos utilizados en esta modalidad y como la virtualidad se ve ligada directamente a esto.

Además, como último punto se hace un breve repaso sobre la responsabilidad de la USAC desde el marco legal en el que se sustentan las bases para proponer esta nueva oferta académica.





Las ciencias criminológicas

El concepto de las ciencias criminológicas como la “ciencia del delito” fue acuñado por Rafael Garofalo, es importante tener en cuenta su concepto y objeto de estudio para no confundirla con la criminalística que es la disciplina que investiga el delito cometido y es auxiliar en las ciencias criminológicas.¹⁷ Ambas convergen en el tema del delito, pero lo estudian con enfoques diferentes.

Aclarada el enfoque entre estas disciplinas se entiende que la criminología como ciencia busca la prevención de hechos delictivos al estudiar e interpretar las conductas a través de un profundo estudio tanto del delincuente como de la sociedad (ya que el crimen es un fenómeno humano y social),¹⁸ y es aquí donde su característica interdisciplinaria juega un papel importante, pues requiere de conocimientos de distintas áreas, principalmente de las ciencias sociales, jurídicas y, en la actualidad, el área tecnológica.

¿Por qué su función es prevenir y no solucionar la gravedad delincencial? Varios autores toman como referente a Emile Durkheim, sociólogo y filósofo que formuló los principios en los que ahora se basa esta ciencia, específicamente a la regla sobre la constancia de la delincuencia, en la cual utiliza una analogía que la explica claramente: “no se puede erradicar un delito tanto como un médico no puede eliminar la muerte”¹⁹, por lo que el criminólogo a través de estudio e investigación de asesinatos puede diagnosticar y asesorar a las autoridades para disminuir la gravedad de estos hechos delictivos a través de programas sociales.²⁰

Teniendo claros estos conceptos y entendiendo de manera general el objetivo y función de esta ciencia se puede dirigir el enfoque a lo que está viviendo América Latina, una de las zonas más violentas del mundo, sin tomar en cuenta las zonas de guerra, según declara el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), además que los países latinoamericanos son quienes gastan más en seguridad a diferencia de países desarrollados que, en comparación, tienen índices más bajos de violencia.²¹

Se necesitan profesionales en el estudio del crimen que involucren sus conocimientos y capacidades en planes estratégicos que beneficien a estos países con el fin de reducir el nivel y el alcance de la delincuencia, violencia y corrupción a un menor

¹⁷ Martínez Ordoñez, *La importancia del estudio criminológico...*

¹⁸ Antonio García-Pablos de Molina, *La aportación de la criminología*, EGUZKILORE, 1989, consultado el 2 de agosto de 2020, <https://www.ehu.eus/documents/1736829/2163271/09+-+La+aportacion+de+la+criminologia.pdf>.

¹⁹ DIGED, Propuesta Curricular...

²⁰ El estado actual de la criminología: un breve ensayo | Chris"

²¹ DIGED, Propuesta Curricular...

costo para que los recursos financieros puedan ser invertidos en otros ámbitos para propiciar un mejor desarrollo a la mayor cantidad de población.

Si contextualizamos la realidad nacional de Guatemala, las minorías, los sectores más vulnerables y excluidos por el sistema actual son quienes sufren mayores índices de violencia²², añadido a esto la criminalidad organizada es otro de los grandes problemas que afronta el Estado.

En una sociedad donde estos problemas criminales y violentos son parte de la rutina diaria es imperativo el generar profesionales capacitados desde la academia y las ciencias para proponer nuevas rutas que reduzcan estas problemáticas, ya que en consecuencia la reducción de estos factores traerá mejores oportunidades para el país, tales como la inversión externa, la estabilidad social, económica y una mejor relación de gobernantes y gobernados.



Educación a distancia y modalidad virtual

El concepto de educación según el Diccionario Panhispánico de la RAE “es la acción y efecto de educar” y comprende “sistemas, métodos y acciones de dar instrucción, de proporcionar conocimientos”²³. La educación es tan importante que se encuentra en la segunda generación de los derechos humanos (conocidos como derechos de igualdad) colocada al mismo nivel de la salud, calidad de vida y trabajo. (Unidiversidad) Este derecho está constituido por varios procesos de cambios cognoscitivos influenciados por la interacción social y la cultura.²⁴ La responsabilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (ya sea exitoso o no) recae en el sujeto que aprende, el profesor y los recursos que decida utilizar como apoyo sin quitarle a este la responsabilidad de educador.²⁵ Este es un complejo proceso de interacción entre estudiantes, contenido y profesor.

Las interacciones entre docente y estudiante no se restringen únicamente al aula²⁶, y lo ha dejado aún más claro la crisis sanitaria Covid-19, que ha obligado a los sistemas tradicionales a re adecuar o cambiar su enfoque, técnicas y procesos en un prueba y error de recursos, herramientas, métodos y teorías de la educación en los

²² DIGED, Propuesta curricular...

²³ RAE ASALE, “Educación | Diccionario De La Lengua Española”, «Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario, 2020, consultado el 2 de agosto de 2020, <https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n?m=form>.

²⁴ Dirección General de Investigación, *Alternativas metodológicas de enseñanza-aprendizaje desde la teoría cognoscitiva para aplicar en cursos superpoblados de las Facultades de Ciencias Jurídicas y Sociales, Ingeniería y Odontología de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. (Guatemala: USAC, DIGI, PUIE, IIME. 1999)

²⁵ Ibíd

²⁶ Leidy Muñoz, *Las construcciones de autoridad en el aula y su interrelación con los procesos de enseñanza*. (Universidad Nacional de Colombia: Facultad de Ciencias Humanas, Instituto de Investigación en Educación, 2012) consultado el 31 de mayo de 2020, <http://www.bdigital.unal.edu>.

sistemas cognoscitivos tanto antiguas como nuevas dando paso a la educación a distancia como un nuevo estándar.²⁷

La educación a distancia está ligada al desarrollo tecnológico y a la necesidad de cambiar la rigidez del sistema convencional para ofrecer alternativas a las demandas que exige cada país en sus problemáticas del saber. Desde la educación por correspondencia hasta la que requiere el uso de herramientas de las telecomunicaciones, estos procesos de comunicación añaden la priorización del diseño, producción y generación de materiales instruccionales para las modalidades tanto *e-learning* como *b-learning* que incluyen gran variedad materiales y recursos que puedan cubrir las necesidades y objetivos tanto del educador como del educando, dando como resultado una educación centrada en el estudiante.²⁸

Los materiales educativos a través de instrumentos de comunicación funcionan como facilitadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dichos materiales deben ayudar a integrar las teorías con la realidad. Actualmente existe gran variedad de herramientas que se pueden utilizar para el diseño y construcción de estos recursos; sin embargo, no todos están orientados a responder a las finalidades pedagógicas y se adaptan a la estructura en línea donde se desea incluirlos. La selección y organización de contenidos y materiales adecuados a las condiciones de aprendizaje es la tarea principal del docente.^{29 30}

Aquí es donde se van evidenciando más necesidades o problemas que precisan de la creación de equipos multidisciplinarios, puesto que este sistema a distancia, y más en una modalidad virtual con el desarrollo de espacios digitales apoyados en las TIC, requiere de expertos en todas las áreas involucradas de los procesos educativos y comunicacionales para alcanzar los objetivos curriculares e institucionales, esto como ventaja abre nuevas oportunidades laborales y reduce las barreras³¹ como las generacionales, étnicas y atreviéndose aún más, idiomáticas y geográficas a través de idiomas estandarizados (como el inglés) y el teletrabajo.

27 *La educación ante el COVID-19 en América Latina: Retos y...* consultado el 31 de mayo de 2020. <https://blogs.iadb.org/educacion/es/retosyalternativasdepoliticaeducativa/>

28 Lorenzo Aretio García, *Historia de la educación a distancia*, (España: UNED, 1999), consultado el 31 de mayo de 2020, <https://www.biblioteca.org.ar/libros/142131.pdf>

29 Oscar López, comp. *Medios y materiales educativos*, (Perú: Industrial peruana SAC, 2006). Se consultó el agosto 2 de 2020, https://www.academia.edu/8057395/LOS_MEDIOS_Y_LOS_MATERIALES_EDUCATIVOS

30 Guisela Schwartzman, Fabio Tarasow y Mónica Trech. "Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender". En *Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible: más allá de formatos y espacios tradicionales* (ANEP-Ceibal, Montevideo, 2014) consultado el 31 de mayo de 2020, <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender>

31 Educación virtual: ¿Qué es la educación virtual?. Consultado el 31 de mayo de 2020, <https://edu.gofglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>.



Responsabilidad de la USAC en la actualización de las ofertas educativas

La educación superior es una vía para capacitar a personas en ámbitos específicos con objetivos orientados al desarrollo del país, por lo mismo la actualización debe ser constante en base a un acercamiento real de la academia con la realidad nacional.

La Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) según está establecido en el artículo 48 de la Constitución Política de la República de Guatemala, es una institución autónoma con personalidad jurídica y la única casa de estudios superiores estatal del país, por lo que constitucional y filosóficamente se ve comprometida a dirigir, organizar y desarrollar la educación superior y profesional del Estado, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Además, en los estatutos de la USAC en el artículo 6 se expresa que le corresponde desarrollar la educación superior, así como diseñar y organizar enseñanzas para nuevas ramas técnicas, intermedias y profesionales. ³²

En este marco legal las ofertas educativas deben promoverse y variarse para responder a las necesidades y problemáticas que aquejan al país y su población por medio de la formación de profesionales que puedan incidir en el contexto nacional a través de diferentes áreas, y en consecuencia fortalecer, a través de la modernización, los procesos educativos para estar al nivel tecnológico y científico que requiere la comunidad internacional para un mejor desarrollo del país.

Como universidad estatal también le corresponde que estas ofertas educativas estén al alcance y disposición de la mayoría poblacional, fomentando el desarrollo educativo en todo el territorio nacional. Es por eso que, la implementación de modalidades a distancia, semipresenciales y virtuales se han convertido tanto en una necesidad como en una nueva realidad de una educación más centrada en el estudiante, tomando en cuenta su entorno actual y futuro profesional, rompiendo barreras geográficas y económicas que tanto afectan a la población que quiere y puede aspirar a un nivel superior.

La Dirección General de Docencia (DIGED) de la USAC a través de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) es la responsable de las propuestas pedagógicas en el área de aprendizaje en entornos virtuales con el objetivo

³² DIGED, Propuesta Curricular...

de tecnificar y mejorar el sistema educativo superior y fortalecer la formación de estudiantes, docentes y profesionales para así dar respuesta a los nuevos cambios y desafíos globalizados a los que se enfrenta la Universidad para el cumplimiento de sus fines con la docencia, investigación y extensión.³³

Tanto las ciencias criminológicas y criminalística son disciplinas en pleno desarrollo que cumplen un papel importante en la reducción de la violencia y delitos en países donde esta ha provocado consecuencias negativas, como Latinoamérica y en esta nuestro país, en el manejo de recursos y la calidad de vida de los ciudadanos. Los profesionales en estas ramas desarrollan estrategias que inciden en las problemáticas del delito para minimizar los efectos. Utilizar recursos tecnológicos en una modalidad a distancia y virtual que puede estar en constante actualización es una solución que puede brindar la Universidad a la población para acceder a la educación superior.

33 Presentación – USAC virtual. Consultado el 5 de septiembre de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/presentacion/>



La tríada: el diseño, la institución y lo digital

El diseño gráfico brinda alternativas a problemas comunicativos por medio de elementos visuales que transmiten mensajes. En esta segunda parte del marco teórico se hace un acercamiento a los recursos que utiliza esta disciplina para construir dichos mensajes, exponiendo brevemente temas relacionados a los procesos de diseño, la identidad visual y diseño editorial para medios digitales. Se finaliza explicando el tema ético y social que el diseñador gráfico debe tener en cuenta como profesional en esta área para su desempeño.





La investigación y su influencia en el proceso de diseño de identidad visual

El diseñador gráfico como profesional de la comunicación visual es encargado y responsable de respaldar, a través de los conocimientos que ha adquirido, los procesos comunicativos que usará para solucionar un problema, teniendo siempre presente su calidad ética, social y cultural.³⁴

La investigación en el proceso de diseño

Por medio de las metodologías de investigación el diseñador concebirá bases sólidas para realizar un trabajo que pueda justificarse en los procesos y acercarse a los objetivos de comunicación que ha planteado.³⁵ Asimismo, con los resultados de su investigación previo a la producción gráfica, el diseñador puede establecer un cronograma y planificar el trabajo que ha de realizar al identificar las restricciones y limitaciones como de tiempo y presupuesto del proyecto para estimular y proponer mejores soluciones al problema identificado.³⁶

La investigación es el método por el cual el diseñador comprende el contexto del proyecto, y por medio del análisis del conocimiento adquirido se involucra en el problema, ya que tendrá una mejor orientación de donde se aplicará el proyecto y preverá los factores externos pueden afectar la utilidad y efectividad del mismo.³⁷ En paralelo a la investigación, la retroalimentación activa con el cliente es de suma importancia, el diálogo establecerá una mejor relación, pues ambos deben verse involucrados y sentirse parte del proceso, que influirá en el éxito del proyecto final.³⁸

La identidad visual

La identidad visual es un proyecto de comunicación que, al igual que otros planteados por los diseñadores, requiere de investigación previa, puesto que están expuestas a gran variedad de microsegmentos de grupos meta, de los cuales se enfocará solo en unos cuantos para cumplir ciertos objetivos.

El propósito de una identidad visual es identificarse, diferenciarse y construir un significado propio de la marca en el mercado por lo que debe ser memorable, reconocible, distintiva, sustentable y flexible. Una identidad visual consiste en lo visual

³⁴ Candy Vidalia Borrayo Ruano, *La responsabilidad del diseñador gráfico y su influencia en la sociedad a través de la educación superior en Guatemala*. (Universidad de San Carlos de Guatemala: Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, 2013) consultado el 5 de septiembre de 2020, http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3546.pdf.

³⁵ Ian Noble, Russell Bestley. *Visual Research, an introduction to research methodologies in graphic design*. Primera. (Suiza: AVA Publishing SA, 2004)

³⁶ *Ibíd*

³⁷ Nancy Skolos, Thomas Wedell; *Graphic Design process, From problem to solution 20 case studies*, Primera, (Londres: Laurence King, 2011)

³⁸ Cristina Rodríguez coord. *Manual de investigación para diseñadores*, Primera, (Barcelona: Blume, 2018)

y verbal de las comunicaciones que se construyen cada día, incluyendo el diseño aplicado en un gran conjunto de piezas, especialmente el “logo” que es un signo de identidad que como lo expresa Santiesteban “puede verse y describirse, pero no pronunciarse”, o en otras palabras del mismo autor “no hay que asignarle un valor excesivo”.³⁹ Entre las razones para construir una identidad visual están:

- Un nuevo grupo, producto o servicio
- Cambio de nombre
- Programas nuevos que se integran para establecer coherencia entre aplicaciones y medios⁴⁰

En el caso de las instituciones públicas estas deben durar mucho tiempo, ya que no tienen un objetivo comercial, no necesitan de renovaciones constantes y drásticas, sino progresivas y discretas ante el público, conservando únicamente los símbolos que la sociedad ha asociado a la institución, así como lo establecen los autores Herrero y Gómez en *Identidad gráfica*. Ellos también describen tres características imprescindibles respecto a las identidades de las instituciones públicas: diversidad de subprogramas, combinación con otros sistemas de identificación visual y normas claras para aplicaciones. Pero sucede que algunos subprogramas requieren de una identidad diferente y única, para diferenciarse sobre la competencia del sector privado con la condición de armonizar con la institución madre de manera que la propuesta de la subdivisión, realmente pueda identificarse como parte de ella sin ser iguales.

Para normalizar los lineamientos que forman la identidad visual en cuanto a los recursos gráficos se utiliza un manual de normas gráficas que sistematiza y provee instrucciones de sus usos.



Incidencia del diseño editorial y sus elementos para resolver problemas visuales en medios digitales

Si prestamos atención a nuestro entorno veremos que el diseño editorial está en todos lados, en diferentes presentaciones y medios.⁴¹ Este no se limita a productos impresos como libros y folletería, puede abarcar desde la construcción de un logotipo

³⁹ Miguel Santiesteban Amat, *La identidad no es solo logotipo: todo comunica*, Primera, (Cuba: Ciudad Habana, 2009)

⁴⁰ Robin Landa, *Graphic Design Solutions*, Cuarta, (Boston: Wadsworth, Cengage Learning, 2011)

⁴¹ Andrés Higueros comp. *Sin retículas no hay paraíso*, Primera, (Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala, 2018)

hasta el diseño de *apps*. El diseño editorial se enfoca principalmente en jerarquizar las partes de una obra.⁴² A través de este se puede sistematizar una identidad visual junto a todos los elementos que esta requiera en el futuro y en variados soportes.

Los problemas de comunicación visual y el diseño editorial se interseccionan y dependen uno del otro, pues a través de las premisas que buscan alcanzar los objetivos planteados para las soluciones. La estructura del diseño contiene el uso de retículas, estilos, márgenes, jerarquía tipográfica, uso de imágenes, espacios en blanco entre otros. Ya sea para soportes digitales o impresos el diseño editorial marca ciertas pautas para trabajar bajo una validez universal.

Retículas

Las retículas permiten al diseñador crear una composición coherente al ajustar los elementos visuales, pueden estar basadas en la repetición de módulos básicos.⁴³

Color

Los modelos de color que se utilizan actualmente se basan en la saturación, luminosidad y matiz. En el diseño digital el sistema de color RGB (mezcla de luz roja, azul y verde) es el más utilizado para la generación de color en pantallas de portátiles, televisores y celulares haciendo uso de parámetros numéricos.⁴⁴

Tipografía

En el caso de las producciones cuyo soporte será digital, se establece en el libro *Mastering Type*⁴⁵ que la tipografía San Serif será la mejor opción para garantizar la legibilidad y reproductibilidad de los textos, y no es por menos una ley general.

Si analizamos detenidamente el contexto cotidiano encontraremos que las tipografías utilizadas en aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales e incluso procesadores de texto, las San Serif dominan por mucho como las favoritas para garantizar una correcta legibilidad; asimismo, las retículas definidas permiten una mejor adaptabilidad y reorganización de los elementos gráficos en la variedad de dispositivos que existen en la actualidad.

⁴² Jorge De Buen, *Manual de diseño editorial*, Segunda, (México: Editorial Santillana México D.F., 2003)

⁴³ Jordi Alberich, David Gómez Fontanills y Alba Ferrer Franquesa; *Módulo didáctico 4* en "Conceptos básicos de diseño gráfico", Cuarta, (Barcelona: Oberta UOC Publishing, SL, 2014) Creative Commons [PID_00191347]

⁴⁴ *Ibíd*

⁴⁵ Denise Bosler, *Mastering Type: The Essential Guide to Typography for Print and Web Design*, (Cincinnati, Ohio: How Books, 2012)

Parámetros para publicaciones digitales

En el caso del medio digital el profesional de la comunicación visual interviene en la creación de interfaces para publicaciones digitales que se apoyan de los fundamentos del diseño. Las publicaciones digitales comunican y refuerzan las ideas que se quieren transmitir a través de las premisas base de una interfaz eficaz, las cuales son:

- Que sea sencilla, evitando la saturación innecesaria de elementos ya que estos cumplen la función de ayudar y guiar.
- Que sea clara a través de una organización lógica, jerárquica o temática dependiendo del caso.
- Predecible, acciones que se repitan al obtener los mismos resultados de modo que sea obvio para el usuario la reacción a la acción que realiza.
- Flexible, esto tiene que ver con la reproducción en la mayoría de navegadores y plataformas, la navegación dentro del documento, incluso proporcionando varias versiones en diferentes formatos.
- Consistente, al mantener similaridad en secciones, capítulos y otros elementos que se repiten con la misma función dentro de una publicación digital.
- Intuitiva, de modo que el usuario no tenga que pensar para utilizar la publicación y se sienta cómodo con ella.
- Por último, debe ser coherente, los elementos gráficos visuales deben corresponder al contenido que apoyan.⁴⁶

Iconografía

Son un recurso para comunicar conceptos, contenidos, acciones, entre otros. Sin necesidad de utilizar palabras para usuarios que utilicen diferentes idiomas y/o que pertenezcan a distintas culturas. Los iconos mantienen una relación de semejanza con lo que están representando.⁴⁷

⁴⁶ Lizbeth Luna González, El diseño de interfaz gráfica de usuario para publicaciones digitales, Revista *Digital Universitaria* volumen 5 número 7, (2004): 2-12. ISSN: 1067-6079, consultado el 5 de septiembre de 2020, disponible en: http://www.ru.tic.unam.mx:8080/bitstream/handle/123456789/775/ago_art44.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

⁴⁷ Elena González-Miranda y Tania Quindós González, *Diseño de iconos y pictogramas*, Primera, (España: Campgrafic Editors, 2015)



Ética profesional y responsabilidad del diseñador gráfico

El diseñador en cada proyecto que realice se enfrentará a toma de decisiones que implican muchas variables, entre ellas escoger las mejores y más confiables. En esto influyen las variantes intuitivas que están ligadas a responsabilidades no tan científicas, como lo explica Frascara⁴⁸, como la responsabilidad ética de tomar decisiones que puedan apoyar los valores humanos básicos y añadido a eso contribuyan más allá de lo establecido en los objetivos.

⁴⁸ Jorge Frascara, *Diseño gráfico para la gente*, (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000)

En conclusión, el diseñador puede proponer alternativas para solucionar las problemáticas de comunicación visual al tener una base sólida por medio de la investigación, que al mismo tiempo definirá el rumbo y aplicación del diseño editorial en piezas digitales, que gracias a sus elementos permite una mayor flexibilidad y asegura un manejo adecuado de los elementos gráficos. Además, el profesional del diseño debe cumplir con cierta ética que beneficiará el desarrollo de sus proyectos.



Capítulo 5

Definición creativa



Estrategia del proyecto: las 6w's

Esta estrategia ha sido utilizada para obtener los resultados deseados al definir previamente el contenido correcto, el grupo objetivo adecuado, en el momento oportuno por las razones correctas para enfocar de mejor manera el esfuerzo a realizar.⁴⁹ Esta estrategia está basada en las seis preguntas periodísticas:

- *Who?* (quién, a quién)
- *What?* (qué)
- *Why?* (por qué)
- *Where?* (dónde)
- *When?* (cuándo)
- *How?* (Cómo)

En el proyecto esta estrategia se utilizará para definir las piezas de diseño que conformarán elementos de la identidad a través de la información recopilada en el diagnóstico, que facilitarán el alcance de los objetivos establecidos.

⁴⁹ Meghan Casey, *Why You Need Content Strategy Before Editorial Planning*, (Content Marketing Institute) consultado el 5 de septiembre de 2020, <https://contentmarketinginstitute.com/2017/03/content-strategy-editorial-planning/>.



Las 6w's

¿Quiénes? ¿A quiénes?

Están involucrados el CUNSURORI como institución acogedora de la carrera, tutores expertos en *e-learning* y *b-learning* de la DEDEV de la DIGED, quienes asesoran la construcción de materiales para los procesos de enseñanza aprendizaje en medios virtuales y los estudiantes que interactuarán directamente con las piezas.

Beneficiará los procesos de comunicación de los futuros estudiantes de la carrera en modalidad virtual quienes tendrán contacto constante con los antes mencionados.

¿Qué?

Se pretende que a través de recursos gráficos la carrera tenga un sistema de identificación visual que acoja elementos de su contexto histórico, cultural y digital.

¿Por qué?

Es el lanzamiento de una carrera nueva en una universidad con años de experiencia de respaldo, pero en una nueva modalidad cuyos materiales son en su mayoría para medios virtuales, por lo que deben ser más accesibles, versátiles y adecuados.

¿Dónde?

En recursos gráficos como el color, tipografía e iconografía descritos en un manual de normas gráficas que regulen los códigos del sistema visual de la institución.

¿Cuándo?

Durante el segundo semestre de 2020 se desarrollará el proyecto, para que la identidad visual entre en vigor el año siguiente y la normalización gráfica sea utilizada apropiadamente durante el tiempo que sea viable.

¿Cómo?

Diseñando piezas como imagotipo, sistema iconográfico, sistema cromático y tipográfico que den coherencia visual al material de comunicación y procesos de enseñanza-aprendizaje en medios digitales.



Extracción de *insights*

La información del grupo objetivo fue integrada en un mapa de empatía para tener una mejor visión de los *insights* (verdades compartidas) para así extraer uno que pueda clasificarse en la tipología de *insight* como *insight* "estratégico".⁵⁰

¿Qué piensa y siente?



Investiga y se asegura de la carrera universitaria que va a seguir. Es muy analítico y le gusta estar seguro e informado cuando toma decisiones. Gusta de la lectura, le emocionan los avances tecnológicos y poder aplicar su conocimiento en la vida real.

¿Qué dice y hace?



Le gusta opinar en temas que le parecen interesantes y las discusiones constructivas, comparte en redes sociales noticias que le parecen interesantes o memes, cuando tiene dudas utiliza motores de búsqueda, comparte con sus amigos y familiares, utiliza constantemente dispositivos tecnológicos por interés.

¿Qué ve?



La información publicada en los sitios oficiales de las instituciones, acostumbrado al formato e interfaces de los celulares y aplicaciones móviles, herramientas de búsqueda como Google.

¿Qué escucha?



Ve y escucha videos en YouTube de temas que le interesen y pueda aprender, como casos o misterios policiales, oportunidades que ofrece la USAC, música en plataformas de **Streaming**.

Esfuerzos



Encontrar una carrera que lo motive y pueda brindarle oportunidades de empleo y aplicación de sus conocimientos, organizar su tiempo y recursos previo aplicar a la universidad.

Resultados



Ser admitido en la carrera de su elección y disponer del tiempo y recursos mínimos necesarios para estudiar. Aplicar el conocimiento que adquiere.

⁵⁰ Javier Donis, *Clasificación de insights, aplicaciones y el uso en las tendencias para identificarlos y encodificarlos en conceptos creativos a través del Storytelling*, (Ciudad de Guatemala: USAC Facultad de Arquitectura, 2020)



Insight final:

“ Al graduarme quiero poner en práctica mi conocimiento en la resolución de conflictos ”

Durante las entrevistas se comentó repetidamente y con gran interés el objetivo de poner en práctica los conocimientos que se han adquirido al culminar sus estudios, al intervenir en la sociedad a través de la resolución de conflictos que es uno de los tantos objetivos en las ciencias jurídicas y sociales junto con las ciencias criminológicas y criminalística.



Conceptualización

Para idear el concepto creativo se utilizó la técnica *How Might We?*, utilizada para el Diseño Centrado en las Personas.⁵¹ Esta técnica consiste en parafrasear partes del *insight* hallado como preguntas al añadirle al inicio “¿Cómo podríamos?”

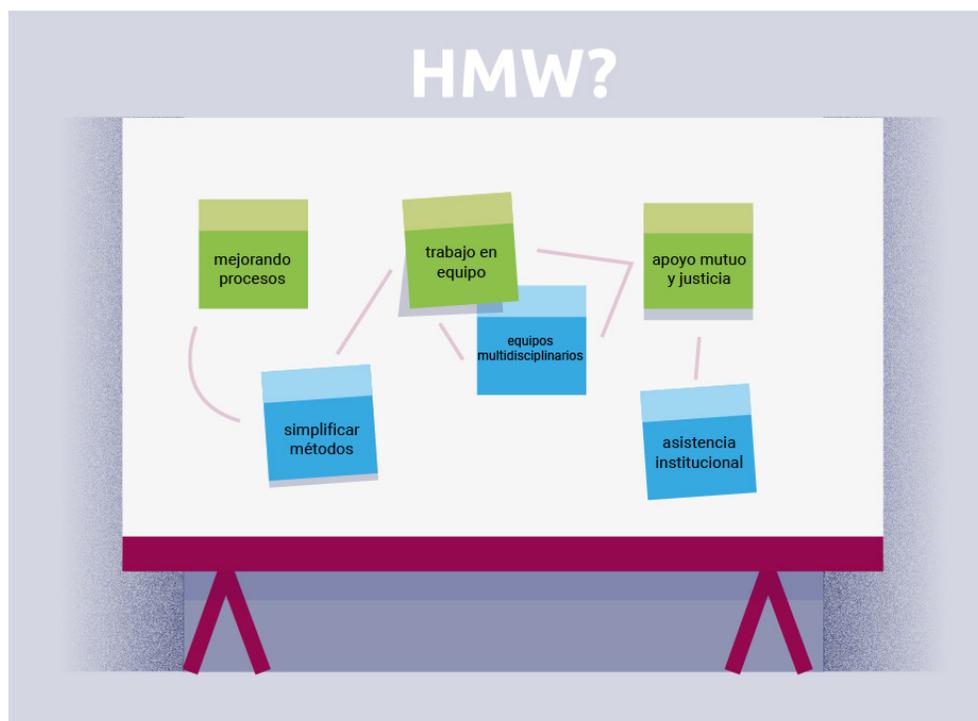


Figura 13. Ilustración para representar la técnica de conceptualización. Fuente: elaboración propia, agosto 2020.

⁵¹ IDEO ORG, *Design Kit*, designkit.org, consultado el 18 de agosto de 2020, <https://www.designkit.org/methods/3>.



Concepto final:

“ Asistentes en los procesos de justicia ”

El asistente ha tomado gran relevancia en los últimos años, lo podemos ver reflejado en la tecnología con asistentes de inteligencia artificial como Siri de Apple y Cortana de Windows, ya que gracias a su ayuda mejoran las gestiones (como de tiempo, trabajo y recursos), y con el cambio, que es lo único constante en las sociedades y tecnologías, las ciencias sociales no se quedan atrás. Este concepto contiene a grandes rasgos los objetivos del egresado de la carrera, así como el nivel de intervención para el que está capacitado en el área judicial que son los procesos de aplicación de justicia.



Premisas de diseño



Escrito

El contenido textual se planeó limitarlo a lo establecido por profesionales de la educación virtual, por lo que los títulos y textos están estandarizados; sin embargo, para piezas fuera del entorno enseñanza-aprendizaje debe ser corto, claro y conciso de modo que el estudiante no tarde en comprender lo que lee.



Tipográfico

Se definió usar las llamadas web *safe fonts* para garantizar su uso y adaptabilidad, tipo San Serif, palo seco, pero que presenten diferencias en su anatomía para crear jerarquía y en el caso del cuerpo de texto, facilite la lectura y comprensión en medios digitales.



Formato

Los formatos en su mayoría son digitales, varios en posición horizontal y en tamaños estándar que se ajusten al tipo de pieza como la red curricular y la firma electrónica.



Icónico

Para facilitar la transmisión de mensajes se estableció el uso de iconos lineales con una similitud estética y abstracción de los comúnmente utilizados en plataformas digitales para que contrasten con el fondo.



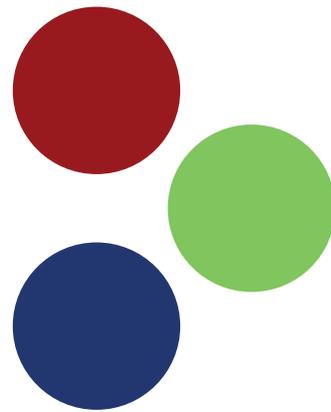
Retícula

Para la construcción del símbolo se planteó utilizar una retícula basada en la proporción áurea para una mejor distribución de los elementos.



Cromático

Como color dominante se planeó usar el corinto, en conjunto con gris claro y negro de modo que permitan organizar la información a nivel visual y que pueda ser identificada como parte de la unidad académica a la que pertenece. El azul institucional de la USAC y el verde claro junto al corinto conforman la tríada que se planteó aplicar en la identidad institucional, con el objetivo que la armonía de estos colores representara la seriedad e historia de la institución, el enfoque a nuevas generaciones y la versatilidad de su modalidad virtual.





Referencias visuales



Figura 14. Moodboard de logotipos.
Fuente: recopilación propia, agosto 2020.

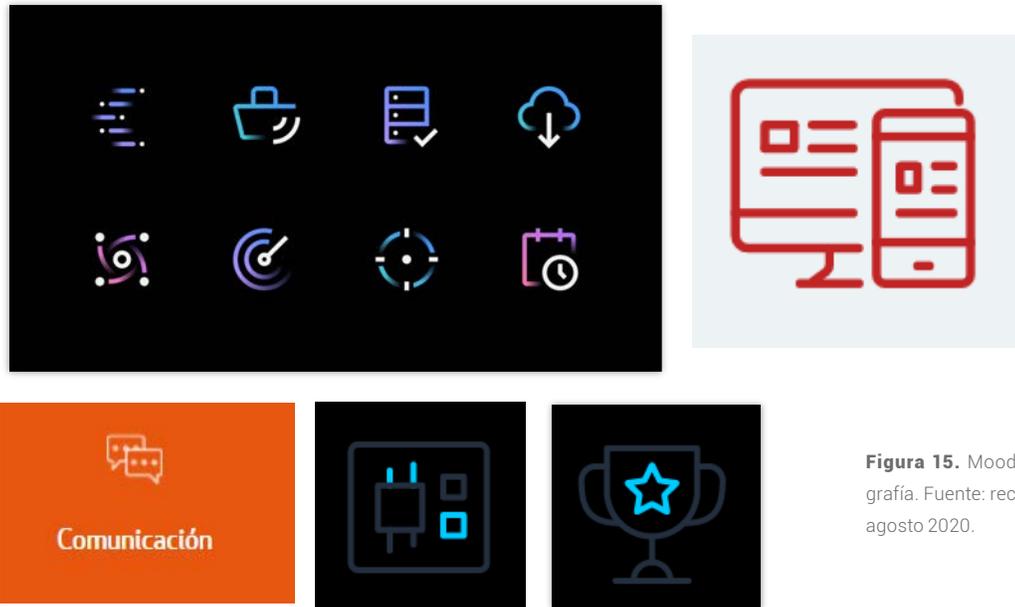


Figura 15. Moodboard de iconografía. Fuente: recopilación propia, agosto 2020.

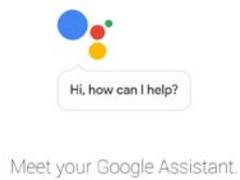
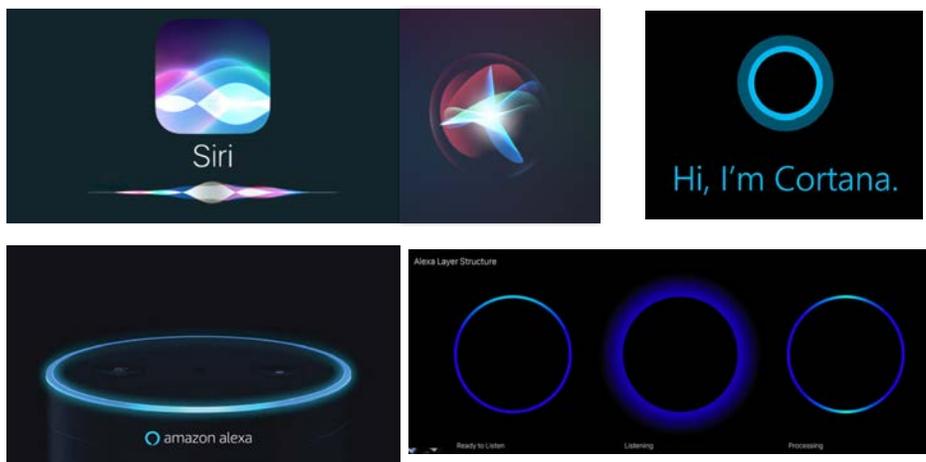


Figura 16. Moodboard inteligencia artificial. Fuente: recopilación propia, agosto 2020.



Capítulo 6

Producción gráfica



Nivel 1 de visualización



Objetivo

Tomando en cuenta la información y premisas de diseño a partir del concepto creativo, se examinó el proceso de bocetaje exhaustivo a mano para seleccionar las propuestas más pertinentes de las piezas principales para pulirlas en las siguientes etapas de bocetaje.



Proceso

Se realizó un proceso exhaustivo de varios bocetos a mano, de los cuales se escogieron tres y al finalizar se utilizaron cuadros de autoevaluación (ver apéndice 3) para las piezas principales: símbolo e iconografía. Algunos de los aspectos que se tomaron en cuenta en la autoevaluación fueron:

¿Tiene relación con la institución?, ¿es memorable?, ¿no tendrá problemas con versiones a color?, ¿tiene una composición geométrica consistente?, singularidad, reproductibilidad y abstracción.



Perfil del informante

Mariel Herrera, estudiante de diseño gráfico



Bocetaje manual del imagotipo

Se propuso un estilo heráldico más moderno y lineal con simbología relacionada a los procesos de justicia, todo esto en referencia al valor histórico y cultural acumulado en los escudos que representan a la Universidad y las instituciones afines a la carrera.

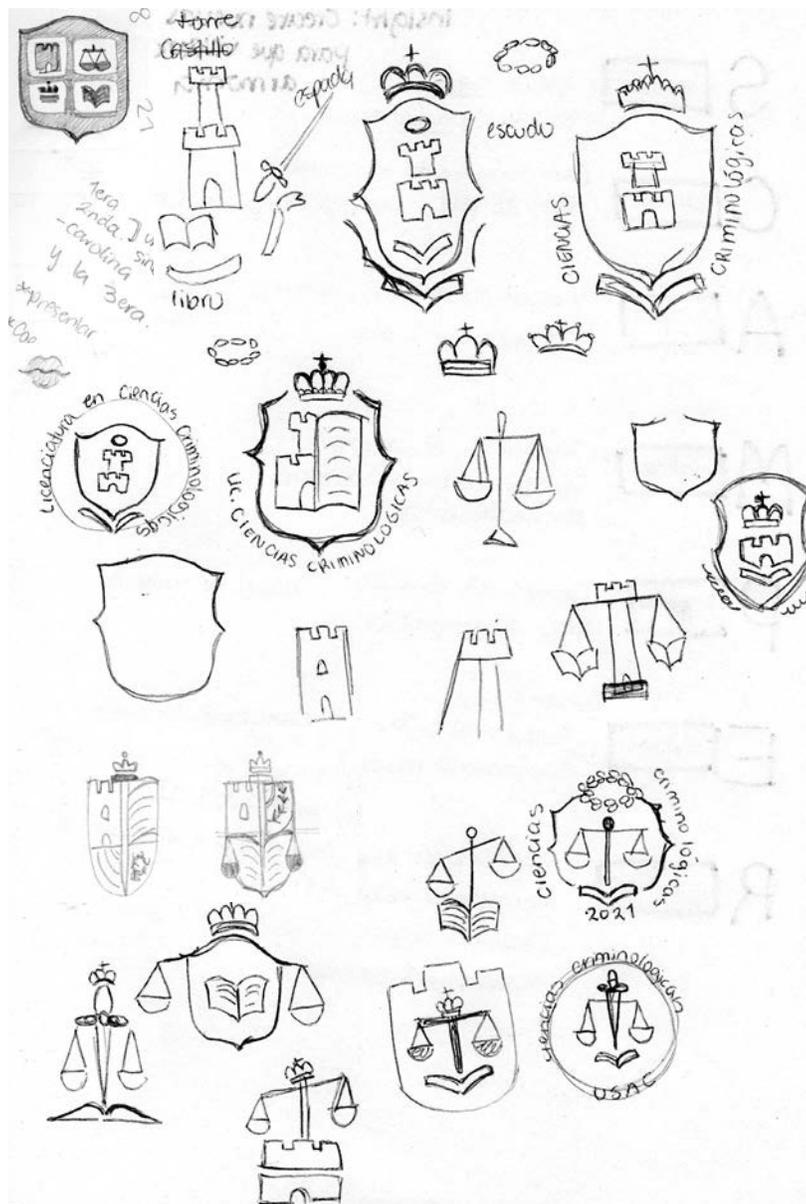
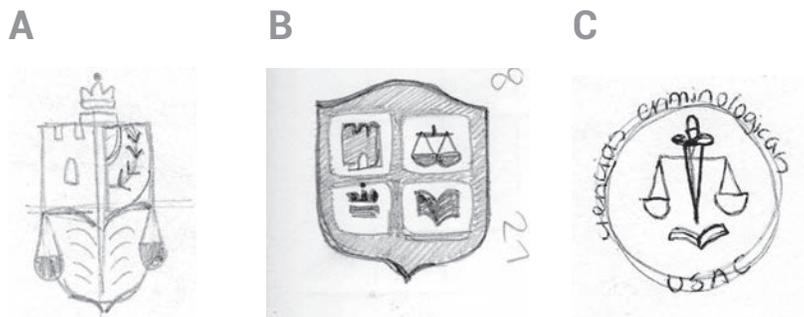


Figura 18. Bocetos de nivel 1 para el imagotipo. Fuente: elaboración propia, agosto 2020.

Al finalizar la autoevaluación (ver apéndice 3) se escogió la opción A, con un estilo no tan abstracto como el B para evitar ruidos en la interpretación de los elementos que contiene y la cultura visual que el público tiene de la institución, unificándolos en un formato de escudo para facilitar la construcción y organización geométrica. Se consideró elaborar la propuesta B para tener opciones donde el jefe inmediato y equipo puedan elegir y dar la decisión final para avanzar al nivel 2.



Figuras 19-21. Bocetos de nivel 1 para el imagotipo, opciones a, b y c. Fuente: elaboración propia, agosto 2020.

✓ Digitalización de propuestas

A. Basado en el concepto y la teoría para identidades de organizaciones del Estado se desarrolla un escudo estilizado con la simbología de la justicia y educación, la construcción simétrica y anomalía de relleno lo hacen más memorable, además de facilitar la legibilidad del nombre. Esta propuesta fue la elegida por la institución.



B. La propuesta se desarrolló a partir de la unificación de cuatro símbolos que representan a la Universidad y la carrera (justicia, educación e historia) organizándolo de forma simétrica de modo que si falta uno se vea incompleto haciendo referencia a los asistentes.



Figuras 22-23. Bocetos de nivel 1 digitales opciones a y b. Fuente: elaboración propia, agosto 2020.



Bocetaje manual de la iconografía

Se bocetaron y digitalizaron estilos que puedan responder al concepto creativo, siendo principalmente estilos lineales y relleno en combinación con líneas.

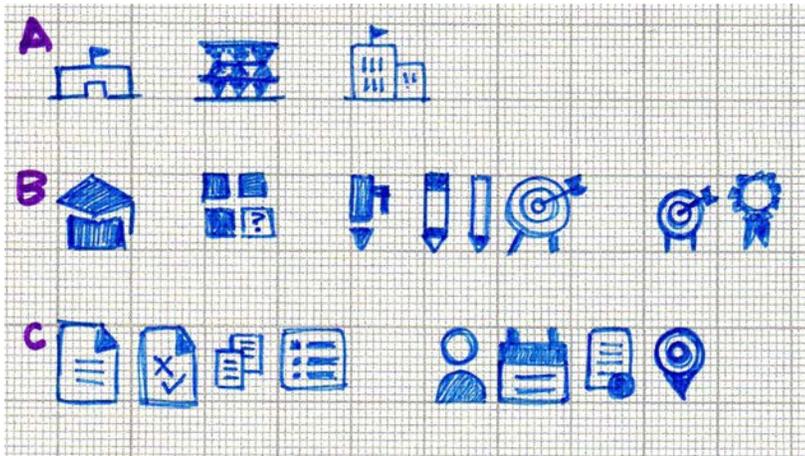


Figura 24. Bocetos de nivel 1 iconografía, opciones a, b y c. Fuente: elaboración propia, agosto 2020.



Digitalización de propuestas C



Figura 25. Bocetos de nivel 1 iconografía, digitales. Fuente: elaboración propia, agosto 2020.



Conclusión y toma de decisiones

Con apoyo de los instrumentos para la autoevaluación (ver apéndice 3) y el punto de vista de la institución se logró seleccionar y digitalizar las propuestas para la segunda etapa del proceso. El bocetaje a mano permitió evaluar de forma rápida la pregnancia de las piezas; asimismo dio las primeras oportunidades para corregir elementos y temas técnicos que puedan ser relevantes en la dirección que tomará el proyecto. Se analizó que renovar el nivel de digitalización daría lugar a una mejor realimentación en los procesos siguientes.



Nivel 2 de visualización



Objetivo

- Evaluar los aspectos técnicos en el diseño de las piezas principales con expertos en *branding* (o diseño de marcas) y dirección creativa.
- Realizar mejoras en las piezas de diseño por medio de la realimentación de los profesionales.



Proceso

Luego de la selección de bocetos del nivel 1, se mejoró la digitalización utilizando los códigos visuales para ser examinados por los profesionales por medio de videoconferencias donde se presentó un breve *brief* (resumen) de la institución y el proyecto a analizar. Algunos de los criterios que se evaluaron fueron: ajuste tipológico, legibilidad, pregnancia y compatibilidad semántica (ver apéndices 4 y 6).



Perfil de los informantes

Expertos en *branding* y dirección creativa:

Axel Flores, docente de la Escuela de Diseño Gráfico en la USAC

Pablo Zeceña, director creativo de ANTI Studio

Ludwing García, co-director de ANTI Studio

Fernando Grosjean, director creativo digital

Cristy Cabrera, diseñadora de marcas *freelance*

María Gutiérrez, Licda. en Diseño Gráfico



Propuestas a evaluar



Figura 26. Bocetos de nivel 2 imago-
gotipo para evaluación. Fuente: ela-
boración propia, septiembre 2020.

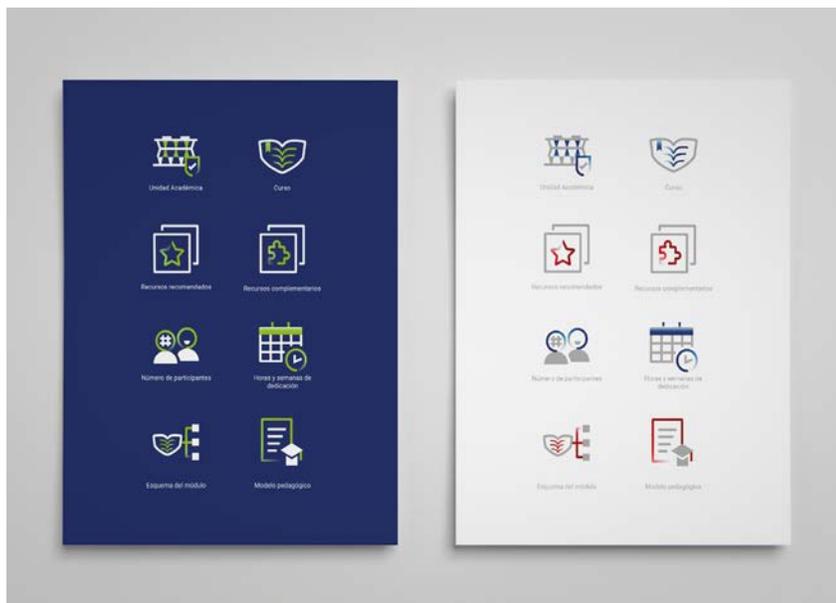
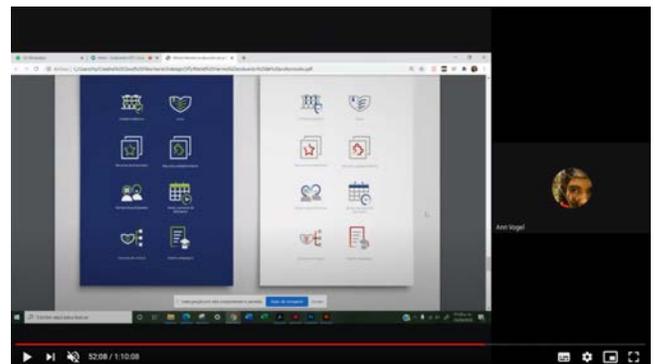
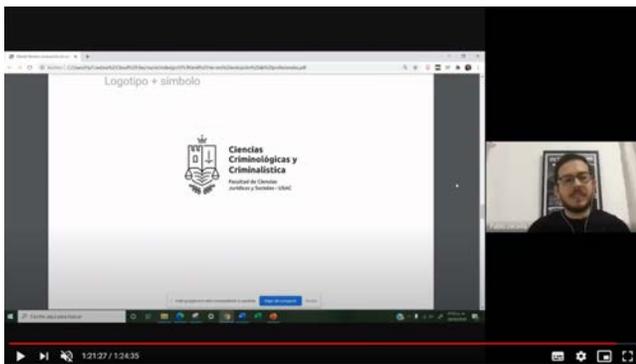
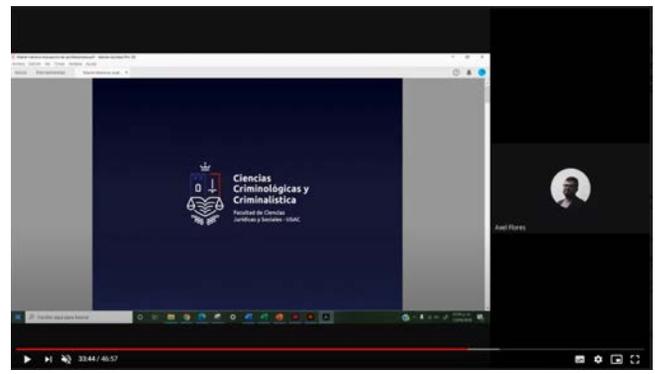
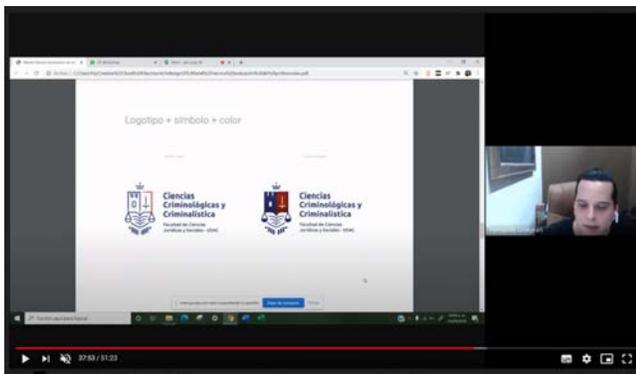


Figura 27. Bocetos de nivel 2 icono-
grafía para evaluación. Fuente: ela-
boración propia, septiembre 2020.



Validación con expertos

Las validaciones se realizaron a través de la plataforma Google Meet, con un instrumento de evaluación elaborado en Google Forms durante la semana del 21-25 de septiembre de 2020 en conjunto con compañeros, cuya tipología de proyectos era similar. (Ver apéndices 4 y 6)



Figuras 28-31. Evaluaciones con profesionales a través de Google Meet. Fuente: captura de pantalla propia, septiembre 2020.



Conclusiones y toma de decisiones

Se logró obtener realimentación en aspectos técnicos de las propuestas con los expertos para realizar cambios en el diseño del imagotipo, tanto en el símbolo como en el logotipo, se omitió el uso de degradados en el imagotipo y la iconografía por cuestiones de reproducción y se limitaron como recurso para medios digitales de modo que el concepto creativo esté presente, cabe mencionar que uno de los profesionales hizo un comentario sobre no utilizar patrones a lo que se tomó el criterio de seguir el consejo por el tipo de proyecto y su grupo objetivo, además se hizo mención sobre añadir un color o cambiar alguno de la paleta para equilibrarla de mejor manera.

Se hizo un cambio importante luego de esta validación y fue el traslado de unidad académica de la carrera, puesto que se había negociado previamente que la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales fuera la administradora; sin embargo, por cuestiones a nivel de autoridades como el Consejo Superior Universitario y el rector se determinó que fuera el Centro Universitario de Sur Oriente el ente encargado de la carrera.



Nivel 3 de visualización



Objetivo

- Evaluar la pertinencia de la propuesta gráfica con el grupo objetivo para el que se está diseñando.
- Obtener realimentación del grupo objetivo sobre las piezas diseñadas.



Proceso

Se realizaron dos reuniones por medio de Google Meet mientras el resto de validaciones se hicieron por medio de un Google Forms a personas que cumplen con el perfil del grupo objetivo. Las entrevistas realizadas por medio de Meet siguieron la guía de preguntas que se realizaron en el instrumento de Forms. (Ver apéndices 5 y 7)



Perfil de los informantes

Estudiantes y egresada

Ligia Hernández, alumna de 5to año de Ciencias Jurídicas y Sociales en la USAC, 24 años

Nhevira Toledo, alumna de 3er año de Ciencias Jurídicas y Sociales en la USAC, 22 años

Astrid Barrientos, alumna de 1er año de Ciencias Jurídicas y Sociales en la USAC, 23 años

Mariam Gómez, abogada egresada de la USAC, asistente de créditos, 30 años

Esmeralda Barrios, alumna de 4to año de Ciencias Jurídicas y Sociales en la USAC, 25 años

✓ **Propuestas presentadas**



Comprobación de lectura



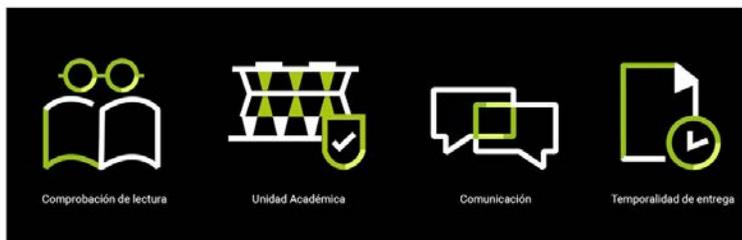
Unidad Académica



Comunicación



Temporalidad de entrega

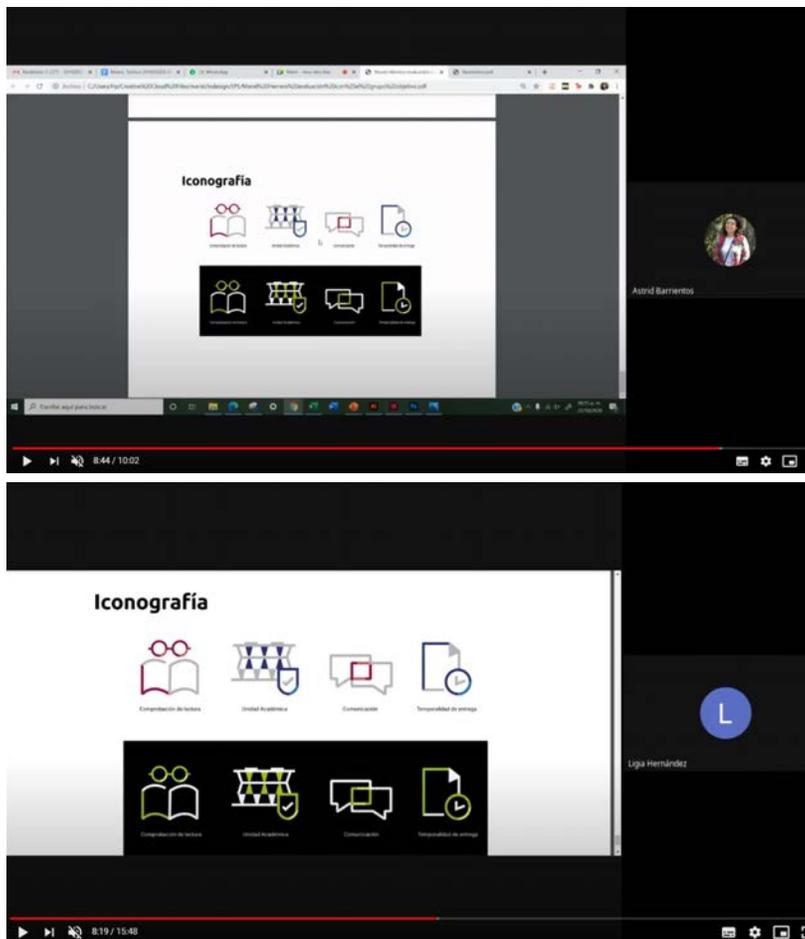


Figuras 32-33. Propuesta de imago-tipo e iconografía para validación con el grupo objetivo. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.



Validaciones con el grupo objetivo

Las validaciones se realizaron a través de la plataforma Google Meet (2) y un instrumento de evaluación elaborado en Google Forms durante la semana del 19-23 de octubre de 2020 a personas que cumplen con el perfil y que tenían interés de participar. (Ver apéndices 5 y 7)



Figuras 34-35. Validación con el grupo objetivo en la plataforma Google Meet. Fuente: captura de pantalla propia, octubre 2020.



Conclusiones y toma de decisiones

Se obtuvo una reacción positiva durante las entrevistas y realimentación eficaz en el instrumento de validación; sin embargo, por la pequeña cantidad de la muestra y diferencias tanto de edad y ocupación se observó cierta dispersión en las opiniones, por lo que el criterio y análisis del profesional del investigador para tomar decisiones fue fundamental. De lo obtenido en las validaciones se consideraron bien logrados los iconos y en cuanto al imagotipo se consideró que a pesar de las diferencias antes mencionadas el resultado fue una percepción favorable y asociación de este con la educación y la justicia, esta última ligada al concepto creativo. Se notó que al ser una evaluación cualitativa las respuestas no fueron “obvias” para el grupo objetivo (algo que resalta en su perfil es ser personas analíticas); sin embargo, la interpretación de sus opiniones en los resultados permite continuar con el imagotipo con un cambio de color diferente al presentado en el instrumento.

Entre los comentarios realizados destacan que el símbolo se veía “moderno” en comparación con los de carreras de la USAC; además, que veían interesante la asociación de la historia de monarquía a democracia que podían visualizar con los elementos del símbolo.



Fundamentación de la propuesta final



Código escrito

El contenido textual se limitó a lo establecido por profesionales de la educación virtual en el entorno de enseñanza, por ello los títulos y textos están estandarizados; sin embargo, para piezas fuera del entorno enseñanza-aprendizaje debe ser corto, claro y conciso de modo que el estudiante no tarde en comprender lo que lee y de preferencia acompañarlo de iconografía para hacerlo más atractivo, facilitar la identificación de conceptos haciéndolo más predecible y consistente.



Código tipográfico

Se utilizó Ubuntu Bold para títulos y Roboto para texto, son de tipo San Serif, palo seco pero que presentan diferencias en su anatomía para crear jerarquía y en el caso del cuerpo de texto, facilita la legibilidad en medios digitales puesto que los temas que serán leídos requieren que el usuario se concentre e identifique adecuadamente las letras para evitar confusiones, además que su uso en otros medios ha familiarizado al grupo objetivo con estas tipografías.

Ubuntu Bold
Roboto



Formato

Los formatos digitales, la mayoría en posición horizontal y en tamaños estándar que se ajusten al tipo de pieza debido a la variedad de dispositivos en los que serán vistos. En el caso de la red curricular el formato es de tamaño oficio horizontal para que sea accesible, la impresión casera y el de la firma electrónica 530x190 pixeles que pertenece a un tamaño estándar para visualizarla adecuadamente en medios como celulares.



Código icónico

Para facilitar la transmisión de mensajes se utilizarán iconos lineales para representar conceptos y vocabulario común utilizado en el entorno virtual en el que se desenvolverán los estudiantes en diferentes versiones para garantizar la legibilidad, variedad cromática, propiciando organización lógica, jerárquica, evitando la saturación de elementos visuales y ruidos, además de lograr conceptos predecibles e intuitivos dentro de los mensajes que los incluyan.



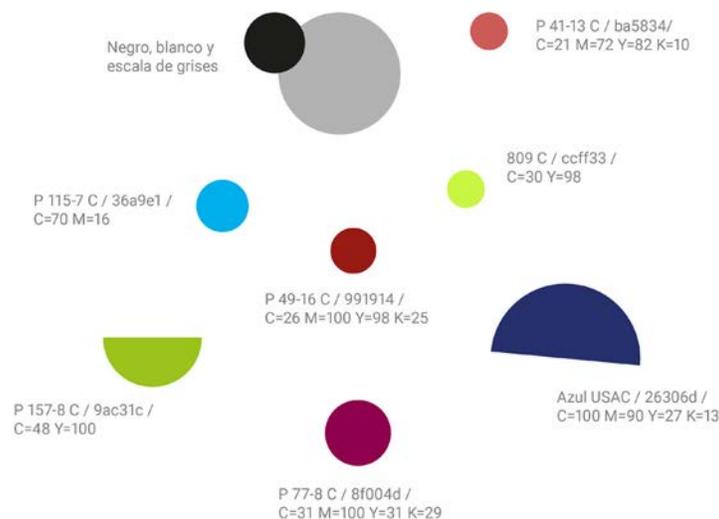
Retícula

El imago tipo se construyó en una cuadrícula que permite visualizar mejor el tamaño y el ajuste proporcional del mismo dándole una composición coherente y jerárquica.



Código cromático

Se elaboró una paleta con colores principales y variaciones tonales. Los colores principales son verde, azul usac, corinto y magenta oscuro (similares a los de carreras afines en el conjunto de la Universidad, como lo son ciencias jurídicas y ciencias políticas), mientras los demás colores son análogos y en diferentes matices de los principales para que puedan ser combinados en degradados, ilustraciones, iconografía, fondos claros y oscuros.



Figuras 36. Presentación de la paleta de color final. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.

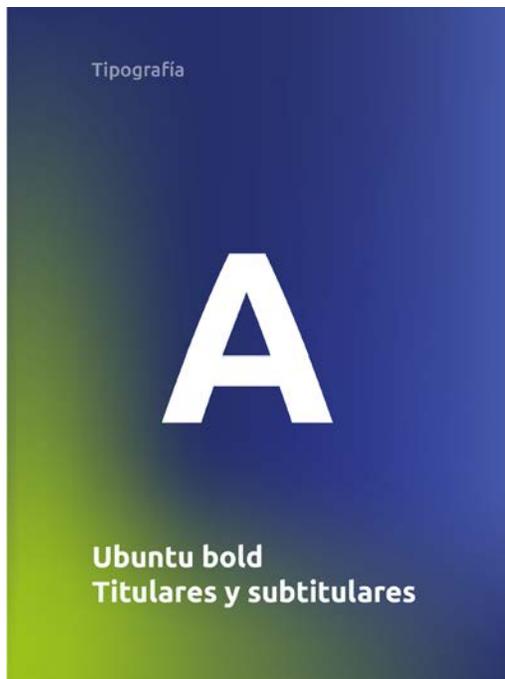


Visualización de la propuesta final

Signo primario



**Licenciatura
en Criminología
y Criminalística**
CUNSURORI - USAC



Roboto regular y light
Cuerpos de texto

Figuras 37-38. Propuesta final de imagotipo y tipografía. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.

Colores

Negro, blanco y
escala de grises



P 41-13 C / ba5834/
C=21 M=72 Y=82 K=10

P 115-7 C / 36a9e1 /
C=70 M=16



809 C / ccff33 /
C=30 Y=98



P 49-16 C / 991914 /
C=26 M=100 Y=98 K=25



P 157-8 C / 9ac31c /
C=48 Y=100

Azul USAC / 26306d /
C=100 M=90 Y=27 K=13

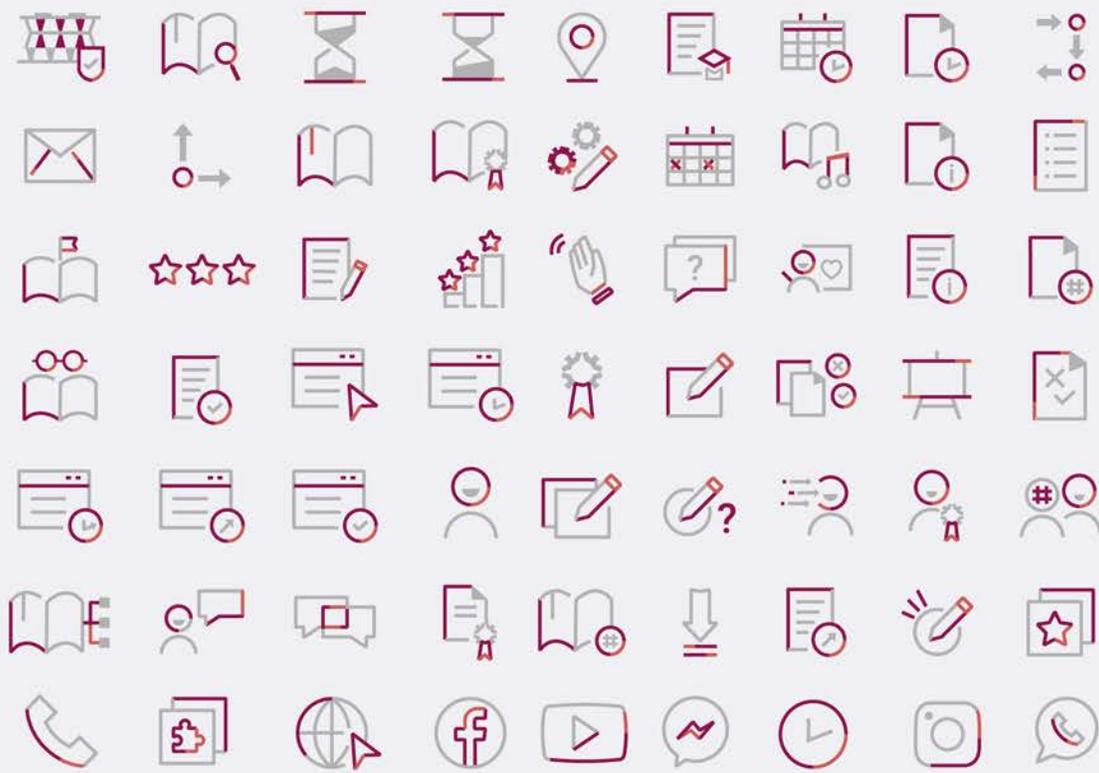


P 77-8 C / 8f004d /
C=31 M=100 Y=31 K=29

Degradados



Figuras 39-40. Propuesta final de paleta de color y degradados. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.







Figuras 41-44. Propuesta final de iconografía en 2 variaciones. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.



Lineamientos para la puesta en práctica

Puesto que el proyecto consiste en un sistema que permita regular los recursos, como parte de la propuesta final se elaboró un manual de normas gráficas para facilitar la puesta en práctica. En este manual se describen los parámetros que deben seguirse al momento de utilizar los recursos gráficos del sistema de identidad visual institucional.



Figura 45. Portada del Manual de normas gráficas. Fuente: elaboración propia, octubre 2020. Mockup por mockupcatalog.com

Hola, bienvenido a este manual

Este documento pretende guiar al interesado en el manejo de la gráfica de la Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Consúltala siempre que tengas dudas al realizar algo nuevo o simplemente no sepas como manejar algún recurso.

Para una mejor visualización de este documento utiliza una versión Adobe Acrobat no más antigua que la 5, o el visualizador de algún buscador de internet como Google, Microsoft Edge, etc.



Contenido

3	Bienvenida	16	Ilustraciones
4	El logo	17	Ilustraciones nuevas
5	Área Segura	18	Iconos
6	Versiones y tamaños	19	Iconos nuevos
7	Fondos complejos	20	Recomendaciones
8	Usos incorrectos	21	Créditos
9	Aplicaciones		
10	Color en fondo blanco		
11	Color en fondo negro		
12	Degradados en fondo blanco		
13	Degradados en fondo negro		
14	Tipo de letra		
15	Textos		



Este es el logo

El logo consiste de la unión de un símbolo con forma de escudo y el nombre de la carrera.

Puedes usarlo en los colores: negro, azul USAC, magenta oscuro y blanco.



¿Fondos muy complejos?

Usa cualquier versión en un cuadro de color sólido o de los degradados oficiales.

Te recomendamos usar los degradados solo para medios digitales y los sólidos para medios impresos y digitales muy pequeños.



Información de fotografía: -a href="https://www.freepik.es/fotos/tecnologia">Foto de Tecnología creado por master1305 -www.freepik.es/3-

¿No hay espacio suficiente para el logo?

El tamaño mínimo para el logo completo es de 1 in x 0.5 in o 72 px x 36px

Si necesitas usar el logo en espacios más reducidos usa estas versiones:

- sólo símbolo
 - sólo texto en estas justificaciones y orden
- No modifiques el nombre de la carrera.



Licenciatura
en Criminología
y Criminalística
CUNSORORI- USAC

Licenciatura
en Criminología
y Criminalística

Licenciatura en Criminología y Criminalística



Deja espacio alrededor del logo

El área o espacio seguro consiste de la unidad mínima "C" del nombre de la carrera. Recuerda respetar el espacio para que se pueda ver bien.



Evita hacer esto...

La legibilidad y calidad con que se vea el logo es la prioridad, no lo estires, no cambies el tipo de letra o el color base de la paleta oficial.

Si tienes dudas sobre si se ve bien pregunta a alguien más su punto de vista.



Licenciatura en Criminología y Criminística

Licenciatura en criminología y criminística

Información de fotografía: -a href="https://www.freepik.es/fotos/tecnologia"/ Foto de Tecnología creado por master1305 -www.freepik.es/ -a/

¿Cómo aplicarlo?

El logo completo tienes que usarlo para documentos, comunicados o sitios oficiales ya que es más formal, acompañado de los escudos de la USAC y el CUNSURORI conforme sea necesario.

Para publicaciones menos formales puedes usar solo el símbolo y donde el símbolo no se pueda ver (las firmas electrónicas son un ejemplo) solo el nombre de la carrera.

Estas recomendaciones aplican para medios impresos y digitales.

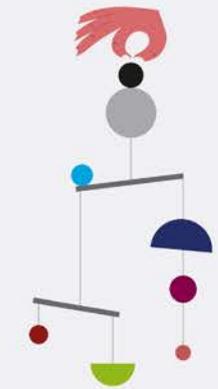


Red curricular oficial con los escudos de la universidad y logo completo de la carrera.

Si el fondo es blanco equilibra la cantidad de color de esta forma

Los tamaños representan la cantidad de cada color que debe usarse en fondo blanco

Partitone	CMYK	HEX
● Negro	K= 100	1d1d1d
● Grises	K= 20-70	cadada
● Azul USAC	C=100 M=90 Y=27 K=13	26396d
● P 77-8 C	C=31 M=109 Y=31 K=29	6f004d
● P 157-8 C	C=48 Y=100	6ac31c
● P 49-16 C	C=26 M=100 Y=98 K=25	991914
● P 41-13 C	C=21 M=72 Y=82 K=10	6a5834
● P 115-7 C	C=70 M=16	36a9ef

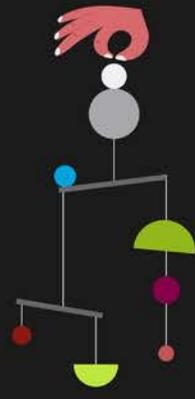


11 Color en fondo negro

Si el fondo es negro equilibra la cantidad de color de esta forma

Los tamaños representan la cantidad de color que debe usarse en fondo negro

Pantone	CMYK	HEX
Blanco	0000	#####
Grises	K= 20-70	cadada
P 77-8 C	C=31 M=100 Y=31 K=29	#8004d
P 157-8 C	C=48 Y=100	#ac31e
809 C	C=90 Y=99	ccff33
P 41-13 C	C=21 M=72 Y=82 K=10	ba5834
P 115-7 C	C=70 M=16	36a6e7



12 Degradados en fondo blanco

Si usas degradados en Fondo blanco...

Deben ser usados exclusivamente para piezas digitales que NO vayan a imprimirse, tal como las diapositivas power point, páginas web, campus virtual, firmas electrónicas, posts, entre otros.

Las combinaciones son de la paleta de color como se muestran a la derecha.

Es permitido utilizar tonos más neón según consideres necesario para que sean más llamativos.



13 Degradados en fondo negro

Si usas degradados en fondo negro...

Deben ser usados exclusivamente para piezas digitales que NO vayan a imprimirse, tal como las diapositivas power point, páginas web, campus virtual, firmas electrónicas, posts, entre otros.

Las combinaciones son de la paleta de color como se muestran a la derecha.

Es permitido utilizar tonos más neón según consideres necesario para que sean más llamativos.



Hola, soy Ubuntu bold

Siempre debo ser más grande que los cuerpos de texto y subtítulos. Puedes usar mi versión bold y medium para títulos y subtítulos. Los títulos y subtítulos no tienen que tener partición silábica, es decir que no se tienen que separar palabras por guiones.



Hola, soy Roboto

Usame para textos extensos, para que pueda ser legible mi tamaño no debe ser menor a 9 puntos y el interlineado debe estar entre 1.0-1.15 para que sea más cómodo leerme. Siempre debo estar en mi versión regular o light + las versiones cursiva y negrita.



Descarga gratis estos tipos de letra y sus variaciones en [Google Fonts](#).

Los títulos y subtítulos deben verse de esta manera

Los párrafos deben verse como este, que sea obvio cuál es el título y cuál es el texto que presenta el titular.

Puedes usar color en los títulos

También puedes aplicar color en los textos si es necesario, pero de preferencia déjalos en negro si el fondo tiene algún color claro o es blanco.

Texto blanco en fondos oscuros o de color

Tanto en titulares, subtítulos y texto. Si quieres aplicar un toque de color utiliza la iconografía o algún accesorio. No uses la versión light de Roboto en fondos oscuros.



Si usas ilustraciones el estilo debe ser este

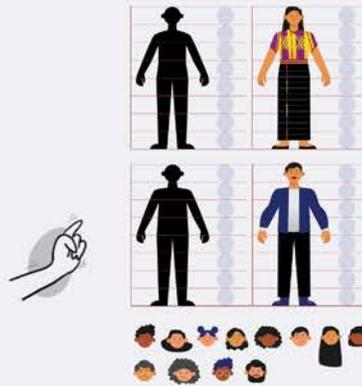
Diseño geométrico, flat con detalles lineales y degradados sutiles, buscando representar la variedad de personas que vayan a estudiar la carrera.

Procura usarlas exclusivamente en fondos blancos que mejoren su contraste.



Si se harán nuevas ilustraciones...

Utiliza esto como referencia para diseñar nuevos personajes y recuerda, mientras más variedad de personajes mejor representados serán todos aquellos relacionados con la carrera.

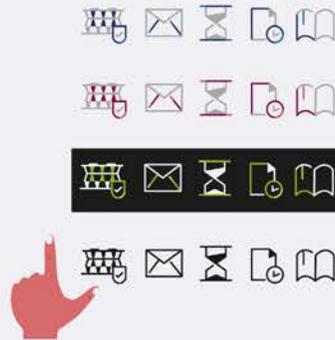


El estilo de los iconos oficiales es este

El estilo es principalmente lineal y pueden tener 2 variantes:

- de 1 solo elemento
 - 1 elemento principal + 1 complementario.
- Están diseñados para usarlos en diferentes fondos según el color.

Para usar versiones pequeñas o por circunstancias que lo ameriten pueden usarse a 1 solo color.



Para diseñar iconos nuevos...

Para diseñar iconos nuevos puedes usar la rejilla que se usa comúnmente para diseñar iconos de apps y sigue el criterio de cantidad de color principal 40-60% y de esa cantidad un 10% debe ser para el color secundario.

Para buscar otros iconos...

Procura que el estilo sea lo más parecido posible y úsalos a 1 solo color. Recuerda utilizar iconografía libre de derechos de autor o comprándolos.



Otras recomendaciones...

Ya que es una carrera en modalidad virtual el orden visual es muy importante y siempre hay que tomarlo en cuenta.

El logo no necesariamente tiene que aparecer en todo, para eso existen los recursos como la paleta de color, ilustraciones e iconos.

El texto no debe ser excesivo por la modalidad de la carrera y es importante incluir elementos muy visuales en el mismo. Un ejemplo claro es la Normativa.

Después de 3 años este manual perderá vigencia y será necesario reevaluar la actualidad de los recursos y sus aplicaciones.



Este documento fue diseñado usando el software de diseño gráfico Adobe Photoshop y Adobe Illustrator. Se utilizó la paleta de colores y tipografía de la Universidad de San Carlos de Guatemala en todo el EPS.



"Manual de Normas Gráficas" por Mariel Herrera. Con licencia de este obra está sujeta a licencia internacional de Creative Commons por lo que puede ser libremente distribuida y copiada. Siempre y cuando se cite al autor y no se modifique el contenido. Para más información sobre esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Este documento es una obra de arte que puede ser utilizada para fines educativos, comerciales, etc. con el consentimiento del autor. La Dirección de Graduación y Exámenes de la Universidad de San Carlos de Guatemala es responsable de la impresión. Año 2020.

Figuras 47-52. Páginas internas del Manual de normas gráficas. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.



Piezas derivadas

Las piezas que complementan la identidad visual institucional son las que se presentan a continuación en práctica las normas definidas en el Manual.

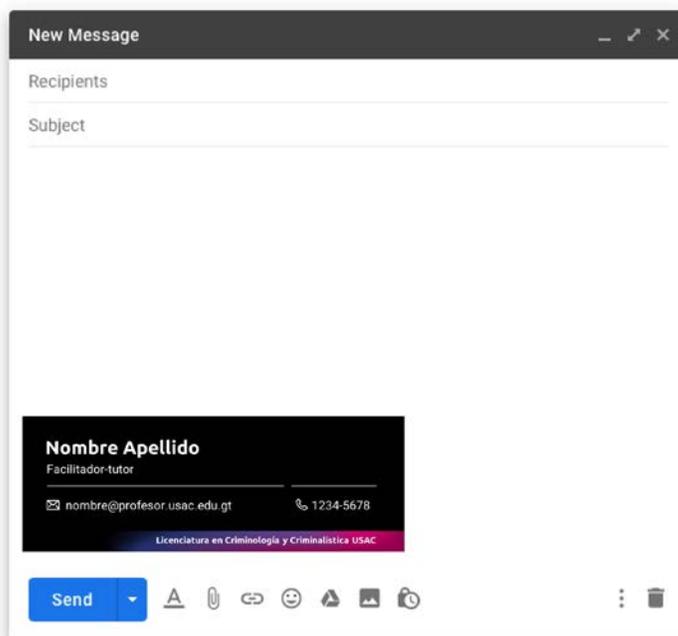


Figura 53-54. Firma para correo.

Fuente: elaboración propia, octubre 2020. Mockup por InVision en: search.muz.li

Red Curricular Licenciatura en Criminología y Criminalística



ÁREAS CURRICULARES Y NOMENCLATURA:

SH Social Humanística
CC Ciencias Criminológicas
PC Política Criminal
J Jurídica
T Tecnológica

INFORMACIÓN GENERAL:

Duración: 5 años | Créditos CLAR: 360 | Metodología: Virtual 90% | Presencial 10%

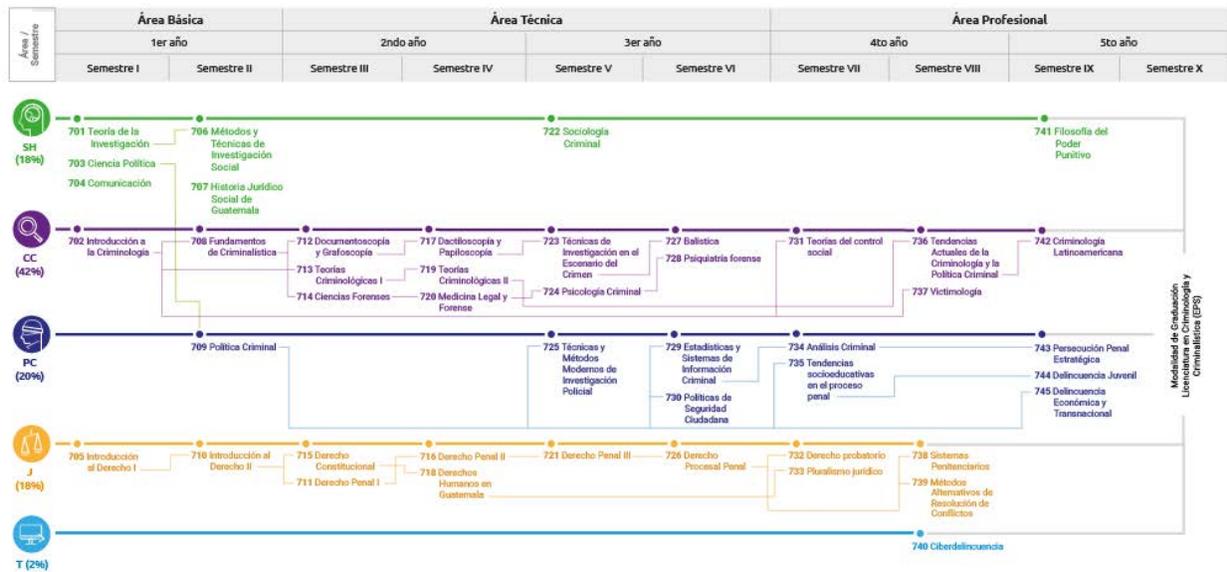


Figura 55. Red curricular. Fuente: elaboración propia, octubre 2020.

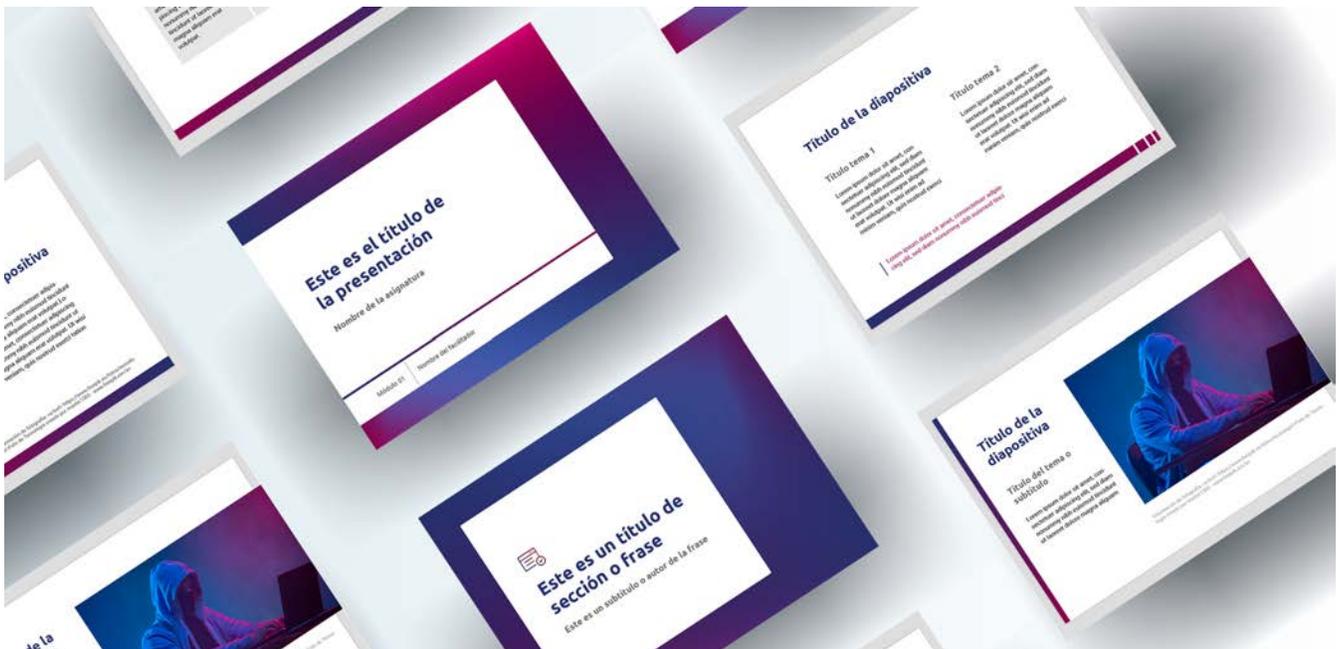


Figura 56-57. Plantillas Power Point. Fuente: elaboración propia, octubre 2020. Mockup por mockupcatalog.com

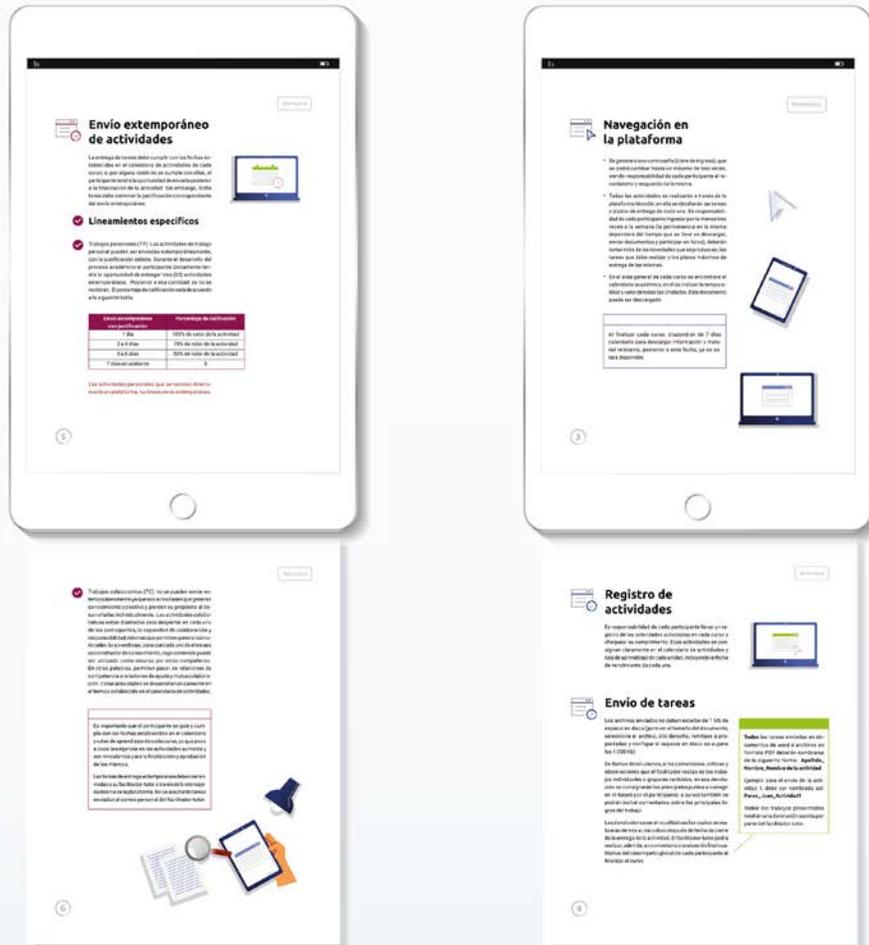


Figura 58. Diseño de Normativa para PDF en medios digitales e ilustraciones. Fuente: elaboración propia, octubre 2020. Mockup por mockupcatalog.com



Presupuesto

Descripción	Cantidad	Precio x cantidad	Horas	Precio por hora (Q85xhora)	Subtotal
Branding					Q24,651.00
Investigación diagnóstica	N/A	N/A	8	Q680.00	
Briefing	N/A	N/A	10	Q850.00	
Elaboración de instrumentos para investigación del grupo objetivo (diagnóstico, evaluación)	N/A	N/A	4	Q340.00	
Investigación del grupo objetivo	N/A	N/A	40	Q3,400.00	
Conceptualización y generación de <i>insights</i>	N/A	N/A	16	Q1,360.00	
Bocetaje Manual	N/A	N/A	24	Q2,040.00	
Bocetaje digital	N/A	N/A	24	Q2,040.00	
Diseño de Manual de normas gráficas	1	N/A	24	Q2,040.00	
Diseño de imagotipo	1	N/A	40	Q3,400.00	
Iconografía en 6 versiones de color	63	N/A	80	Q6,800.00	
Diseño red curricular	1	N/A	16	Q1,360.00	
Firma electrónica	1	N/A	4	Q340.00	
Pruebas de impresión imagotipo y red curricular (0.25 cada una)	4	Q1.00	N/A	N/A	
Ilustraciones y recursos editoriales					Q14,620.00
Investigación del grupo objetivo	N/A	N/A	20	Q1,700.00	
Conceptualización y generación de <i>insights</i>	N/A	N/A	16	Q1,360.00	
Diseño editorial guía para docentes	1	N/A	40	Q3,400.00	
Diseño de infografía realimentación	1	N/A	16	Q1,360.00	
Ilustraciones para diseño instruccional	4	N/A	40	Q3,400.00	
Diseño editorial de normativa	1	N/A	40	Q3,400.00	

Recursos varios					Q3,400.00
Plantilla Power	2	N/A	24	Q2,040.00	
Point 6 diapositivas					
Infografía videoclase	1	N/A	16	Q1,360.00	
COSTOS OPERATIVOS					Q4,091.62
		costo	Meses	Costoxmes	
Licencia software de diseño*		Q155.54	3	Q466.62	
Depreciación laptop		Q300.00	3	Q900.00	
Depreciación Wacom Intuos Pro		Q100.00	1	Q100.00	
Energía eléctrica**		Q205.00	3	Q615.00	
Internet residencial		Q470.00	3	Q1,410.00	
Celular		Q200.00	3	Q600.00	
ASESORAMIENTO			Horas	Costo x hora (Q250.00)	Q6,750.00
Asesoría gráfica Lic. Javier Donis			11	Q2,750.00	
Asesoría sobre el tema Lic. Carmen Aché			8	Q2,000.00	
Asesoría metodológica Lic. Lourdes Pérez			8	Q2,000.00	
Total					Q53,512.62
Impuestos (18%, IVA+ISR)					Q9,632.27
Gran total					Q63,144.89

*Conversión de dólares (\$19.99 la membresía mensual) a quetzales a fecha 5/11/2020

**Costo promedio mensual

Estos valores fueron una donación para la institución, debido a que los proyectos formaron parte del Proyecto de Graduación y el Ejercicio Profesional Supervisado del estudiante como proceso académico y aporte a la sociedad guatemalteca.



Capítulo 7

Síntesis del proceso



Conclusiones

- El proceso de validación tanto con los expertos como con el grupo objetivo permitió evaluar que con los materiales gráficos realizados al finalizar el proyecto se cumplen los objetivos de diseñar y proporcionar una identidad y recursos gráficos adecuados a la carrera de Licenciatura en Criminología y Criminalística, para que fortalezcan sus procesos de comunicación.
- Con los recursos como color, tipografía, iconografía e imago tipo se facilitará el reconocimiento de la carrera dentro de las ofertas académicas de la Universidad, cumpliendo con los objetivos específicos con el objetivo de comunicación, facilitando el reconocimiento de la carrera.
- La iconografía es uno de los elementos principales que apoyará a los estudiantes en la comprensión de conceptos necesarios para su desenvolvimiento en el entorno virtual de la carrera mientras que el Manual de normas gráficas facilitará la aplicación de la identidad visual, contribuyendo al alcance del objetivo de diseño de diseñar lineamientos que normen los recursos que se usarán en los procesos educativos.
- A través de esta modalidad de proyecto, tanto el estudiante como la Escuela de Diseño Gráfico retribuyen la inversión que se hace a la Universidad de San Carlos de Guatemala, apoyando instituciones que puedan verse beneficiadas y poniendo en práctica los conocimientos impartidos y adquiridos, además de brindar una mayor exposición y valoración de los profesionales del diseño, así como de las necesidades reales de la sociedad.



Recomendaciones



A la DEDEV

- Promover más capacitaciones a las unidades académicas sobre la importancia de la educación virtual.
- Seguir gestionando apoyo de estudiantes de diseño gráfico en sus proyectos y equipos, pues será de mucho aprendizaje tanto para ellos con los nuevos entornos y temáticas, además de recibir un aporte en proyectos digitales o impresos de diseño.
- Procurar que los proyectos que se desarrollen en conjunto con epesistas tengan bases sólidas para evitar contratiempos o cambios desgastantes durante el proceso que puedan dificultar el alcance de los objetivos y aporte a la institución.



Al CUNSORORI

- Tener siempre copias seguras de los materiales diseñados en plataformas como Drive o similares y compartirlos abiertamente entre facilitadores, además de gestores de la comunicación de la carrera.
- Involucrarse con más epesistas de diseño gráfico, puesto que podrán aportar sus conocimientos para gestionar proyectos en conjunto que sean beneficiosos tanto para el centro universitario como a los estudiantes de este.



A los estudiantes

- Escoger temáticas que realmente los apasionen y puedan mantenerlos motivados durante todo el proceso, para apoyar de mejor manera a las instituciones desarrollando buenos proyectos.

- Contactar con una institución que pueda apoyarlo durante todo el proceso y la comunicación sea fluida y efectiva; es de considerar en gran medida que es un trabajo en equipo, no individual, en especial las etapas de validación.
- Analizar e identificar el verdadero nivel de incidencia del proyecto en los objetivos a plantear, no asignarles metas excesivas con alto nivel de dificultad que no puedan cumplirse y afecten los resultados.
- Investigar y redactar el marco teórico a conciencia, pues estos conocimientos pueden facilitar los procesos creativos del proyecto en gran medida, además de brindar herramientas que se puedan aplicar para alcanzar los objetivos.
- No descuidar su salud emocional o física en el proceso, buscar ayuda siempre que se sientan abrumados en los momentos más críticos del proyecto para alcanzar los objetivos planteados.



A la Escuela de Diseño Gráfico

- Dar una inducción completa de lo que consisten este tipo de proyectos en la carrera, previo a iniciarlos para facilitar la planificación y toma de decisiones importantes del estudiante en estos procesos académicos.
- Velar constantemente que los asesores involucrados en el proyecto de graduación puedan mantener una comunicación constante y asertiva con los estudiantes en sus horarios de atención, y si en caso uno o más presentan complicaciones apoyar siendo abiertos a conocer dichas situaciones, ya que pueden generar obstáculos en el proceso y alcance de objetivos.
- Fortalecer el nivel de investigación que debe efectuar el profesional del diseño desde los primeros años y unificar metodologías que puedan llevar una secuencia, para una mejor formación que concluya en la reducción de incertidumbres y flaquezas en este ámbito de los estudiantes que pueden presentarse en las etapas de estos proyectos y así aplicar sus conocimientos adecuadamente.
- Continuar velando por la producción de proyectos y actividades de diseño que aporten a la sociedad y hagan crecer personal y profesionalmente a todos los involucrados.



Lecciones aprendidas

Al finalizar la primera fase del proyecto se consolidaron los siguientes aprendizajes:

- Conocimiento básico sobre los recursos y estructura de la educación virtual y a distancia para entender mejor el contexto donde se pueden ofrecer soluciones de comunicación visual.
- Trabajo en equipo y comunicación constante y concisa con profesionales de distintas áreas para cumplir objetivos.
- Las relaciones interpersonales en medios virtuales se manejan de forma distinta a través de medios escritos y audiovisuales, algo que debe aplicarse desde el inicio y que con la práctica se mejora.
- Gestión de tiempo y planificación básica para iniciar un proyecto.

En las etapas de visualización, evaluación y validación del proyecto se alcanzaron los siguientes aprendizajes:

- Establecer un nivel más profundo de conceptualización por medio de la investigación, principalmente la interacción con los grupos objetivos de los que hay que recabar toda la información necesaria.
- El diseño centrado en las personas permite realizar mejores piezas que realmente puedan brindar alternativas para solucionar problemas y así ser mejor recibidas por el grupo objetivo.
- La evaluación con profesionales que tienen diferentes años de experiencia en el entorno nutre positiva-

mente la retroalimentación que brindan, pues manejan distintos puntos de vista que se pueden aprovechar para mejorar el proyecto.

- Es de suma importancia que las validaciones con el grupo objetivo sean concisas y amenas (amenas en el caso de realizar entrevistas o *focus group*), considerando como factores principales las circunstancias (en este caso virtuales) y el nivel de interés que tengan para participar, ya que de esto dependerá una buena realimentación, puesto que como creadores del proyecto podemos olvidar para quienes estamos diseñando.

Al finalizar el proceso del proyecto:

- La modalidad y el tipo de proyecto inevitablemente presentaron dificultades y contratiempos en el proceso, es por eso tan importante la comunicación con la institución, jefe inmediato y tercer asesor debe ser constante y asertiva, mantener a todos al tanto del proyecto para buscar soluciones como equipo, donde la responsabilidad, planificación y compromiso son fundamentales.
- Tomarse un tiempo para ajustar la salud mental y emocional debe ser prioridad durante todo el proceso, en especial cuando surgen problemas y en las últimas etapas donde el cansancio y la inestabilidad emocional pueden estar en contra facilitando bloqueos mentales, dificultando el análisis y corriendo el riesgo de no alcanzar las metas establecidas.
- Al finalizar se comprende mejor el nivel de investigación que requiere el diseño gráfico y qué objetivos se pueden establecer realmente en cuanto a comunicación visual, el compromiso de trabajar en equipos multidisciplinarios, además de obtener conocimientos sobre la educación virtual que se hará más común en la nueva normalidad a la que enfrentamos y debemos ajustarnos
- Se tenía erradamente la creencia de utilizar patrones o texturas obtenidas del símbolo para el desarrollo de *branding*, que de esta forma se daba coherencia visual; sin embargo, se comprendió que estos recursos dependen de la naturaleza del proyecto, el grupo objetivo y su entorno que en este caso no eran necesarios para la solución gráfica.



Listado de figuras

Figura 1. Organigrama de la DEDEV	26
Figura 2. Organigrama del CUNSORORI incluyendo la Licenciatura en Criminología y Criminalística	30
Figura 3. Isologotipo de la DEDEV.	31
Figura 4. Sección con acceso a información sobre los cursos y las plataformas virtuales en <i>moodle</i> oficiales de diferentes unidades.....	31
Figura 5. Escudo de la USAC.....	32
Figura 6. Escudo del CUNSORORI en página web oficial.....	32
Figura 7. Inicio de página web oficial del CUNSORORI	32
Figura 8. Ilustración para representar al grupo objetivo	35
Figura 9. Flujograma investigación	38
Figura 10. Flujograma marco teórico.	39
Figura 11. Flujograma conceptualización	40
Figura 12. Flujograma validación	41
Figura 13. Ilustración para representar la técnica de conceptualización.....	66
Figura 14. Moodboard de logotipos	70
Figura 15. Moodboard de iconografía	71
Figura 16. Moodboard inteligencia artificial	71
Figura 18. Bocetos de nivel 1 para el imagotipo.....	75
Figuras 19-21. Bocetos de nivel 1 para el imagotipo, opciones a, b y c.....	76
Figuras 22-23. Bocetos de nivel 1 digitales opciones a y b.....	76
Figura 24. Bocetos de nivel 1 iconografía, opciones a, b y c	77
Figura 25. Bocetos de nivel 1 iconografía, digitales.....	77

Figura 26. Bocetos de nivel 2 imagotipo para evaluación.....	80
Figura 27. Bocetos de nivel 2 iconografía para evaluación.	80
Figuras 28-31. Evaluaciones con profesionales a través de Google Meet.....	81
Figuras 32-33. Propuesta de imagotipo e iconografía para validación con el grupo objetivo	84
Figuras 34-35. Validación con el grupo objetivo en la plataforma Google Meet ..	85
Figuras 36. Presentación de la paleta de color final.....	88
Figuras 37-38. Propuesta final de imagotipo y tipografía	89
Figuras 39-40. Propuesta final de paleta de color y degradados.....	91
Figuras 41-44. Propuesta final de iconografía en 2 variaciones	95
Figura 45. Portada del Manual de normas gráficas	96
Figuras 47-52. Páginas internas del Manual de normas gráficas	103
Figura 53-54. Firma para correo.....	104
Figura 55. Red curricular.....	105
Figura 56-57. Plantillas Power Point.....	106
Figura 58. Diseño de Normativa para PDF en medios digitales e ilustraciones .	107



Bibliografía

- Alberich, Jordi; David Gómez Fontanills y Alba Ferrer Franquesa. "Módulo didáctico 4" en *Conceptos básicos de diseño gráfico*. Cuarta. (Barcelona: Oberta UOC Publishing, SL, 2014) Creative Commons [PID_00191347]
- Aretio García, Lorenzo. *Historia de la Educación a Distancia*. (España: UNED, 1999). Consultado el 31 de mayo de 2020. En: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/142131.pdf>
- Borrayo Ruano, Candy Vidalia. *La responsabilidad social del diseñador gráfico y su influencia en la sociedad a través de la educación superior en Guatemala*. (Universidad de San Carlos de Guatemala: Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, 2013) consultado el 5 de septiembre de 2020. En: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3546.pdf.
- Bosler Denise. *Mastering Type: The Essential Guide to Typography for Print and Web Design*. (Cincinnati, Ohio: How Books, 2012)
- Cárdenas, Ingrid. *Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual*. Soy USAC. Se consultó en noviembre 13 de 2020. En: <https://soy.usac.edu.gt/?p=12727>,
- Casey, Meghan. *Why You Need Content Strategy Before Editorial Planning*. (Content Marketing Institute) consultado el 5 de septiembre de 2020. En: <https://contentmarketinginstitute.com/2017/03/content-strategy-editorial-planning/>.
- CUNSORORI. *Reseña Histórica*. CUNSORORI USAC. Se consultó en noviembre 13 de 2020. En: http://c3.usac.edu.gt/cunsurori.usac.edu.gt/public_html/?page_id=35
- De Buen, Jorge. *Manual de Diseño Editorial*. Segunda. (México: Editorial Santillana México D.F., 2003)
- DEDEV. *USAC virtual*. Se consultó en mayo 25 de 2020. En: <https://virtual.usac.edu.gt/>
- Dirección General de Docencia. *Propuesta curricular de Licenciatura en Criminología y Criminalística*. (Guatemala: Dirección General de Docencia USAC, 2020)
- Dirección General de Investigación. *Alternativas metodológicas de enseñanza-aprendizaje desde la teoría cognoscitiva para aplicar en cursos superpoblados de las Facultades de Ciencias Jurídicas y Sociales, Ingeniería*

- y *Odontología de la Universidad de San Carlos de Guatemala*. (Guatemala: USAC, DIGI, PUIE, IIME. 1999)
- Donis, Javier. *Clasificación de insights, aplicaciones y el uso en las tendencias para identificarlos y encodificarlos en conceptos creativos a través del storytelling*. (Ciudad de Guatemala: USAC Facultad de Arquitectura, 2020)
- Educación virtual: ¿Qué es la educación virtual?*. Se consultó el 31 de mayo de 2020. En: <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>.
- El Estado Actual de la Criminología: Un Breve Ensayo* | Chris Se consultó el mayo 25 de 2020. En: <https://www.unl.edu/eskridge/artartsp.html>.
- Frascara, Jorge. *Diseño gráfico para la gente*. (Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000)
- García-Pablos de Molina, Antonio. *La aportación de la criminología*. EGUZKILORE. 1989. consultado el 2 de agosto de 2020. En: <https://www.ehu.es/documentos/1736829/2163271/09+-+La+aportacion+de+la+criminologia.pdf>.
- González-Miranda, Elena y Tania Quindós González. *Diseño de iconos y pictogramas*. Primera. (España: Campgrafic Editors, 2015)
- Higueros, Andrés comp. *Sin retículas no hay paraíso*. Primera. (Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala, 2018)
- IDEO ORG. *Design Kit*. Designkit.Org. Consultado el 18 de agosto de 2020. En: <https://www.designkit.org/methods/3>.
- La educación ante el Covid-19 en América Latina: Retos y ...* consultado el 31 de mayo de 2020. En: <https://blogs.iadb.org/educacion/es/retosyalternativasdepoliticaeducativa/>
- Landa, Robin. *Graphic design solutions*. Cuarta. (Boston: Wadsworth, Cengage Learning, 2011)
- López, Oscar comp. *Medios y materiales educativos*. (Perú: Industrial peruana SAC, 2006). Se consultó el agosto 2 de 2020. En: https://www.academia.edu/8057395/LOS_MEDIOS_Y_LOS_MATERIALES_EDUCATIVOS
- Luna González, Lizbeth. *El diseño de interfaz gráfica de usuario para publicaciones digitales*. Revista Digital Universitaria volumen 5 número 7. (2004):

2-12. ISSN: 1067-6079. Consultado el 5 de septiembre de 2020. En: http://www.ru.tic.unam.mx:8080/bitstream/handle/123456789/775/ago_art44.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Martínez Ordoñez, Carlos Armando. *La importancia del estudio criminológico y el peritaje cultural en el delito de discriminación*. (Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, 2016). En: http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_13232.pdf

Muñoz, Leidy. *Las construcciones de autoridad en el aula y su interrelación con los procesos de enseñanza*. (Universidad Nacional de Colombia: Facultad de Ciencias Humanas, Instituto de Investigación en Educación, 2012) consultado el 31 de mayo de 2020. En: <http://www.bdigital.unal.edu>.

Noble, Ian y Russell Bestley. *Visual research, an introduction to research methodologies in graphic design*. Primera. (Suiza: AVA Publishing SA, 2004)

Presentación – USAC virtual. Consultado el 5 de septiembre de 2020. En: <https://virtual.usac.edu.gt/presentacion/>

RAE ASALE. Educación | Diccionario De La Lengua Española. «Diccionario De La Lengua Española». Edición Del Tricentenario. 2020. Consultado el 2 de agosto de 2020. En: <https://dle.rae.es/educaci%C3%B3n?m=form>.

Rodríguez, Cristina coord. *Manual de investigación para diseñadores*. Primera. (Barcelona: Blume, 2018)

Santiesteban, Miguel. *La identidad no es solo el logotipo: todo comunica*. Primera. (Cuba: Ciudad Habana, 2009)

Schwartzman, Guisela; Fabio Tarasow y Mónica Trech. *Dispositivos tecnopedagógicos en línea: medios interactivos para aprender*. En Aprendizaje abierto y aprendizaje flexible: más allá de formatos y espacios tradicionales (ANEP-Ceibal, Montevideo, 2014), consultado el 31 de mayo de 2020. En: <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/dispositivos-tecnopedagogicos-linea-medios-interactivos-para-aprender>

Skolos, Nancy; Thomas Wedell. *Graphic design process, from problem to solution 20 case studies*. Primera. (Londres: Laurence King, 2011)

Slideshare. *Nivel socioeconómico urbano de Guatemala*. Consultado el 5 de septiembre de 2020. En: <https://es.slideshare.net/rstrem/s/nse-del-guatemalteco-urbano>



Apéndice

1. Herramienta, cuadro FODA, para realizar diagnóstico

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Expertos en educación a distancia en entornos virtuales • Capacitación constante sobre educación virtual • Alta calidad de talentos humanos • Bases legales • Comunicación con las autoridades de la USAC • Experiencia en la modalidad a distancia virtual • Facilidad de contacto en línea • Programas novedosos, actualizados científica y tecnológicamente • Desarrollo de equipos multidisciplinarios 	<ul style="list-style-type: none"> • No hay carreras a nivel técnico o licenciatura modalidad virtual en la USAC (prepandemia) • Las carreras relacionadas con las ciencias criminológicas y criminalística solo se dan en universidades privadas • Vinculación con organizaciones nacionales e internacionales • Innovación en la implementación de tendencias tecnológicas • Posibilidad de integrar estudiantes que tengan interés en la carrera pero no tenían los medios para estudiarla • Diversificación y actualización de la oferta educativa de la USAC central y centros universitarios • Mayor inclusión de estudiantes
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • No existe material para iniciar labores educativas • La infraestructura es escasa para iniciar actividades presenciales • Aún está en etapa de desarrollo • No cuentan con una identidad visual que los identifique de las ofertas de universidades privadas, ni los diferencie de las otras licenciaturas de la USAC 	<ul style="list-style-type: none"> • Desactualización en herramientas de enseñanza-aprendizaje en modalidad virtual por parte de proveedores de plataformas educativas como moodle • Saturación en las plataformas virtuales • Demanda insuficiente de estudiantes • Los recursos se mezclen y no se distinguen de las otras carreras provocando confusión en el estudiante

2. Entrevista a grupo objetivo



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Cuestionario para entrevista

Estudiantes

Buenos días Nombre de entrevistado gracias por brindarme su tiempo y apoyo para esta entrevista. Me presento, mi nombre es Mariel Herrera, estudiante de la escuela de Diseño gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Actualmente estoy realizando mi Proyecto de graduación y EPS en la DEDEV USAC, por lo que debo realizar un estudio en donde quisiera conocer más sobre usted, cómo es su experiencia siendo estudiante de derecho y los nuevos retos surgidos por la covid-19.

Tiempo estimado para la entrevista: 20-30 minutos.

Nombre:

Edad:

En qué zona reside:

Año que cursa:

Opinión sobre COVID-19

1. Opinión sobre la emergencia de COVID, como lo has manejado:
2. Que retos se te han presentado en el marco del COVID:
3. Sufres de incertidumbre actualmente:

Retos de la universidad y clases en línea (razones y motivos)

4. Crees que para la universidad ha sido un reto las clases en línea:
5. A que retos te enfrentaste / enfrentas como estudiante
6. En comparación a las universidades centroamericanas como crees que está posicionada la USAC.
7. ¿Qué aspectos positivos le ves actualmente a la USAC?
8. ¿Qué aspectos negativos le ves actualmente a la USAC?
9. ¿Como te gustaría que fuera la USAC?
10. ¿Por qué decidiste estudiar derecho?
11. Relación con los docentes de la Facultad de Derecho
12. Aspectos positivos de la facultad de derecho
13. Aspectos negativos de la facultad de derecho
14. Opiniones sobre las clases en línea y recursos que utilizan (plataforma, comunicación vía correo, redes sociales, teléfono, documentos, tareas y presentaciones)
15. ¿Qué medios se le hacen más prácticos para leer? ¿Por qué?

Intereses personales



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

16. ¿Qué metas tienes a corto, mediano y largo plazo?:
 - a. Corto:
 - b. Mediano:
 - c. Largo:
17. Escuchas alguna radio o sistema de streaming (emisora de radio, Spotify, itunes, apple music, deezer, soundcloud, youtube):
18. Utiliza TV o servicio de streaming (netflix, amazon prime, otro):
19. Redes sociales que más utilizas (incluyendo apps de mensajería instantánea):
20. Cuéntame un poco sobre ti, que música te gusta escuchar, tienes alguna banda favorita:
21. Cuéntame cómo ha cambiado tu rutina después de la pandemia, por ejemplo, que hacías en un fin de semana normal antes de todo y que haces ahora:
22. ¿Qué se te viene a la mente con las palabras "investigación criminal y forense"?
23. *¿Te interesan los temas relacionados a crímenes, resolución de conflictos, sistema penal, perfiles psicológicos de personas violentas?*

3. Matrices para evaluar primer nivel de visualización

Propuesta/Indicador imagotipo	A	B	C
¿Tiene relación con la institución?	2	2	2
Sin problemas con versiones a color	3	5	2
Composición geométrica consistente	4	4	3
Singularidad	4	3	3
Reproductibilidad	4	3	3
Memorabilidad	5	3	3
Abstracción	4	2	2
Total	25	22	18

Propuesta/Indicador iconografía	A	B	C
¿Tiene relación con el concepto creativo?	2	4	4
Coherencia con las palabras que representan	3	3	4
Composición geométrica consistente	2	3	5
El tratamiento es estético	3	3	4
Reproductibilidad	2	3	4
Memorabilidad	3	2	4
El tratamiento los hace interesantes	2	2	3
Total	17	20	28

4. Instrumento para evaluar con expertos

Co-evaluación profesionales identidad gráfica institucional

Hola, soy Mariel Herrera y el siguiente instrumento está elaborado para evaluar la propuesta de identidad gráfica en 14 ítems para la nueva carrera en Criminología y Criminalística de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la USAC como parte de mi Proyecto de Graduación 2020 de Diseño
Gracias por tu tiempo :)

1. Por favor coloca tu nombre y a que te dedicas actualmente

Antecedentes	La carrera nace como iniciativa del Rector Murphy Paiz y la Dirección General de Docencia de la USAC como respuesta a los altos índices de violencia, corrupción, debilidades y desactualización en el contexto jurídico nacional dado que la universidad tiene la obligación de desarrollar soluciones educativas y tecnológicas que beneficien a la población. Esta carrera iniciará su funcionamiento en 2021 con una modalidad a distancia y virtual acogida por la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales (la unidad académica más antigua de la universidad) en el campus central y sus centros regionales.
Grupo objetivo	1. Estudiantes: guatemaltecos 20-30 años, ubicados en departamento de Guatemala y zonas urbanas aledañas a los centros universitarios, nativos digitales, nivel medio C3 y bajo D1, uso de tecnologías, velocidad y comprensión de lectura, habilidad para trabajar y estudiar de forma autónoma, pensamiento lógico-analítico. 2. Docentes/facilitadores: guatemaltecos de 35-60 años, ubicados en áreas urbanas del departamento de Guatemala y aledañas a este, inmigrantes digitales, nivel licenciatura y maestría, nivel socioeconómico medio C2, experiencia en resolución de problemas, sentido de organización, autodidacta e independiente, pensamiento interpretativo
Concepto creativo y visualización	"Asistentes en los procesos de justicia"
Interpretación gráfica del concepto creativo El concepto se ve reflejado en el imagotipo como asistente de justicia al compartir la simbología que representa histórica y culturalmente a la Facultad de Derecho que enfatizan su valor cultural a través de una construcción semi heráldica en un estilo más moderno. Así mismo en la gráfica se toman referentes tecnológicos actuales como los asistentes de inteligencia artificial, en el manejo y armonías de color, estilo tipográfico y estilo icónico para evocar el entorno digital. Un proceso son pasos o fases sucesivas, las cuales se verán reflejadas en la simplificación figurativa de la iconografía, el uso de retículas modulares, patrones que reflejen el fundamento del diseño de dirección de modo que el mensaje sea claro y las jerarquías evidentes.	
Evaluación	Evaluar los criterios en una escala de 1-5 donde 1=deficiente, 3=satisfactorio y 5=excelente

Logotipo + símbolo



Logotipo + símbolo + color



2. La tipología "símbolo+logotipo" es adecuada para el proyecto

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

deficiente excelente

3. la pregnancia del símbolo respecto a su contexto y grupo objetivo

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

deficiente excelente

4. Compatibilidad semántica del logo con la institución y actividades que va a realizar

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

5. Los elementos son suficientes en el simbolo, logotipo e iconos (no le sobran ni le faltan elementos)

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

6. El logo tendrá una vida útil a largo plazo en la institución (vigencia)

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

7. El imagotipo es comprensible y adecuado al caso

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

8. El estilo (lineal) y calidad gráfica en el simbolo e iconos evocan el concepto creativo en función del contexto y grupo objetivo

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

9. Compatibilidad semántica entre conceptos e iconos

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

10. La paleta cromática es armónica y favorece la memorabilidad

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

11. El uso del color favorece el contraste y la jerarquía visual

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

12. La selección tipográfica es adecuada para el proyecto y su contexto

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

13. La selección tipográfica facilita la jerarquía visual y favorece la legibilidad

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

14. Los valores identificadores conservados de la Facultad y Universidad contendedora de la carrera en la nueva marca gráfica son acertados (color y elementos del emblema como la torre, corona, libro, espada, corona de victoria)

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
deficiente	<input type="radio"/>	excelente				

15. Comentarios y observaciones adicionales

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formulario

5. Instrumento para validación con el grupo objetivo

Evaluación con grupo objetivo

Hola, soy Mariel Herrera y el siguiente instrumento está elaborado para evaluar la propuesta de identidad gráfica para la nueva carrera en Criminología y Criminalística de la USAC ahora siendo administrada por el CUNSORORI como parte de mi Proyecto de Graduación y EPS 2020 de Diseño Gráfico de la USAC. Se honesto con tus respuestas y comentarios ya que los datos serán únicamente para objetivos académicos.

Gracias por tu tiempo :)

1. Coloca tu nombre

2. ¿Cuántos años tienes?

Marca solo un óvalo.

Menos de 18

De 18-22

Más de 22

Más de 30

3. ¿Cuál es tu ocupación actual?

Logotipo

4. ¿Al ver el logotipo que le evoca?



Licenciatura
en Criminología
y Criminalística

CUNSORORI - USAC

Selecciona todos los que correspondan.

Educación

Nada

Tecnología

Historia

Justicia

Otro: _____

5. ¿Considera que el logotipo es adecuado para visibilizar la carrera entre las otras carreras y facultades de la USAC?

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Tal vez

6. El diseño del logotipo le parece:



Selecciona todos los que correspondan.

- Simple
 complejo
 atractivo
 ordenado
 desordenado
 interesante
 aburrido

Otro: _____

7. ¿Considera que el nombre de la carrera se lee claramente?



Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 Tal vez

8. ¿Considera que si fuera estudiante de la carrera se identificaría con el logo?

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez

9. ¿Hay algún elemento que no entienda o esté de más?

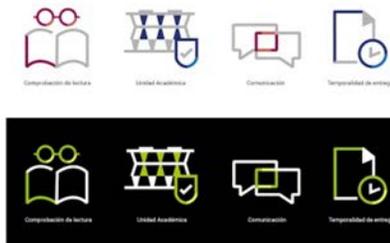


10. ¿Le haría algunos cambios?

Iconos

11. ¿Los iconos le parecen visualmente atractivos?

Iconografía

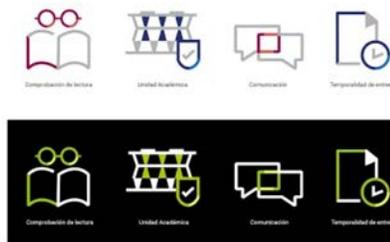


Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez

12. ¿Considera que los iconos facilitan la identificación y comprensión de palabras? (comprobación de lectura, unidad académica, comunicación, temporalidad de entrega)

Iconografía



Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Tal vez

13. ¿Qué le evoca el diseño de los iconos?

Iconografía



Selecciona todos los que correspondan.

- Tecnología
- Entorno digital
- Nada
- Ciencia
- Educación

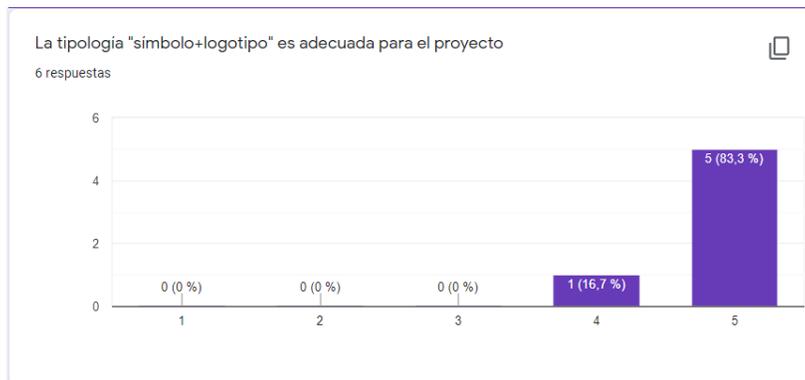
Otro: _____

14. ¿Les haría algunos cambios?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

6. Resumen y análisis de resultados de Google Forms con profesionales



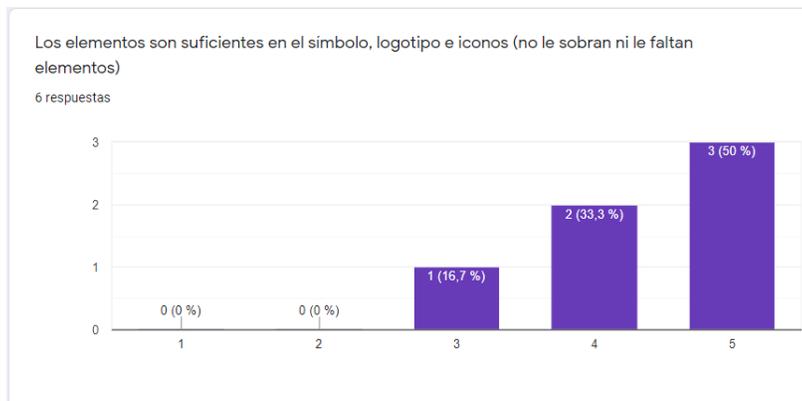
De los 6 profesionales 5 lo consideran una solución excelente indicando que la solución propuesta es lo suficientemente adecuada para el proyecto.



De los 6 profesionales 5 consideran que la pregnancia (calidad de llamar la atención y simplicidad) del símbolo, tomando en cuenta el entorno histórico y tecnológico junto al grupo objetivo joven adulto, es adecuada, es decir, el símbolo tiene esta cualidad.



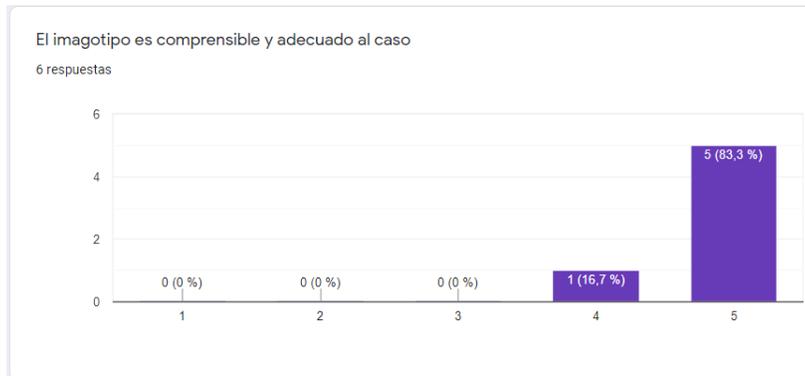
5 de los 6 profesionales consideran que el símbolo+logotipo se puede asociar con la institución y las actividades que realizará (educación superior).



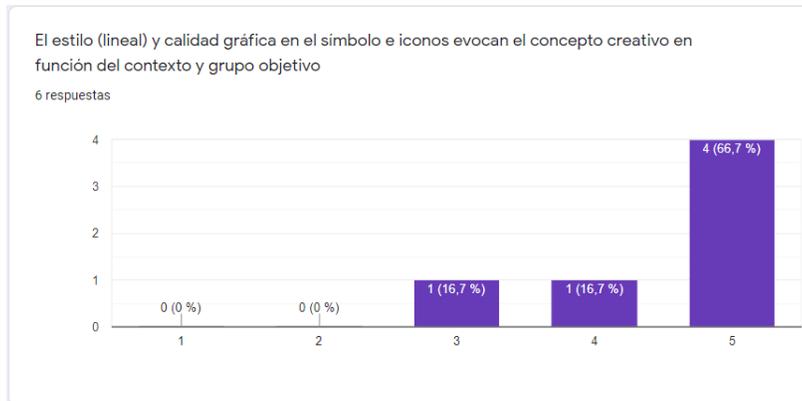
El 50% de los profesionales considera que los elementos en las piezas son suficientes, mientras que el otro 50% considera que hay elementos en el símbolo que pueden mejorarse o están demás, sin embargo, se mencionó en reunión de Google Meet que los íconos si los evalúan como excelentes en la escala.



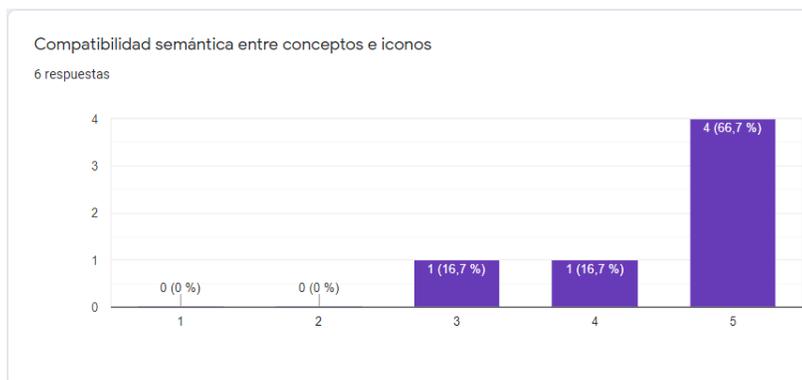
5 de 6 profesionales consideran que el símbolo es excelente para una vida a largo plazo, es decir, que podría mantener su vigencia por un período de tiempo mayor a 5 años, mientras que 1 pone en duda el plazo para el símbolo



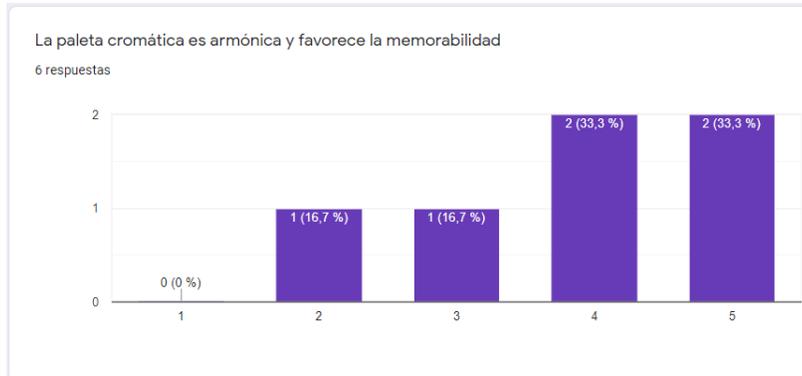
La solución para el signo identificador es considerado adecuado y comprensible para la institución como ente educativo, tomando en cuenta el contexto histórico y tecnológico, por los profesionales puesto que fue calificado para este apartado como excelente y muy bueno.



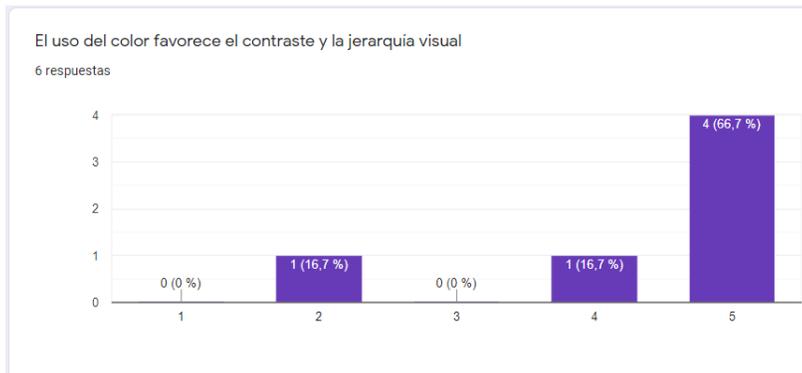
En este apartado 4 de los 6 profesionales consideran que el símbolo e íconos evocan el concepto creativo y tienen una calidad gráfica excelente, sin embargo, 2 de los profesionales consideran que en cuanto a la función de estos la aplicación de degradados en la iconografía no será del todo funcional y que el resto de elementos pueden mejorar en la calidad gráfica.



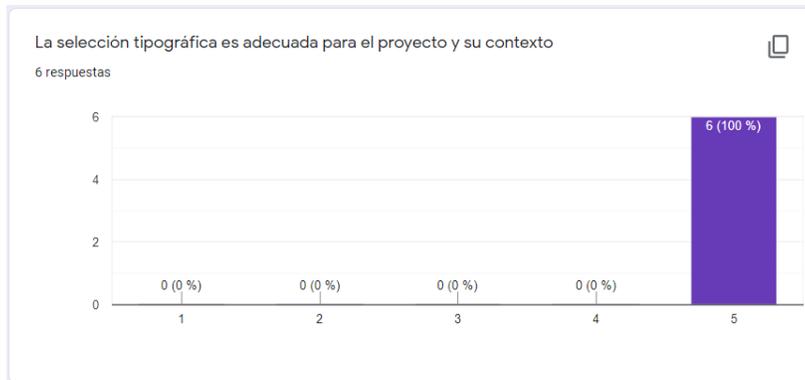
De los 6 profesionales 4 calificaron de excelente que el símbolo y los íconos transmiten el mensaje del concepto creativo "asistentes de justicia" (explicado al inicio del formulario), mientras que 2 consideran entre muy bueno y bueno el reflejo del concepto en los símbolos e íconos.



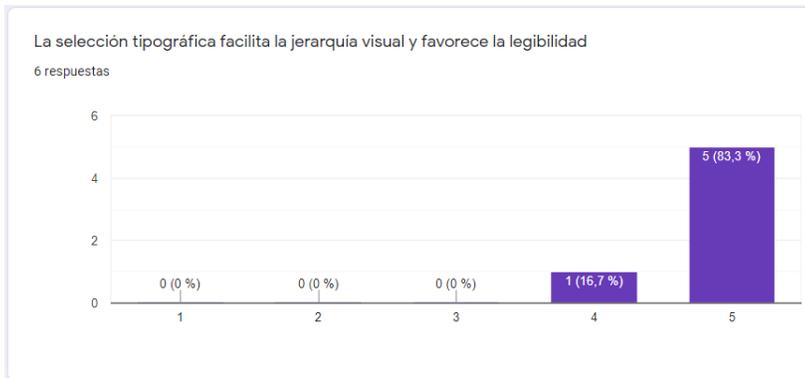
En el apartado sobre la paleta de color solamente 2 de los 6 profesionales la consideraron excelente, mientras que el resto, desde su punto de vista, consideraron hacer mejoras o que la solución para la paleta no era la más adecuada; en las reuniones en Meet se aclaró que los colores eran insuficientes o serían inadecuados por ser difíciles de reproducir en medios fuera de lo digital, en general se aconsejó cambiarla o mejorarla.



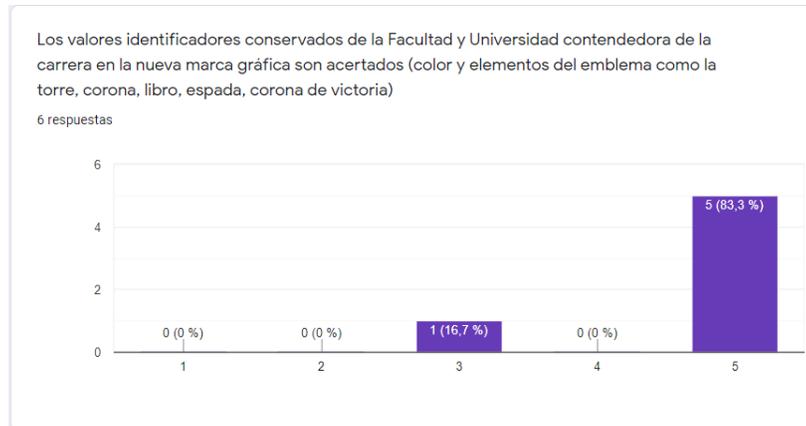
En cuanto al contraste y jerarquía de la premisa de colores aplicada, 4 expertos consideran que cumplen este parámetro, 1 opina que puede mejorarse y otro opina que no lo cumple y no es lo suficientemente adecuado.



Por unanimidad de los expertos la premisa tipográfica es calificada como adecuada para el proyecto.



Según la evaluación de los profesionales las tipografías cumplen de excelente y buena manera el parámetro de legibilidad y jerarquía tomando en cuenta el medio que será principalmente virtual y el grupo objetivo que estará en contacto directo.



De los 6 profesionales 5 consideran que los elementos conservados que se mencionan en el apartado apoyarán en la identificación y reconocimiento de la institución mientras que 1 considera esta solución como aceptable, por lo tanto, esta propuesta es adecuada.

Comentarios y observaciones adicionales

4 respuestas

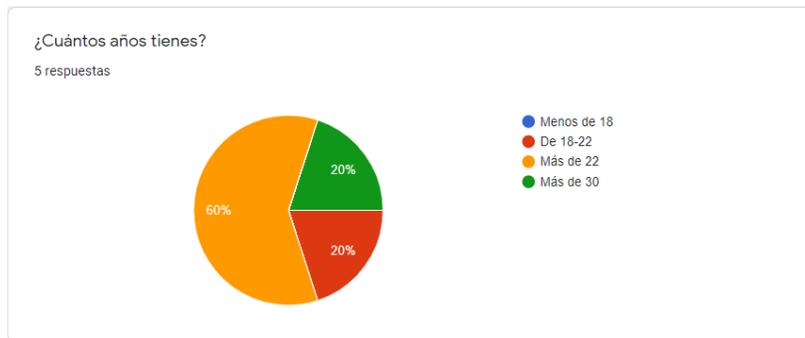
La propuesta es muy buena, sobre todo el logotipo a línea, es moderno pero guarda mucha elegancia.

El proyecto está muy bien logrado. No veo necesarias 2 cosas la creación de patrones y el uso de gradientes especialmente en el logotipo. Lo hacen ver sucio, va a ser muy difícil de reproducir en cosas como playeras, polos, en digital es probable que ni llegue a distinguirse. La iconografía ya es suficiente y está bien lograda como para no hacerle justicia en sus usos. Aunque dije que los patrones no se me hacen interesantes me gusta la aplicación en la parte trasera de la tarjeta de presentación. También lo dije en otros formularios, pero están alineando mucho los textos en las tarjetas de presentación y no parecieran tener exploración gráfica solo los alinearon y ya. Ojalá pudieras ver más layouts para que no sea un tarjeta común y darle buen uso a tu gráfica.

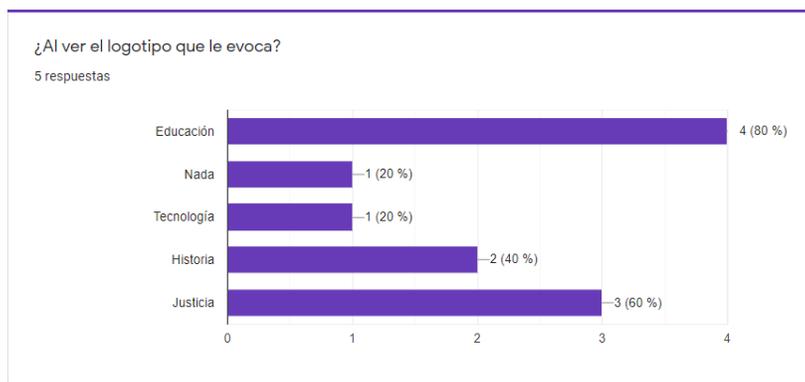
Buscar más atemporalidad en los iconos, forma de aplicación del color

¿Es necesario que la y esté en la segunda línea en el logotipo? considerar pasarla a la tercera línea podría funcionar de mejor manera para que la lectura sea escalonada y más equilibrada.

7. Resumen y análisis de resultados de Google Forms con el grupo objetivo



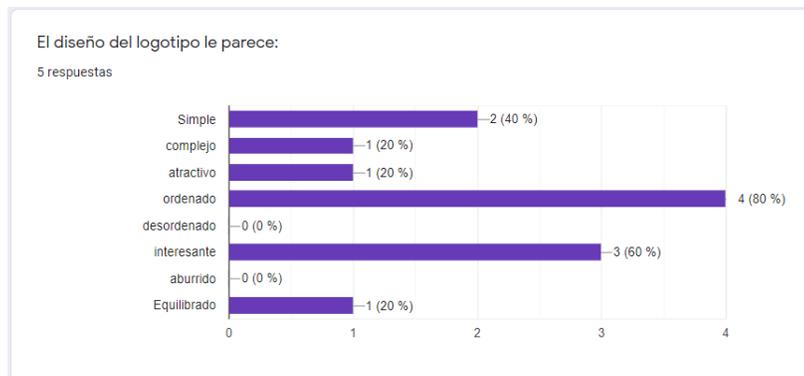
El 80% de los encuestados para la evaluación son menores de 30 años, por lo tanto, califican en este parámetro como representantes del grupo objetivo.



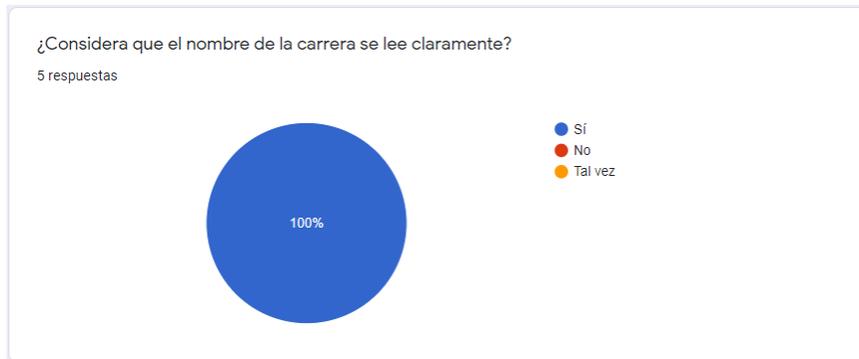
El 80% de los encuestados asocia la educación al imatipo diseñado para la carrera, también el 60% puede asociarlo con la justicia (término relacionado con el concepto creativo), mientras que el 40% encuentra relación con el término de historia, por lo tanto, el imatipo propuesto es adecuado en el parámetro de compatibilidad semántica y corresponde al tipo de institución.



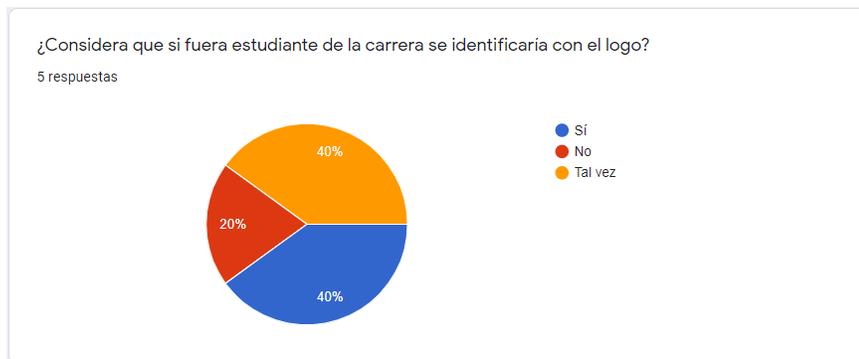
El 40 % considera que la propuesta de imagotipo para la carrera es adecuada para identificarla entre las otras ofertas dentro del entorno de la USAC, mientras que el otro 40 % lo considera como simplemente adecuada, por lo tanto, la solución imagotipo es adecuada lo suficiente para identificar la nueva carrera.



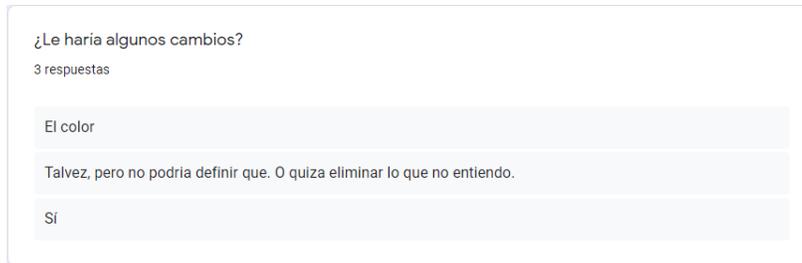
El 80 % considera que el diseño de la propuesta es ordenada, por lo que la retícula para la construcción del imagotipo es adecuada. El 60 % la considera interesante y el 40 % simple, por lo que se puede concluir que cumple con el parámetro de suficiencia y que califica como pregnante.



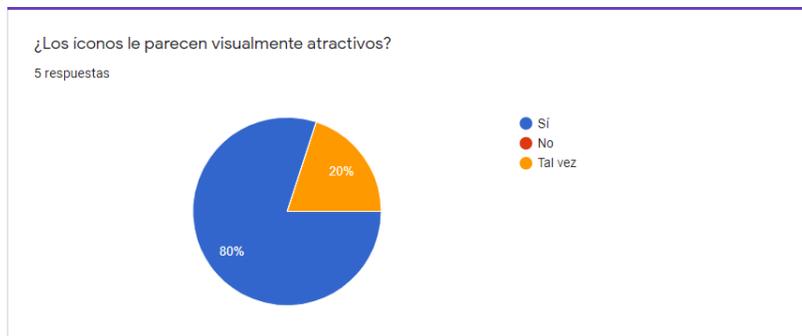
El 100 % concuerda que la parte logotipo (texto y tipografía) es adecuado y cumple con el parámetro de legibilidad.



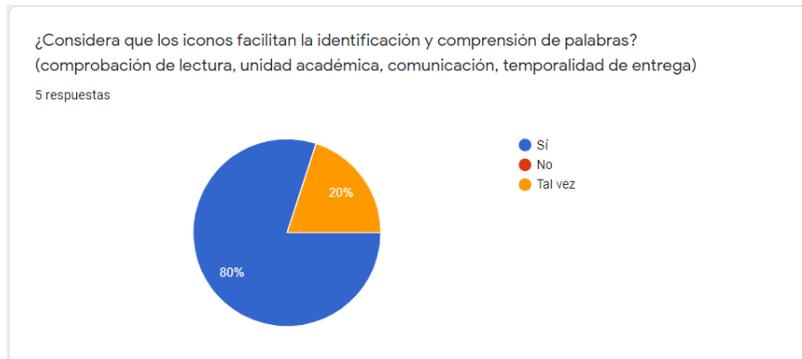
El 40 % considera que se identificaría con el imago tipo como estudiante de la carrera, mientras que el otro 40 % piensa que es adecuado lo suficiente, por lo tanto, la solución es simplemente adecuada en la aceptación del grupo objetivo para sentirse ellos identificados.



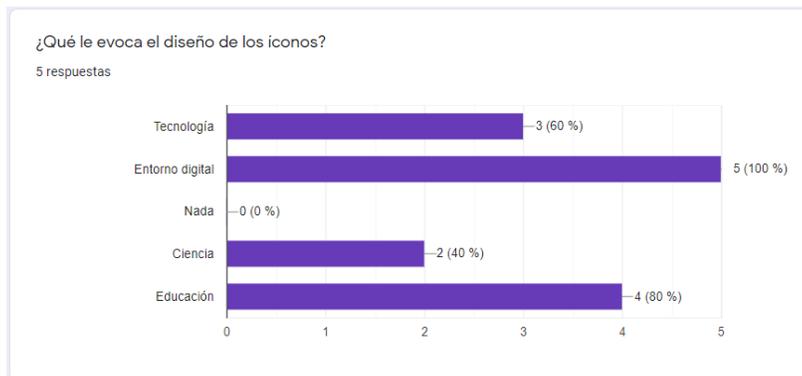
En los comentarios existe cierta vaguedad en las respuestas además que son muy cortas (a excepción de la primera sobre el color), por lo que se podría considerar que existe cierta confusión por la construcción del imagotipo, sin embargo, existen muchas variables a considerar ya que no se realizó una reunión de Google Meet con estas personas para extender estas realimentaciones.



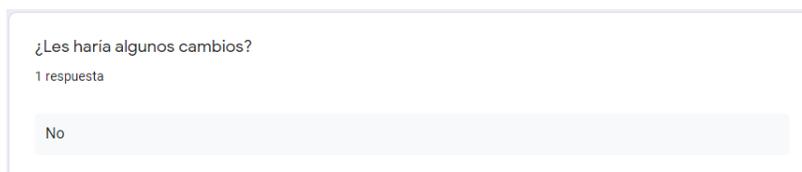
El 80 % considera que los iconos son atractivos por lo que cumplen con el parámetro de calidad gráfica siendo una solución muy adecuada.



El 80 % de la muestra califica como adecuada la iconografía para facilitar la identificación y comprensión de palabras por lo que las piezas son adecuadas para apoyar los procesos de comunicación.



El 100 % relacionó el diseño de la iconografía con el entorno digital, el 80 % con educación y el 60 % con tecnología por lo que la propuesta refleja de forma adecuada el concepto creativo.



Rosa Amelia González Domínguez
Licenciada en Letras
Email: rosgon@yahoo.es
Teléfono: 56961166

Guatemala, 5 de julio de 2021

MSc. Arquitecto
Edgar Armando López Pazos
Decano de la Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: **Diseño de identidad institucional para la Licenciatura en Criminología y Criminalística en modalidad virtual del Centro Universitario de Sur Oriente**, de la estudiante: **Mariel Arabella Herrera Samayoa** de la Facultad de Arquitectura, carne universitario **201605028**, previamente a conferírsele el título de **diseñadora gráfica** en el grado académico de **licenciada**.

Luego de 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 requerida.

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

Rosa Amelia González Domínguez
LICENCIADA EN LETRAS
Colegiado No. 5284

Rosa Amelia González Domínguez
Número de colegiado: 5284



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"Diseño de identidad institucional para la Licenciatura en Criminología y Criminalística modalidad virtual del Centro Universitario de Sur Oriente CUNSORORI con apoyo de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala"

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Mariel Arabella Herrera Samayoa

Asesorado por:

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Licenciada
**Lourdes Eugenia
Pérez Estrada**

Diseñadora Gráfica No. G - 24

MSc. Alberto José Paguaga González

Imprímase:

"ID Y ENSEÑADA TODOS"

MSc. Arq. Edgar Armandos López Pazos

Decano

DECANO