



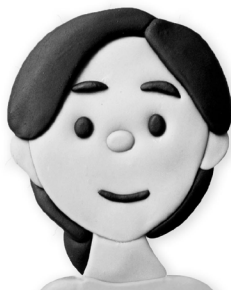
**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

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

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

# **Diseño de material gráfico para fortalecer la identidad del programa Becarte que DiverArte Guatemala promueve en Beneficio de niños y adolescentes, ciudad de Guatemala.**

Proyecto desarrollado por  
Yahaira Eunice Sequén Pérez







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

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

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

**Diseño de material gráfico  
para fortalecer la identidad  
del programa Becarte  
que DiverArte Guatemala  
promueve en Beneficio  
de niños y adolescentes,  
ciudad de Guatemala.**

Proyecto desarrollado por Yahaira Eunice Sequén Pérez  
para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Guatemala, octubre 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**

Decano

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Licda. Irma Judith Prado Duque

Vocal III

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García

Vocal IV

Br. Andrés Cáceres Velazco

Vocal V

Br. Andrea María Calderón Castillo

Secretario Académico

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

## **Tribunal Examinador**

Asesora Metodológica

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Asesor Gráfico

Lic. Axel Gabriel Flores Menéndez

Tercer Asesor

Lic. Marco Antonio Juárez Baten

Decano

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Secretario Académico

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca



# Agradecimientos y dedicatorias

Primeramente gracias a Dios por la oportunidad de cumplir una de mis metas, por darme las fuerzas cada día para seguir adelante.

A mi familia, por su apoyo con palabras de ánimo y cariño. Gracias a mi papá que fue la inspiración para seguir estudiando en la Universidad y por creer en mí. A mi mamá y mi abuelita Margarita por siempre orar por mí y también a mi hermano por darme ánimo.

A mis amigos por sus consejos y ayuda en toda la carrera, su amistad ha sido valiosa en todo este tiempo.

A todos los catedráticos y compañeros de Universidad por este tiempo que quedará como una etapa importante en mi vida de superación y aprendizaje.

# Índice

<b>1 Introducción</b>	<b>10</b>
Presentación .....	13
Antecedentes .....	14
Identificación del problema.....	17
Justificación .....	18
Objetivos.....	20
<b>2 Perfiles</b>	<b>22</b>
Perfil de la institución.....	24
Perfil del grupo objetivo.....	30
<b>3 Planificación Operativa</b>	<b>34</b>
Flujograma.....	36
Cronograma.....	39
Previsión de recursos y costos.....	41
<b>4 Marco teórico</b>	<b>42</b>
Aprendiendo a través del arte.....	46
El diseño y la importancia de la identidad.....	54
<b>5 Definición creativa</b>	<b>60</b>
6w's .....	62
Retrato visual.....	65
Insight .....	70
Concepto creativo.....	71
<b>6 Producción gráfica</b>	<b>72</b>
Primer nivel de visualización.....	74
Segundo nivel de visualización.....	80
Tercer nivel de visualización .....	86
Propuesta final .....	91
Vista preliminar de piezas gráficas .....	97
Presupuesto.....	122
<b>7 Síntesis</b>	<b>124</b>
Conclusiones.....	126
Recomendaciones .....	126
Lecciones aprendidas .....	127
<b>Referencias</b>	<b>131</b>
<b>Anexos</b>	<b>132</b>
1. Herramienta de validación con GO.....	132
2. Herramienta de validación con expertos .....	133
3. Cotización.....	135
<b>Índice de figuras</b>	<b>136</b>

# Capítulo



# Introducción





# Presentación

En el proceso educativo el aprendizaje del arte siempre ha constituido una alternativa de enseñanza en los centros educativos y una forma de mejorar el desarrollo de los estudiantes mediante su conocimiento y práctica. Diversos estudios señalan que, en Guatemala por diversas circunstancias, la inversión en el rubro educativo es limitada; y aún más escasos son los recursos destinados al aprendizaje de las artes. Ante este adverso panorama, es importante conocer cómo contribuye el arte en la formación de los estudiantes, para apoyar su enseñanza y promoción.

En razón de lo anterior, el presente proyecto de grado busca crear la identidad visual del programa Becarte de la asociación DiverArte Guatemala, programa por medio del cual se apoya a la niñez y adolescencia guatemalteca que sufre desventajas educativas.

Guatemala es uno de los países latinoamericanos que menos recursos del producto interno bruto (PIB) invierte en educación y salud. El Ministerio de Educación (MINEDUC), a través de su Boletín Informativo reporta que solo se invirtió el 2,9 % del PIB en educación en el 2018. La insuficiente inversión en educación limita el progreso del país, siendo los más afectados los habitantes de las áreas rurales y zona más vulnerables del país.

## Antecedentes

Según la Procuraduría de los Derechos Humanos (PDH), que se encargará de supervisar y monitorear el acceso a la educación en más de 300 centros educativos del país, el 24% de dichos centros educativos públicos de primaria no recibieron el aporte de gratuidad que debe garantizar el MINEDUC, en el 2018.

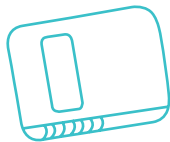
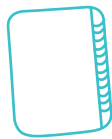
La PDH, basándose en los reportes del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Unicef (por sus siglas en inglés, United Nations International Children's Emergency Fund), aseguró que en Guatemala el 24% de los menores entre 7 y 14 años de edad no asisten a una escuela primaria, y el 12% de los que sí asisten deben abandonar las aulas por diferentes circunstancias. UNICEF trabaja para defender y garantizar el cumplimiento de los derechos de niños, niñas y adolescentes en Guatemala, ayudándoles a alcanzar su máximo potencial, especialmente a los más vulnerables y excluidos. Trabaja para que las niñas y niños estén sanos, vacunados, tengan una nutrición adecuada, cuidados y cuenten con estimulación temprana desde la primera infancia. En lo que respecta a los y las adolescentes procura que dispongan de servicios de salud, oportunidades de educación, participación, emprendimiento y estén protegidos contra todo tipo violencia.

De acuerdo al último censo de condiciones de vida del Instituto Nacional de Estadística (INE), el 59 % de la población guatemalteca vive por debajo de la línea de la pobreza, mientras que la riqueza se acumula en un pequeño grupo. El resultado de la falta de inversión en educación es la violencia. Entre otros factores y preocupaciones que afectan a los niños y adolescentes guatemaltecos, pueden mencionarse: el trabajo infantil, deben cuidar a otros niños, realizar tareas del hogar, la pobreza y pobreza extrema de los hogares. También incide la poca cobertura educativa en el área rural, sobre todo a partir del nivel básico y diversificado puesto que históricamente el acceso a educación secundaria y terciaria se ha privilegiado en los centros urbanos.

Las consecuencias del analfabetismo en Guatemala se evidencian en el desequilibrio que se manifiesta en las estructuras sociales, económicas, políticas y culturales de los pueblos. Ello contribuye a que las grandes mayorías de habitantes, estén marginados de los procesos de desarrollo y vivan en una crítica situación de pobreza y estancamiento.

**La calidad es otro factor que incide en que los alumnos no le encuentren sentido a la educación primaria al no obtener una formación con pertinencia lingüística, cultural, antropológica, pedagógica y psicológica, basada en estándares internacionales educativos. (Comité Nacional de Alfabetización).**

Cada año se suman un aproximado de 42,000 analfabetos en el país. El 60% de éstos corresponde a niños y niñas que se inscriben en primer grado, pero abandonan la escuela antes de aprender a leer y escribir. El 40% restante corresponde a personas que nunca ingresan al primer grado. Esto implica que la adición de nuevas personas analfabetas se podría evitar, en gran medida, mejorando la retención en la escuela y la cobertura en los niveles preprimario y primario para niños y primaria para adultos.



La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) recomienda que la inversión en educación sea del 7%. Pero Guatemala todavía está muy lejos de llegar a esa cantidad. La UNESCO promueve las condiciones propicias para el diálogo entre las civilizaciones, las culturas y los pueblos fundado en el respeto de los valores comunes. Es por medio de este diálogo como el mundo podrá forjar y alcanzar un desarrollo sustentable que suponga la observancia de los derechos humanos, el respeto mutuo, la igualdad entre los seres humanos y entre las naciones, objetivos que se encuentran en el centro mismo de la organización.

Analizando la realidad guatemalteca en la educación, con el fin de aportar a la sociedad y contribuir al progreso del país, DiverArte está a favor de la educación y en los últimos años ha sido parte de la creación de Educación para la Paz en Guatemala. Dicha organización promueve procesos de sensibilización artística, a partir de la apertura de espacios para la defensa

y promoción de los derechos humanos, con el propósito de aportar a la erradicación de contextos de estigma y discriminación que deriven en conductas de violencias dirigidos hacia la niñez, adolescencia y juventud guatemalteca.

DiverArte ha desarrollado diversos programas de aprendizaje que son creados de una manera pedagógica que cumplen con los lineamientos del -CNB- Currículum Nacional Base que han sido validados y aprobados como material didáctico e impartidos en algunas escuelas públicas del país, específicamente en la capital de Guatemala. Becarte es uno de los programas de educación dirigidos a niños de escuelas públicas en zonas vulnerables de la ciudad de Guatemala.

# Identificación del problema

Guatemala es uno de los países con índices bajos en educación pública. Asociación DiverArte Guatemala ha diseñado métodos alternativos de aprendizaje basados en el CNB cuyos métodos se imparten a través del programa becarte. De acuerdo al diagnóstico realizado se detectó que no se reconoce el programa becarte y sus servicios, y tampoco las formas de involucramiento en el contexto guatemalteco. Por lo tanto, no cuentan con una línea gráfica que lo distinga y brinde credibilidad al proyecto. El resultado es que no se transmite de manera eficaz la información al grupo objetivo para que se interesen en contribuir con el programa.

# Justificación del problema

## Trascendencia

La falta de empleo en Guatemala y la economía informal obligan a los padres de familia a utilizar a sus hijos como mano de obra y así obtener un ingreso extra, lo cual en consecuencia incrementa el analfabetismo, pues los niños dejan de asistir a las escuelas para conseguir ingresos económicos para sus familias.

DiverArte desde el 2011 impacta positivamente en el desarrollo comunitario, a través de la gestión de mecanismos de prevención, protección y atención, basados en la aplicación de nuevos modelos de convivencia que practiquen el buen vivir.

El programa de becarte benefició a niños de áreas vulnerables de la ciudad de Guatemala, este espacio se habilitó para que los y las estudiantes de una escuela de zona 6 recibieran el Programa de Expresión Artística, el cual beneficia a escolares por medio de becas. Para incrementar y obtener mejores resultados en el programa es necesaria la intervención de diseño gráfico en becarte para comunicar la información con pertinencia y así lograr el objetivo de apoyar y becar, obteniendo más colaboración y participación de personas interesadas en contribuir al progreso de la educación del país. En el futuro se espera ampliar la cobertura a nuevos grupos objetivos para que el proyecto siga creciendo.

Como parte de sus acciones estratégicas el Programa de Expresión Artística, para el desarrollo de las Inteligencias Múltiples, ha contribuido grandemente a incrementar las capacidades en los y las estudiantes, respondiendo a los lineamientos del CNB, que cumplen con la principal función del curso de Expresión Artística, dándole pertinencia y sentido dentro del sistema educativo. La existencia del becarte, facilita que los y las estudiantes beneficiados por el programa accedan a recursos, que potencien

sus permanencia y desarrollen sus habilidades, todo como parte de los resultados obtenidos. A largo plazo, el mismo becarte beneficiará a más y más estudiantes, posicionando a nivel nacional el Programa de Expresión Artística, idealmente impactando positivamente en el sistema educativo de Guatemala.

### **Factibilidad**

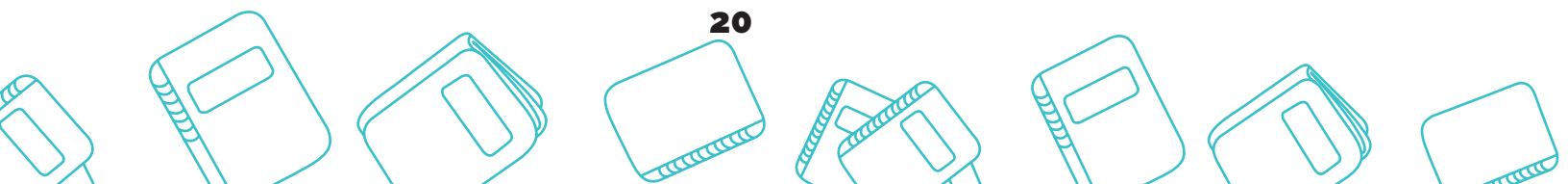
Para su sostenibilidad DiverArte desarrolla programas dirigidos a empresas, entre los cuales se encuentra DiverArte Sinergy que consiste en un servicio técnico y profesional de consultorías en el diseño y desarrollo de proyectos innovadores. Los programas que DiverArte Guatemala desarrolla, son implementados a través de la RED Nacional de Promotores Educativos para la Paz y el apoyo de otras organizaciones e instituciones que donan y aportan para seguir con el desarrollo de proyectos de DiverArte. Por lo tanto, lo mencionado anteriormente da soporte para llevar a cabo el presente proyecto de diseño gráfico. Asimismo, cuentan con los recursos, insumos e información necesarios para crear el material gráfico e implementarlo en beneficio de niños y adolescentes.

### **Incidencia del diseño gráfico**

Al intervenir la información del Programa Becarte, desde el diseño gráfico, creando material visual y piezas pertinentes al tema, se apoyará al mismo en el sentido de que, personas individuales o empresas, se interesen en colaborar con Becarte, contribuyendo, además, a mejorar la percepción del programa y ganar la confianza de los actuales y futuros donadores.

DiverArte Synergy asume el compromiso de desarrollar todas las capacidades y oportunidades del becarte y determinan su acción en la utilización del material visual creado para su difusión y promoción, lo que permite a corto plazo hacer sostenibles los Programas de Expresión Artística que actualmente se están desarrollando en las zonas 6 y 7 de la ciudad de Guatemala. Es por ello la importancia de contar con toda una estrategia gráfica del becarte la cual potenciará todas las oportunidades que la estrategia ofrezca a la institución.

# Objetivos





## Objetivo General

Manifiestar las situaciones de vulnerabilidad de la niñez y adolescencia guatemalteca, en condición de desventaja educativa, a través de la gestión y producción gráfica en coordinación con el programa Becarte de la Asociación civil DiverArte.

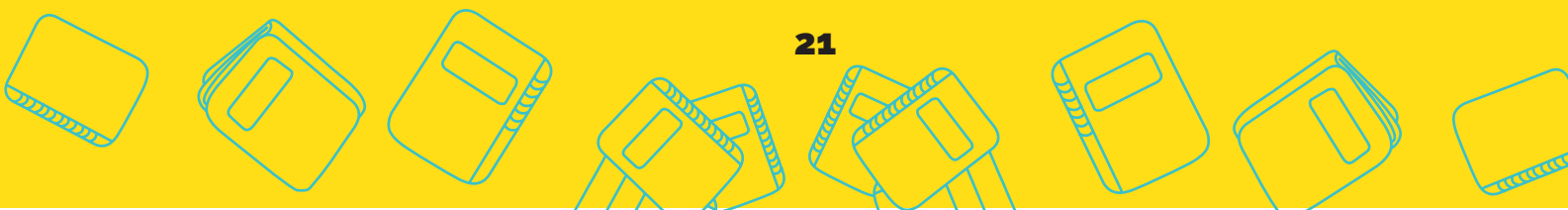
## Objetivos Específicos

### De comunicación

Difundir al programa becarte entre profesionales, empresarios e instituciones privadas que asuman las estrategias de participación motivados por la apropiación del diseño de material gráfico de la identidad visual de Becarte.

### De diseño

Diseñar la identidad visual del programa Becarte con la intención de establecer lineamientos de normas gráficas que se reproduzcan como una capacidad instalada en la Asociación Civil DiverArte Guatemala.



# Capítulo



# Perfiles

## DiverArte

DiverArte Guatemala es una Asociación Civil de carácter privado, no lucrativa, apolítica, de tipo social, que promueve procesos de sensibilización artística, a partir de la apertura de espacios para la defensa y promoción de los derechos humanos, con el propósito de aportar a la erradicación de contextos de estigma y discriminación que se deriven por conductas de violencias dirigidos hacia la niñez, adolescencia y juventud guatemalteca. Todo el trabajo que realizamos se materializa desde la RED Nacional de Promotores Educativos para la Paz que su función principal es crear una red de personas, que tengan presencia en el territorio nacional, que se han certificado como Promotores Educativos para la Paz y su función principales coordinar, gestionar y desarrollar acciones articuladas en la práctica de Protocolos para la prevención y atención integral de la comunidad educativa, enfocando todos sus esfuerzos en asegurar espacios libres de violencia y espacios saludables de convivencia, en la aplicación justa y democrática del marco legal que reconoce el acceso a una Educación equitativa, igualitaria y de calidad.

### Misión

DiverArte Guatemala es una Asociación Civil, que impacta positivamente en el desarrollo comunitario, a través de la gestión de mecanismos de prevención, protección y atención integral, basados en la aplicación de nuevos modelos de convivencia que practiquen el buen vivir y que responden a cualquier contexto generado por estigma y discriminación.

### Visión

Ser una Asociación Civil de alto nivel, que promueva la esperanza a ser solidarios con la justicia, el reconocimiento y práctica de los Derechos Humanos, que garantizan una vida digna adaptada al relevo generacional de las y los guatemaltecos.

### Objetivo general

DiverArte Guatemala es una Asociación Civil, que impacta positivamente en el desarrollo comunitario, a través de la gestión de mecanismos de prevención, protección y atención integral, basados en la aplicación de nuevos modelos de convivencia que practiquen el buen vivir y que responden a cualquier contexto generado por estigma y discriminación.

- **Red EduPaz**

- **Red Nacional de promotores educativos para la Paz**

- Es una red de personas, que tienen presencia en el territorio nacional, que se han certificado como Promotores Educativos para la Paz y su función principal es coordinar, gestionar y desarrollar acciones articuladas en la práctica de Protocolos para la prevención y atención integral de la comunidad educativa, enfocando todos sus esfuerzos en asegurar espacios libres de violencia y espacios saludables de convivencia, en la aplicación justa y democrática del marco legal que reconoce el acceso a una Educación equitativa, igualitaria y de calidad.

- **Diverarte Synergy**

- Es un servicio técnico y profesional sobre Consultorías en el diseño y desarrollo de proyectos innovadores, que busca fortalecer programas de liderazgo, teambuilding y desarrollo de habilidades en empresas, instituciones y organizaciones en Guatemala. Cuenta con cinco años de experiencia, proponiendo diferentes workshop con metodologías de alto impacto para el manejo y la resolución de conflictos, logrando una especialización en la atención psico-emocional en ambientes educativos.

- **Becarte**

- **El arte de construir futuros**

- Es un Programa de Becas que se apertura para brindar oportunidades de aprendizajes alternativos a más de trescientos niños y adolescentes, que viven en zonas vulnerables de la Ciudad de Guatemala. Actualmente beneficia a la Escuela José Antonio Fuentes y Guzmán, en zona 6 y a la Escuela María Concepción en zona 7. Ambos atienden diferentes casos de estudiantes que viven en situación de desventaja por contextos de pobreza y violencia.

- **¿Qué beneficios tiene el que apoya?**

- Carta de Agradecimiento por parte de un estudiante beneficiado de la Beca.
    - El nombre de su Colegio aparece en el Muro de padrinos en el Salón de Clases de la Escuela José Antonio Fuentes y Guzmán.
    - Apoyar a que nuevas metodologías de aprendizaje se puedan desarrollar dentro de Centros Educativos públicos.
    - Apoyar a que estudiantes apoyen a estudiantes a mejorar su calidad de estudio y aprendizaje.

- **Programa de Expresión Artística**

El Programa de Expresión Artística, está diseñado con el firme propósito de orientar el cumplimiento de los lineamientos, competencias e indicadores del Currículum Nacional Base –CNB- para fortalecer y estimular el desarrollo físico del mundo sensorial, fomentar hábitos y promover la práctica de un convivir más justo, armonioso y humano entre todos los actores de la comunidad educativa.

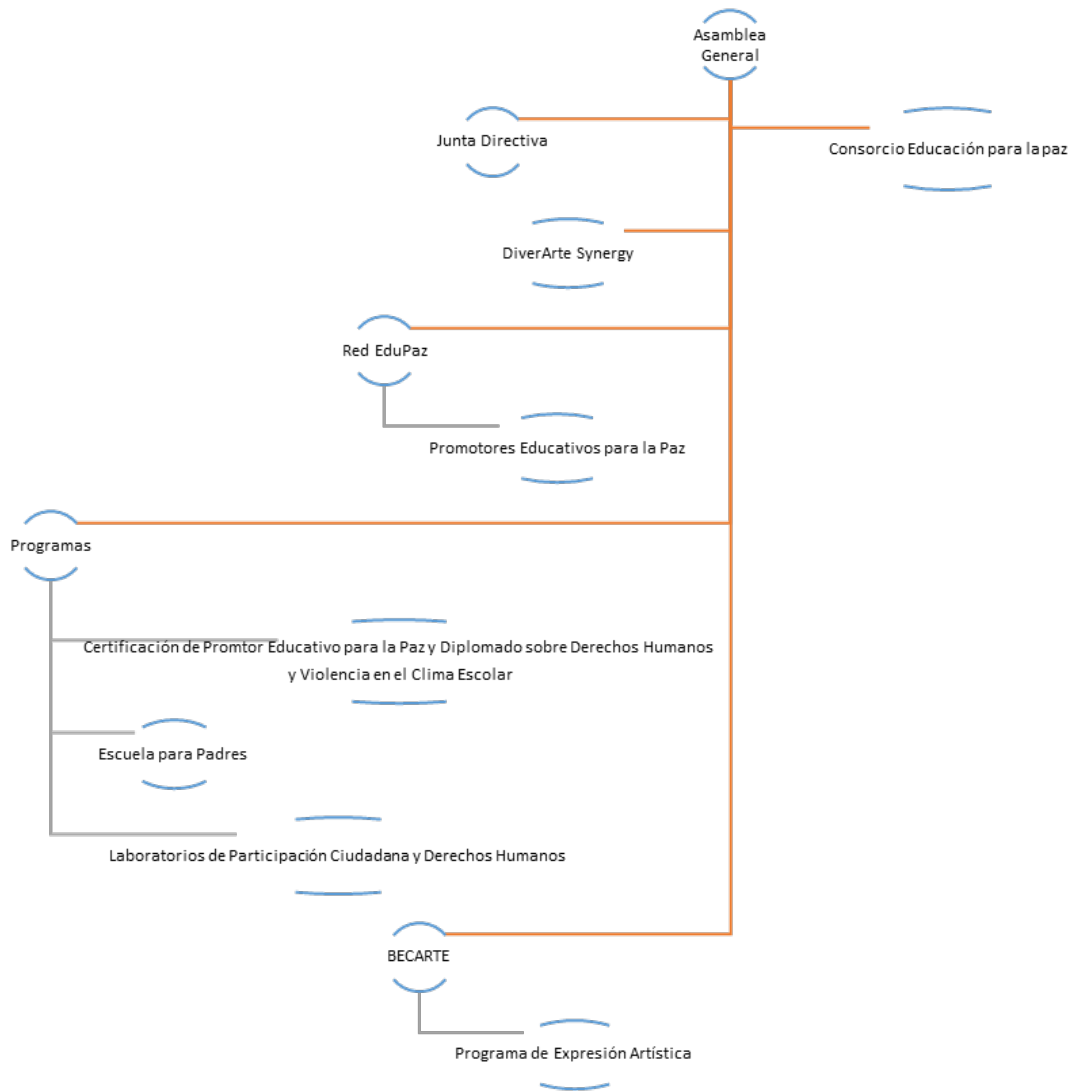
Con su composición curricular permite descubrir la belleza en sus múltiples manifestaciones, motivando el cambio de comportamiento desde, eliminar los estereotipos culturales e imaginarios sociales que limitan el desarrollo y la creatividad en la niñez, adolescencia y juventud guatemalteca.

Ofrece una oportunidad para la comunicación, expresión y apreciación de la vida, que facilitan un mayor conocimiento de sí mismos, del mundo en que viven y de su propia personalidad. Que en su desarrollo apoya a re descubren la Expresión Artística potenciando y materializando la Educación Musical, las Artes Plásticas, el Teatro, la Danza y el Movimiento Creativo.

- **El Mundo de Colores de Foncy**

Es un libro de herramientas prácticas para trabajar con estudiantes del nivel pre primario del Sistema Educativo. Permite potenciar la creatividad, las ideas y estimula el autoconocimiento de los y las estudiantes en sus diferentes edades. Ha sido un trabajo conjunto entre personas e instituciones que busca invitar a los y las docentes a motivar el desarrollo de cada uno de las actividades, dentro y fuera de los salones de clases, y con ello armonizar la Expresión Artística con las habilidades sobre las Inteligencias Múltiples, como una herramienta para consolidar un convivir más justo, armonioso y humano entre toda la comunidad educativa.

# Organigrama



**Figura 1-** "Organigrama DiverArte Guatemala"



### ¿Cuál es la estrategia de recaudación?



Un Estudiante de Colegio Beca a un Estudiante de Escuela Publica con Q. 25.00.

### ¿Qué beneficios ofrece?



Figura 2, 3 y 4- Presentación para Centros Educativos "Becarte",





**Figura 5-** Presentación para Centros Educativos "Becarte",



**Figura 6-** Manual para estudiantes "Foncy en mi",  
Descubriendo inteligencias.

# Grupo Objetivo

## Primario

**Padres de familia  
Hombres y mujeres**

**Rango de Edad  
25-50 años**

**Educación Superior**

**Habitantes de la zona urbana  
de la ciudad de Guatemala**

## **Se interesan por la educación y el desarrollo del país, por lo cual su prioridad es brindar estabilidad y educación de calidad a sus hijos.**

### **Perfil socioeconómico**

Nivel socioeconómico medio y alto.  
Tipo de vivienda. Renta, Casa compartida, Casa propia  
Nivel Académico. Educación media y educación superior  
Todas las profesiones.

Según el estudio de niveles socioeconómicos (NSE) en Guatemala se realizó en el primer semestre de 2013 en dos fases de 1 mil 600 entrevistas cada una. El cuestionario contenía más de cien preguntas e incluía las 15 interrogantes de clasificación que determinan de forma sencilla y directa el NSE del encuestado. Los resultados generales señalaron que el 1.8% de la población urbana del país pertenece al grupo socioeconómico alto; el 35.4% integra la clase media y el 62.8 por ciento al nivel bajo.

### **Perfil Psicográfico**

Las características psicográficas incluyen los estilos de vida, valores, personalidad y actitudes (Buil, Martínez y Montaner/ Montaner, 2007).

El pueblo guatemalteco, en su mayor porcentaje se integra de pobladores indígenas que han conservado sus costumbres y tradiciones nativas, incluyendo sus idiomas. Por otra parte, existen sectores de la población, cuya tendencia se inclina a facilitar cada vez más la vida a los niños, hasta el punto de excusarlos de cualquier responsabilidad y obligación, lo cual desde un punto de vista psicológico se considera dañino.

Las actitudes demuestran el grado en que una persona alberga sentimientos positivos y negativos, favorables o desfavorables hacia un objeto (Sentimiento valorativo ante los objetos). (Hidalgo, et. al. 2005) sugiere tales indicadores, como la conciencia por el precio, el valor y la calidad, aversión a riesgo, lealtad a la tienda o a la marca, búsqueda de variedad, impulsividad y presión por el tiempo. Buil, Martínez y Montaner (2007) utilizan como indicadores la preocupaciones por los precios, restricciones económicas, preocupación por la calidad, el disfrute de estar comprando, exploración, lealtad, presión de tiempo y necesidad de comprensión.

# Grupo Objetivo

## Secundario

**Niños y adolescentes,  
estudiantes de centros  
educativos públicos**

**Rango de Edad**  
**3 a 15 años**

**Educación Pública**  
**Nivel preprimario**  
**Nivel primario**  
**Básicos**

**Habitantes de la zona urbana  
y vulnerable de la ciudad  
de Guatemala.**

### **Perfil socioeconómico**

Nivel bajo – medio bajo

### **Tipo de vivienda.**

Renta, Casa compartida.

### **Perfil Psicográfico**

El análisis, llamado *Las múltiples caras de la exclusión* (Save the Children, 2018), revela que, de 175 países evaluados, Guatemala se encuentra en el puesto 152 cuando se analiza la gravedad de las amenazas a las que se enfrenta la infancia.

Los niños han crecido en un ambiente de discriminación, en especial contra las niñas. Proviene de familias pobres o en pobreza extrema, quienes carecen de recursos para garantizarles el apoyo inicial que requieren. Muchos de los niños de este segmento poblacional, corresponden a hijos de mujeres que trabajan fuera del hogar, viudas, o madres solteras.

El primer grado de primaria es uno de los más problemáticos en cuanto a promoción, repitencia y aprendizaje. Según datos del Sistema Integrado de Información Social de USAID y del Ministerio de Educación para el año 2011 el porcentaje de promoción fue de 66.1% y de repitencia 22.9%. Esta situación repercute en mayor fracaso y deserción escolar en primaria. Muchas adolescentes son víctimas de explotación sexual, embarazos tempranos, o se involucran en situaciones delictivas, trata de personas, acciones de violencia, malos tratos familiares, emigración en condiciones de alto riesgo, explotación entre otros.

# Capítulo



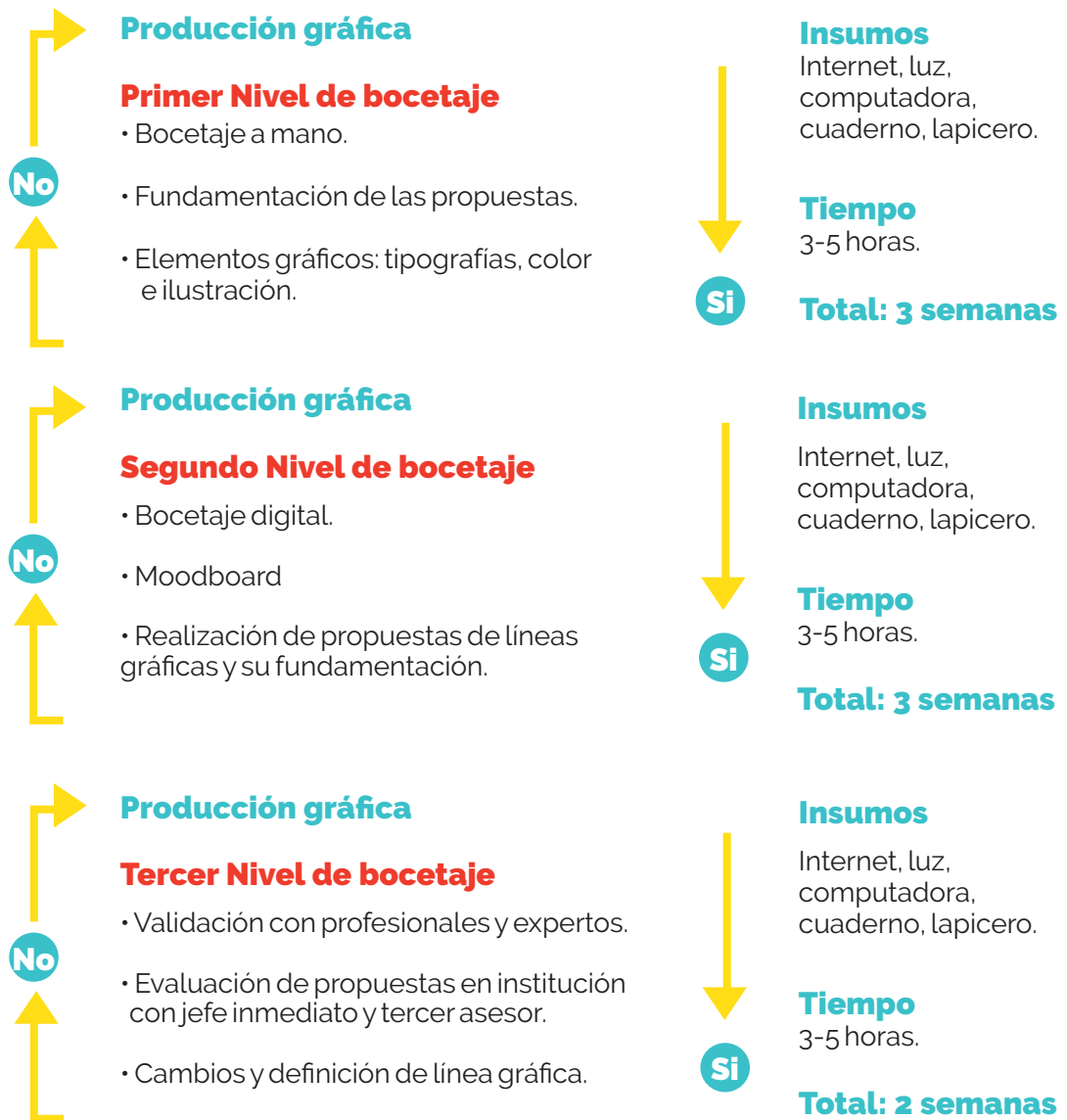
# Planeación Operativa

# Flujograma

## Proceso creativo









### Validación

- Realización de instrumento de validación.
- Validación con grupo objetivo.
- Cambios en base a resultados de la validación y opiniones del grupo objetivo.

### Insumos

Internet, luz, computadora, cuaderno, lapicero.

### Tiempo

3-5 horas.

**Total: 1 semana**



### Propuesta gráfica final

- Fundamentar gráficas.
- Manual de marca.
- Pruebas de impresión finales.

### Insumos

Internet, luz, computadora, cuaderno, lapicero.

### Tiempo

3-5 horas.

**Total: 1 semana**



### Impresiones

- Impresión de piezas gráficas.

### Insumos

Gasolina: Q. 40.00

### Tiempo

3-5 horas.

**Total: 2 días**



### Informe

- Terminar informe.
- Redacción de conclusiones y lecciones aprendidas.
- Diagramación del informe.

### Insumos

Internet, luz,  
Gasolina: Q. 40.00

### Tiempo

3-5 horas.

**Total: 3 días**

**Informe final**

**Tiempo:**  
3 meses  
+ 3 semanas

# Cronograma

Investigación	Agosto	Semanas				
	Actividad	1	2	3	4	5
	1. Recopilación de información	X				
	2. Reunión con Jefe inmediato y tercer asesor		X			
	3. Revisión y corrección de protocolo.		X			
	4. Planteamiento de proyectos A, B y C.		X			
	5. Lectura y análisis de documentos.			X		
	6. Redacción del marco teórico.		X			
	7. Investigación del grupo objetivo.		X	X		
	8. Acercamiento y aplicación de técnicas de investigación con grupo objetivo.			X	X	
	9. Insight y concepto creativo.			X	X	
	10. Planteamiento de premisas de diseño.				X	

Ejecución	Septiembre	Semanas			
	Actividad	1	2	3	4
	1. Primera fase de bocetaje	X	X		
	2. Segunda fase de bocetaje		X		
	3. Códigos de diseño		X	X	
	4. Digitalización de propuestas de logotipo.			X	X
	5. Actualización de marco teórico			X	X
	6. Propuestas de líneas gráficas				X
	7. Validación con expertos				X
	8. Reunión con jefe inmediato y tercer asesor			X	

Ejecución	Octubre	Semanas			
	Actividad	1	2	3	4
	1. Cambios y mejoras a propuestas	X			
	2. Propuesta de campaña		X		
	3. Últimas mejoras a logotipo		X	X	
	4. Definición de línea gráfica		X	X	X
	5. Creación de personajes.			X	X
	6. Mejoras y continuación de líneas gráfica.				X
	7. Diseño de piezas gráficas			X	

Ejecución	Noviembre	Semanas			
	Actividad	1	2	3	4
	1. Creación de más personajes	X			
	2. Pruebas de impresión y artes finales	X			
	3. Validación con grupo objetivo	X			
	4. Cambios y mejoras.		X	X	
	5. Presentación ante sedes			X	
	6. Redacción y diagramación de informe final			X	

# Previsión de recursos y costos

## Proyecto A

### Nueva Identidad

Investigación y desarrollo.

Isologotipo, aplicaciones y manual..... Q.14,387.57

### Papelería institucional

Diseño de tarjetas, hoja membretada,

sobre, con identidad existente..... Q.1,598.71

**Total..... Q15,985.57**

# Capítulo



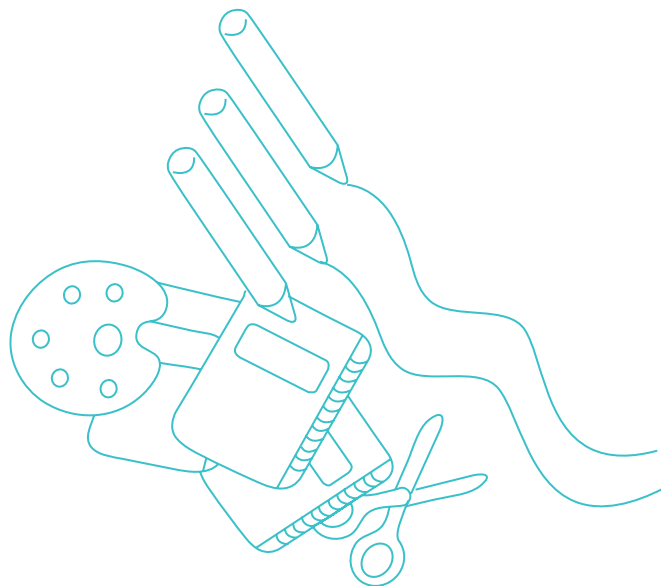
# Marco teórico





**Existe una conexión entre la cultura y la educación. La cultura, como simbolismo y con un rango diverso de significados y contenidos, y la educación, como forma de comprender y transferir los valores de la creación cultural, producen un choque cognitivo en el que el individuo forma su conocimiento al crear su propia imagen del mundo (Ivon, Kuščević, 2013).**

# Aprendiendo a través del arte



El arte en la educación siempre ha sido una alternativa de aprendizaje en los centros educativos y una forma de mejorar la enseñanza de conocimientos en los estudiantes. En Guatemala por diversas circunstancias, según estadísticas es poco lo que se invierte en educación es por ello la importancia de entender las razones y como contribuye el arte en la formación de los estudiantes.

La educación en Guatemala es un tema muy importante a tratar, pero también es poco apoyado, según lo menciona el Ministerio de Educación, sólo se invirtió el 2.9% del PIB en educación. (Boletín informativo de Ministerio de Educación, 2018). El progreso de la educación es limitado y los más afectados son los habitantes de zonas vulnerables del país. Organizaciones sin ánimo de lucro han creado programas sociales en los cuales los guatemaltecos pueden contribuir a mejorar la calidad de vida de niños y sus familias. En la educación nacional se ha implementado en los últimos años el Currículo Nacional Base, basados en CNB se han creado programas que abordan el arte o expresión artística como una vía de aprendizaje de los estudiantes y así contribuir a la mejora del sistema educativo.

"El arte es una herramienta para enseñar conocimiento a los estudiantes y los resultados de aprendizaje pueden mejorar y ser significativos. El arte, como forma de expresión del ser humano, es quizás una de las más bellas y puras y que enmarca muchas de sus capacidades: estéticas, espaciales, matemáticas, etc. Por tanto, pintar, dibujar y modelar, son acciones muy significativas para los niños dado que, tal y como afirma Olson (2003), la expresión visual es su primer lenguaje." (Azagra y Giménez, 2018).

## La Educación en Guatemala

Muchos guatemaltecos y guatemaltecas creen que la educación en Guatemala debe cambiar sus modalidades de enseñanza y prueba de ello son los resultados bajos en conocimiento de los alumnos del sector público. Por lo tanto, guatemaltecos interesados en mejorar la educación en el país, han tenido la iniciativa de crear métodos de aprendizaje para la educación, por medio de programas para beneficiar a los niños y jóvenes

**“El reconocimiento y valoración de Guatemala como Estado pluriétnico y multilingüe da relevancia a la necesidad de transformar el sistema educativo para que refleje la diversidad cultural y responda a las necesidades y demandas sociales de sus habitantes.”**

**(Diseño de Reforma Educativa, 1998)**

de Guatemala utilizando diferentes formas y métodos.

El Diseño de Reforma Educativa recoge las inquietudes y sugerencias que diferentes organizaciones y entidades enviaron a la Comisión, razón por la cual se les exhorta, al igual que a todos los guatemaltecos, a dar continuidad a este esfuerzo para que la ejecución de la Reforma Educativa sea pronto una realidad en el país, en beneficio de una educación para todos, que permita el “aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir y, sobre todo, aprender a ser” (UNESCO, 1997:47).

### **Contexto Socioeconómico**

En la actualidad, son millones las personas que luchan cada día sólo para subsistir. Sus exiguos ingresos no les permiten satisfacer las necesidades de vivienda, vestido, educación, salud y, en la mayoría de casos, de alimentación adecuada.

Uno de los factores que unen pobreza e insalubridad es la carencia de servicios y condiciones de habitabilidad en los hogares. La tercera parte de la población no cuenta con abastecimiento de agua potable. En las zonas rurales el 80% de viviendas es inadecuada tanto, por los materiales con que están construidas, como por su tamaño reducido. La mitad de las familias en el área metropolitana y una proporción mayor en ciudades del interior del país habita hacinada en asentamientos precarios o viviendas deterioradas.

### **Políticas y leyes**

De acuerdo con la Constitución Política de la República de 1985, los fines de la educación son: “el desarrollo integral de la persona humana y el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal”. Declara de interés nacional la educación, la instrucción, la formación social y la enseñanza sistemática de la Constitución de la República y de los Derechos Humanos.

## Marco teórico - Capítulo 4

### **Reforma Educativa**

La Reforma Educativa se propone satisfacer la necesidad de un futuro mejor. Esto es, lograr una sociedad pluralista, incluyente, solidaria, justa, participativa, intercultural, multicultural, multiétnica y multilingüe, en la que todas las personas participen consciente y activamente en la construcción del bien común y en el mejoramiento de la calidad de vida individual y la de los pueblos, sin discriminación alguna por razones político-ideológicas, doctrinarias y étnicas. Se persigue construir una sociedad en la que los Derechos Humanos como actitudes, como prácticas y como garantías y responsabilidades sociales, fortalezcan los niveles de compromiso a favor del ser humano mismo, de su proyección social y de un nuevo proyecto de nación. Para ello, los guatemaltecos y guatemaltecas, la sociedad en general y el Estado se comprometen en el proceso de desarrollo de la Reforma Educativa.

### **Transformación Curricular**

Una Transformación Curricular que propone formar una nueva sociedad mediante la educación, es fruto de momentos históricos importantes que han marcado a Guatemala y que se reflejan en las leyes, acuerdos y compromisos de las últimas décadas.

### **Retos de la Transformación Curricular**

La Transformación Curricular es parte del proceso de Reforma Educativa. Permite crear las condiciones para lograr la participación y el compromiso de todos los sectores involucrados en mejorar los procesos de enseñanza y de aprendizaje y busca acercar más la educación a la realidad nacional.

### **Currículo Nacional Base -CNB-**

El currículo se centra en la persona humana como ente promotor del desarrollo personal, del desarrollo social, de las características culturales y de los procesos participativos que favorecen la convivencia armónica.

“En un enfoque que ve a la persona humana como ser social que se transforma y se valoriza cuando se proyecta y participa en la construcción del bienestar de otros y otras, la educación se orienta hacia la formación integral de la misma y al desarrollo de sus responsabilidades sociales, respetando las diferencias individuales y atendiendo las necesidades educativas especiales. Parte del criterio que la formación de la persona humana se construye en interacción con sus semejantes durante el intercambio social y el desarrollo cultural.” (MINEDUC, CNB, 2009).

**“Los programas sociales son un medio para la redistribución progresiva del ingreso. En Guatemala, el Estado enfrenta una limitación básica: la carga tributaria es una de las más bajas de Latinoamérica. Ello provoca fuertes restricciones financieras que afectan la cobertura y erosionan la calidad de los servicios sociales.”**

**(Diseño de Reforma Educativa, 1998)**

### **Programas sociales**

Para entender por qué funciona un programa han de sacarse a la luz en primer lugar los principios y procesos que subyacen a las "buenas prácticas". La mayor parte de los estudios dedicados a programas que han funcionado tienen un carácter fundamentalmente descriptivo y generalmente se limitan a ofrecer pruebas de que el proyecto ha influido de manera positiva en el grupo al que iba dirigido, por lo cual se le ha de prestar apoyo o se ha de imitar. Escasean los estudios analíticos que sirven para determinar las razones, las condiciones y la forma de funcionamiento de un programa. De no conocerse estos factores, la difusión de los proyectos o de sus elementos podrá degenerar en una especie de clonación practicada a ciegas o reducirse a una cuestión de intuición. *La Replicación de los programas sociales: enfoques, estrategias y problemas conceptuales (1998)*.

### **Análisis crítico del método contextual**

Este enfoque reconoce que cada situación particular es un caso único, excluyendo de este modo la traslación en bloque de modelos y prácticas de un contexto al otro. Otorga prioridad a la satisfacción de necesidades locales, efectuando la adaptación al entorno local y reconociendo la validez de los conocimientos que existen en el lugar. Considera que la relación entre los que aportan y los que reciben es igualitaria y no jerárquica y que cada momento de intercambio es una ocasión potencial de enriquecimiento mutuo.

## **El intercambio en el arte educativo**

Los niños tienen el don de ver su mundo en torno intuitivamente, con una ingenua frescura no afectada aún por los dictados racionales de la experiencia. Una de las finalidades de cualquier modalidad educativa debe ser, pues, conservar en lo posible este don natural infantil y encauzarlo en un método de formación que sea eficazmente educativo.

El objetivo de la educación no es sólo según las conocidas palabras de Franz Cizek:

"Dejar que el niño crezca, se desarrolle y madure", por muy espléndidos que sean los resultados conseguidos por ese gran precursor en la educación artística práctica.

La educación debe ser, asimismo, una modalidad iniciativa, de tal condición, que cada persona se capacite en lo posible para vivir su propia vida y contribuir al propio tiempo a mejorar la vida ajena y de la comunidad. En este aspecto, la educación por medio de las artes es muy valiosa, porque estimula el desarrollo integral de la personalidad, fundiendo la actividad intelectual con la habilidad manual en un proceso creador que es en esencia uno de los atributos humanos más preciosos.

Desde el primer momento reconoció la Unesco el valor de la educación artística como un medio de enriquecer la formación individual de la juventud y favorecer la comprensión internacional. Cuando en 1949 un grupo de especialistas de educación artística se reunió para discutir el programa de la Unesco, se insistió en la necesidad de fomentar los contactos internacionales de toda índole; de información, técnica, ideas y creencias; de profesores de arte y del trabajo artístico realizado por los niños en diferentes países. (UNESCO, 1953)

### **El arte como herramienta pedagógica de aprendizaje en el Centro Educativo.**

La educación artística se define como la vinculación en actividades artísticas y creativas, tales como la danza, teatro, música, pintura o escultura. La interacción entre arte y educación ha cambiado a partir de tomar en cuenta la anatomía cerebral y su papel en el desarrollo de la inteligencia. Estos conocimientos sobre el desarrollo de la inteligencia hacen imperativo que el arte sea parte primordial en la educación.

Desde el marco legal La Constitución Política de la República de Guatemala establece la obligación del Estado de proporcionar y facilitar la educación a sus habitantes y declara que el fin primordial de la educación es el desarrollo integral de la persona humana y el conocimiento de la realidad y la cultura nacional y universal.

De igual manera, en el Decreto 12-91 de la Ley de Educación nacional, se establece como uno de los principios fundamentales de la educación en Guatemala la orientación al desarrollo u perfeccionamiento integral del ser humano a través de un proceso permanente, gradual y progresivo. Añade este cuerpo legal que la educación debe ser un proceso científico, humanístico, crítico, dinámico, participativo y transformador debe responder a las características, necesidades e intereses de Guatemala, con el objetivo de afirmar y fortalecer la identidad y los valores culturales de los 4 pueblos étnicos que conforman Guatemala.

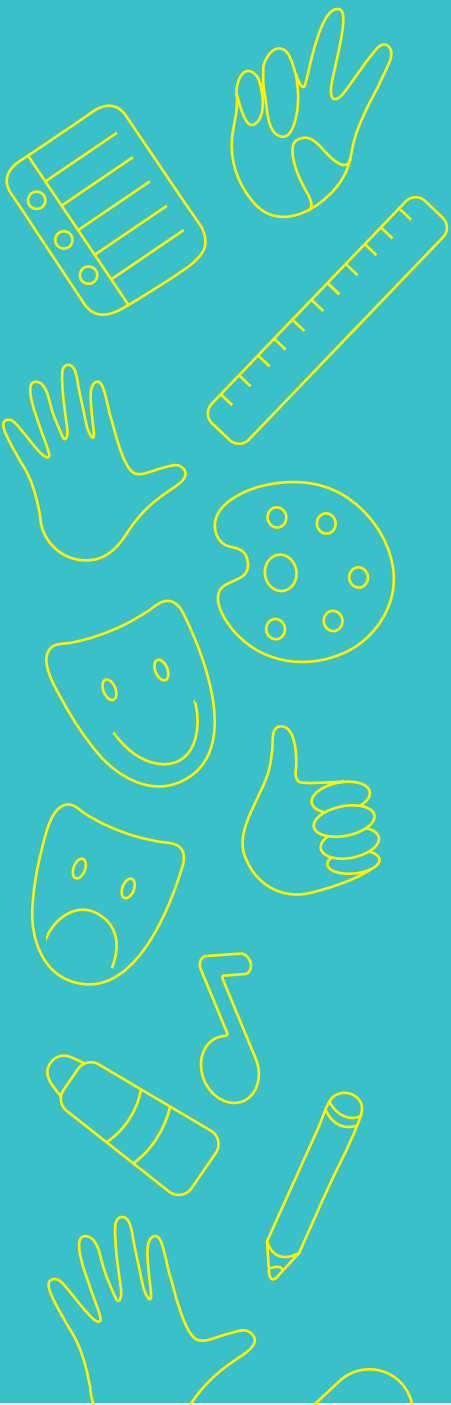
La introducción de nuevas metodologías que transformen el proceso de educación y aprendizaje es fundamental si se desea formar un ciudadano que se identifique con su pueblo-nación que esté abierto al cambio y promueva el desarrollo integral de su cultura y además valore la diversidad cultural de su país, que sea curioso e indague, que tenga iniciativa y resuelva problemas utilizando su creatividad.

### **La Convención de los Derechos del niño y la expresión artística**

Todos los niños y niñas sin distinción alguna, necesitan actividades lúdicas, recreativas, físicas, y culturales para su desarrollo y socialización. Esas actividades deberían estar concebidas teniendo en cuenta las preferencias y las capacidades de los niños. Se debe consultar a los niños para que puedan expresar sus opiniones respecto de la accesibilidad y el carácter apropiado de las instalaciones de juego y esparcimiento. Debe brindarse a los niños muy pequeños y algunos niños con discapacidad que no puedan participar en los procesos oficiales de consulta oportunidades especiales de expresar sus preferencias.

En el marco de referencia del interés superior del niño, los Estados deben crear un entorno que respete la dignidad humana y asegure el desarrollo holístico de todos los niños. Al evaluar y determinar el interés superior del niño, el Estado debe garantizar el pleno respeto de su derecho intrínseco a la vida, supervivencia y el desarrollo.

El hecho de que el niño sea muy pequeño o se encuentre en una situación vulnerable (por ejemplo, los niños con discapacidad, los pertenecientes a grupos minoritarios y los migrantes) no les priva del derecho a expresar su opinión, ni reduce la importancia que debe concederse a sus opiniones al determinar el interés superior. La adopción de medidas concretas para garantizar el ejercicio en pie de igualdad de los derechos de los niños en ese tipo de situaciones debe someterse a una evaluación individual que dé una función a los propios ajustes razonables y prestar apoyo, en caso, necesario, para garantizar su plena participación en la evaluación de su interés superior. (Colectivo Contraste, 2019).



## Áreas Artísticas

### • Artes plásticas y visuales

Entre estas expresiones se contemplan el dibujo, la pintura, el grabado y la escultura, y otras más contemporáneas como la fotografía, el video y los medios digitales. Dichos lenguajes artísticos favorecen la apreciación, expresión y representación de ideas, seres, espacios, emociones, recuerdos y sensaciones. Las expresiones visuales y plásticas se convierten en un lenguaje del pensamiento de los niños.

Según Lowenfeld y Lambert el arte es una actividad dinámica y unificadora, con un rol potencialmente vital en la educación de nuestros niños, por ello el dibujo, la pintura o la construcción constituyen un proceso en el que el niño reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En este proceso de seleccionar, interpretar y reformar el niño proporciona una parte que lo identifica: cómo piensa, cómo siente, cómo ve. (Lowenfeld, Lambert Brittain, 1980, p. 15).

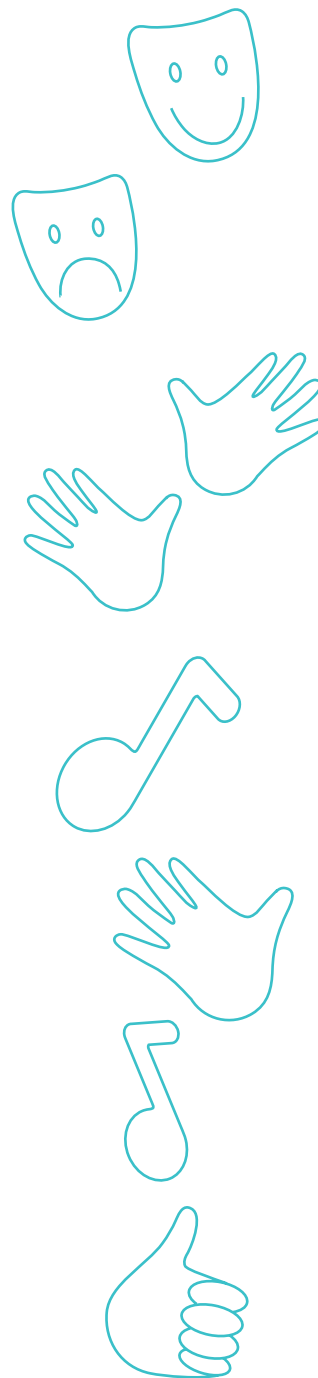
### • Expresión musical

El acercamiento a la expresión oral, al juego con los sonidos por medio de audiciones, canciones, juegos, poemas, trabalenguas y cuentos, entre otras expresiones, acercan a los niños a su lengua materna (y a otras). La riqueza del mundo sonoro al que cada pequeño es expuesto determinará su capacidad para comunicarse, en todo el sentido de la palabra (escuchar, interpretar, producir y dialogar): Desarrollar la capacidad musical, es decir, la capacidad de pensar en sonidos y de darle significado a su organización, va de la mano del desarrollo de la musicalidad del lenguaje hablado: los dos lenguajes se originan en la capacidad auditiva y se van alimentando a través de la exploración, el juego y la improvisación (Argüello, Collazos, 2008, p. 57).

### • Danza y teatro (Expresión corporal y juego dramático)

Las palabras "drama" y "teatro" provienen del griego y quieren decir "hacer" o "actuar" y es un ejercicio que la mayoría de niños realizan de manera natural siendo parte de su proceso de autoconocimiento. Esta forma de jugar, juego simbólico/dramático, corresponde a una primera aproximación a la expresión dramática, donde no solo participa la palabra desde y para uno mismo con la expresión de deseos y emociones, sino también la relación con los demás, el diálogo, los gestos, la voz y el movimiento, entre otros.

"Tal y como afirma la doctora en Pedagogía teatral Gisele Barret, el teatro propicia el autoconocimiento y el conocimiento del entorno conformándose como una herramienta pedagógica eficiente y placentera: Como su etimología indica, la expresión





dramática es una pedagogía de la acción. Considerando el ser humano a la vez como sujeto y objeto de su propia búsqueda, la expresión dramática responde a los dos polos más importantes de su existencia: la expresión de sí mismo y la comunicación con el otro. En este sentido, la expresión dramática pone la vivencia del sujeto como valor primordial de la condición humana. Pedagogía viva y en movimiento, ella ocupa en la escuela un lugar específico, reemplazando el saber y el saber-hacer por el saber-ser. Así el alumno aprende de sí mismo y realiza con los demás el aprendizaje de la vida (Barret, 1989). " (Azagra y Giménez, 2018)



### • **La importancia de la literatura**

La literatura infantil no solo se encuentra en los libros publicados, sino en la tradición oral, en canciones infantiles populares y juegos teatralizados, que combinan expresión oral y corporal. La literatura está presente en las artes en general, pero en su forma más ortodoxa se encuentra en los libros infantiles publicados y la promoción de estos es la forma más tangible de favorecer el gusto por la lectura y los gustos aledaños que esto puede propiciar (otros gustos culturales).

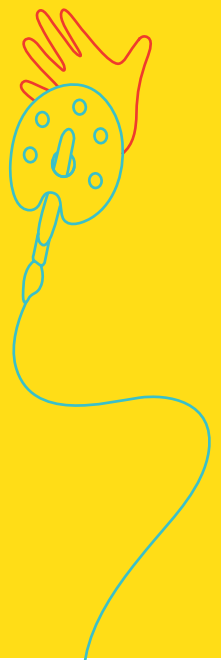
### **Las competencias**

Las competencias son lineamientos que determinan los aprendizajes específicos que el Sistema Educativo debe asegurar durante el proceso formativo de los y las estudiantes. -Estas comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel. Enfocan el desarrollo de aprendizajes que se basan en contenidos de tipo declarativo, actitudinales y procedimental, estableciendo una relación entre lo cognitivo y lo sociocultural. (DiveArte Guatemala, Programa de Expresión Artística).

### **Conclusión**

Es necesario y de beneficio darle la debida importancia al arte aplicado a la educación, beneficia a los estudiantes; por medio del arte los niños desarrollan expresiones creativas y aprenden sobre las inteligencias a través de descubrir, imaginar, inventar, soñar, jugar y sentir. La educación a través del arte ofrece una oportunidad para la comunicación, expresión y apreciación de la vida, que facilitan mayor conocimiento de sí mismos, del mundo en que viven y de su propia personalidad.

La Reforma Educativa ha sido un punto importante en la educación la cual ha permitido la implementación de nuevas formas o métodos para educar en centros educativos tanto privados como públicos.



**“El diseñador debe  
compenetrarse con la  
empresa o la institución,  
que son sus clientes;  
conocer su plan  
estratégico de futuro  
(la identidad se diseña de  
cara al futuro)  
y comprender su misión,  
sus valores  
y su cultura”.**  
**Joan Costa**

# El diseño y la importancia de la identidad

La identidad visual en el diseño gráfico juega un papel importante para las organizaciones ya sea de fin social, mercantil o cultural porque aporta potencialidad, las hace diferenciar de otras y les proporciona una imagen singular. Es importante que organizaciones sin ánimo de lucro tengan una imagen que represente su identidad institucional y así genere confianza ante el público.

## **Una de las metodologías utilizadas para crear diseño gráfico, Design Thinking.**

Según el libro *Design Thinking para la innovación estratégica*: La gestión de la innovación consiste en algo más que en planificar nuevos productos, servicios, extensiones de marca, inventos tecnológicos o novedades. Consiste también en imaginar, organizar, movilizar y competir de otra forma. Una organización con Design Thinking es capaz de impulsar eficazmente el conocimiento desde el misterio a la heurística y de ésta al algoritmo, obteniendo durante el proceso una ventaja económica de costes. Por eso el teórico del diseño y educador Horst Rittel llamó "malvados" a los problemas de diseño, y propuso que necesitamos un enfoque totalmente nuevo, lo que él llamo una segunda generación de teorías y métodos de diseño.

"El design thinking es popular entre educadores y los emprendedores sociales que buscan innovaciones sociales, porque enfoca la resolución de problemas desde el punto de vista del usuario final y exige soluciones creativas mediante el desarrollo de una comprensión profunda de necesidades insatisfechas dentro del contexto y los límites de una situación concreta."

**“Actualmente, los diseñadores producen algo más que logotipos y cajas de cereales: crean situaciones que estimulan el cuerpo y la mente en el transcurso del tiempo.”**

**Ellen Lupton**

## Storytelling

Ellen Lupton (2019) menciona en su libro *El diseño como storytelling*: “Las historias ilustran la acción y estimulan la curiosidad. Una historia puede ser tan corta como un epigrama o tan larga como un poema épico. El diseño usa la forma, el color, los materiales, el lenguaje y diferentes sistemas de pensamiento para transformar el significado de cualquier cosa. El diseño encarna valores e ilustra ideas.”

## Proceso creativo

En el estudio del proceso creativo propio del enfoque constructivista se establece un consenso respecto a los siguientes aspectos de interés:

- El tiempo requerido
  - El insight o penetración comprensiva
  - El proceso y los resultados
  - La creatividad
  - Los campos disciplinares
- Fernando Hernández, profesor de Pedagogía del arte en la Universidad de Barcelona, definió el proceso creativo a partir de cinco características que se presentan a continuación:

“El papel del insight (penetración comprensiva o estallido que inicia la exploración) resulta necesario pero no definitivo para el conjunto del proceso.” (Técnicas y Recursos creativos).

## Características del proceso creativo

- 1) Redefinición constante de los problemas.
- 2) Transformación del mundo exterior y de las representaciones internas mediante el establecimiento de analogías y la construcción de conexiones conceptuales.
- 3) Utilización de representaciones no verbales de pensamiento.
- 4) Saber afrontar temas reconociendo modelos e imágenes que hagan cercano lo nuevo, y nuevo lo viejo.

### **La creatividad humana**

**“El comportamiento creativo se inicia en el proceso donde tomamos consciencia de problemas, deficiencias, huecos en el conocimiento, elementos desconocidos, falta de armonía, uniéndolas con nuevas relaciones; identificando los elementos desconocidos; búsqueda de soluciones, elaborando conjeturas, o formulando hipótesis.”**

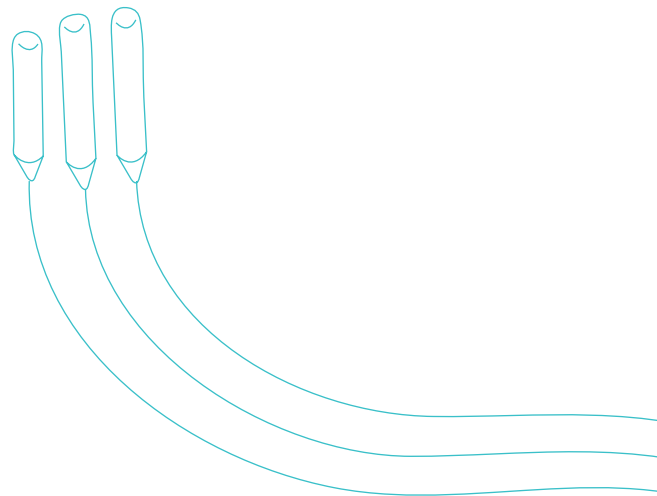
**E. Paul Torrance (1915-2003)**

- 5) Momentos de tensión, de conflicto entre aquello establecido y la abertura de un nuevo campo de trabajo, en los distintos pasos que se siguen hasta alcanzar la solución final, y entre la batalla entre el caos desorganizado y el camino que lleva hasta niveles más altos de organización y eficiencia. (Fernando Hernández, 1997).

## **Técnicas de innovación (pensamiento progresivo)**

### **Ejercicios de dibujo**

- Se afronta la cuestión a resolver a través del dibujo en vez de usar el lenguaje verbal.
- El dibujo permite representar estructuras complejas de explicar verbalmente, se elimina cierta imprecisión del lenguaje hablado, los dibujos de los distintos participantes se pueden comparar.



# Identidad visual

La imagen de una identidad hoy en día es una herramienta para crear credibilidad de alguna marca u organización.

Como lo menciona Joan Costa en su libro *Diseñar para los ojos*: "El principio fundamental es el de la diferenciación (identidad). Tanto el nombre verbal como los signos visuales, deben poseer un alto grado de diferenciación ante sus competidores. Cuanto más una identidad visual posea este valor distintivo y exclusivo, más pronto se hace notorio y memorizable. Diferenciación y capacidad de recordación son los principios esenciales de un buen diseño de identidad". (Costa, 2003).

## El privilegio y el compromiso del diseño gráfico Joan Costa afirma en su libro: *Diseñar para los ojos*.

En tanto que el cometido del diseño gráfico es la comunicación, la disciplina cuenta para ello con un lenguaje propio. Es el lenguaje básico de la imagen y el texto, o lo que hemos llamado lenguaje bimedia (icónico y tipográfico), que organiza la colaboración expresiva de las imágenes y los textos. Este lenguaje esencial de la gráfica ha dado lugar a desarrollos y ramificaciones técnicas, como los lenguajes del color, los signos funcionales, los símbolos de las ciencias y las técnicas, los grafos- que constituyen –unos conceptuales y otros técnicos- que no se clasifican dentro del dualismo fundamental imagen-texto, porque no son lo uno ni lo otro. Y vienen a completar y ampliar así el repertorio de los recursos comunicacionales del diseñador gráfico contemporáneo.

## Los elementos básicos de la identidad

La **marca** es la imagen alrededor de la cual se va a generar todo un sistema de asociaciones mentales relacionadas con una entidad o un producto. El logotipo está compuesto por dos elementos, la forma verbal y la forma visual. La forma verbal será el nombre de una marca que habrá de representar a la entidad, producto o servicio. Esta forma tendrá una representación gráfica específica partiendo de un tipo de letra propio que la caracterizará y ayudará a establecer su reconocimiento en la mente de las personas.

## El logotipo

Es la versión gráfica estable del nombre de la marca, que añade nuevos aspectos a la capacidad identificadora del nombre e incorpora atributos de la identidad institucional, como pueden ser una determinada tipografía que proporcione significados complementarios al propio nombre, no sólo al emplear alfabetos especiales creados para la marca, sino también al utilizar las familias tipográficas existentes, las cuales tienen asociado un significado adquirido a través del tiempo por el tipo de uso más frecuente que se les haya dado. Ello intensifica la función identificadora del logotipo. Es posible también crear

un logotipo partiendo de distintas familias topográficas, varios tipos de letra dentro de una familia o una mezcla de tipografía convencional con letras realizadas a mano alzada.

### **El símbolo gráfico**

Es el signo representativo cuya sola visualización debe ser suficiente para la identificación inmediata de la entidad, producto, etc. Debe ser fácilmente memorizable y capaz de ser diferenciado rápidamente. Como símbolos, pueden emplearse deformaciones personalizadas del logotipo, iconos, reproducciones realistas, figuras abstractas o elementos arbitrarios sin significación explícita.

### **La memorización de la identidad**

La marca se emplea para representar a una entidad o producto, por lo que se hace necesario que pueda ser recordada fácilmente. Los factores principales que habrán de tenerse en cuenta a la hora de iniciar los trabajos de diseño de una marca para influir en su capacidad de ser memorizada, son los siguientes:

- 1- La originalidad
- 2- El valor simbólico
- 3- Pregnancia formal
- 4- Repetición

(Vega, s.f.)

### **El color**

El color es lo primero que se ve y es lo que más se recuerda. La luz transita por varias áreas cerebrales, en la parte posterior donde se descompone para luego ir a otra zona, donde se procesa la información". Este recorrido tiene una consecuencia visible sobre el organismo. "Los valores cromáticos condicionan el estado de ánimo. Pueden provocar estímulos, ilusión, fantasía o tristeza". (Álvarez, 2011)

### **Tipografía**

La tipografía, no solamente hace que los mensajes sean legibles. La forma misma de los tipos matiza, incluso alterna, el propósito inicial de un mensaje. (Cheng, 2005).

# Capítulo





# **Definición creativa**

# 6's

***What, ¿Qué?***

***Where, ¿Dónde?***

***When ¿Cuándo?***

***Why, ¿Por que?***

***Who, ¿Con quién?***

***How, ¿Para quién?***

### ¿Qué?

**What?**

Diseñar el material gráfico para fortalecer la identidad visual del programa bearte, que incluye branding/línea gráfica y sus aplicaciones en distintos materiales impresos y digitales.

### ¿Dónde?

**Where?**

El material diseñado para el programa bearte se utilizará en centros educativos públicos de la ciudad de Guatemala que son beneficiados por medio de becas.

### ¿Cuándo?

**When?**

El proyecto se llevará a cabo en el transcurso del 2020.

### ¿Por qué?

**Why?**

Este proyecto se realizará para contribuir con educación y darle énfasis al arte como una herramienta de aprendizaje en las escuelas de Guatemala. El diseño interviene para dar una imagen visual y credibilidad al programa.

### ¿Con quién?

**How?**

Este proyecto se realizará bajo la dirección y asesoría de Gersom Gamboa, director general de DiverArte Guatemala, así como tercer asesor, catedráticos, grupo objetivo y epeista.

### ¿Para quién?

**Why?**

Grupo objetivo:  
Primario: Padres de 25 a 45 años de la zona urbana de la ciudad de Guatemala.  
Secundario: Estudiantes de escuelas públicas de la zona urbana y vulnerable de la ciudad de Guatemala.

# Proceso creativo

## Metodología: Design thinking

"El design thinking es popular entre educadores y los emprendedores sociales que buscan innovaciones sociales, porque enfoca la resolución de problemas desde el punto de vista del usuario final y exige soluciones creativas mediante el desarrollo de una comprensión profunda de necesidades insatisfechas dentro del contexto y los límites de una situación concreta."  
(Mootee, 2014).

## Procedimiento

- Empatizar
- Definir
- Idear
- Prototipar
- Testear

*Un proceso creativo requiere una búsqueda activa de elementos de conexión con elementos previos, la necesidad de plantearse problemas y la intención de romper barreras en un determinado ámbito de conocimiento.*

## Técnicas creativas empleadas

- Mapa mental
- Spice & poems
- Mapa de empatía
- Storytelling

## Mapa mental

Es una técnica creativa en el que se colocan ideas sin excepción, teniendo como punto de partida un tema.

De esta técnica las siguientes palabras fueron las más importantes:

- Ayuda
- Habilidad
- Desarrollo
- Sentir
- Vida
- Arte
- Seguridad



# Retrato visual

**Cliente: DiverArte Guatemala**

## S.P.I.C.E.

### **Social:**

Buscan la realización y triunfo como personas poder influir y ser ejemplo en educación para futuras generaciones

### **Physical:**

Carecen de una imagen que los identifique como programa para dar credibilidad, tanto en directores de escuelas, como para que los apoyen donando en el programa. Recursos para capacitar a sus facilitares.

### **Identity:**

Organización que apoya el mejoramiento de educación en escuelas pública con propuestas metodológicas.

### **Communication:**

Redes sociales como Facebook, Whatsapp y videos. Se comunica por llamadas telefónicas. Eventos y congresos.

### **Emocional:**

Desarrollar inteligencias múltiples en niños, proyectos de vida basado en percepciones, acompañamientos en las escuelas.

## P.O.E.M.S.

### **People:**

Profesionales de educación superior, jóvenes voluntarios, directivos de instituciones, entidades del gobierno, padres de familia, directores de centros educativos públicos y privados, vecinos del Centro Histórico.

### **Objects:**

Computadora, celular, escritorio, radio, documentos, libros.

### **Environment:**

Edificios, centros educativos, calles, espacios públicos, transporte público, tiendas, instalaciones que promueven el arte y cultura, Centro Histórico, iglesias.

### **Messages & media:**

Redes sociales como facebook y whatsapp. Se comunica por llamadas telefónicas y correos electrónicos.

### **Services:**

Cursos educativos y crecimiento personal, conferencias, entrevistas, capacitaciones, diplomados, congresos.



# Retrato visual

## Grupo objetivo

**PRIMARIO: Padres y madres**

## S.P.I.C.E.

### Social:

Buscan la realización y triunfo como personas para influir en sus hijos.

### Physical:

Valores que se enseñan en la familia.

### Identity:

Son padres que se presentan como independientes y responsables. La reputación es un punto que cuidan mucho.

### Communication:

Redes sociales como Facebook, Whatsapp y Youtube. Se comunica por llamadas telefónicas.

### Emocional:

Son padres de familia que se preparan para el futuro para ofrecerle a sus hijos una calidad de vida aceptable. Los logros y metas, tanto a nivel académico, como laboral son importantes para su realización como personas.

## P.O.E.M.S.

### People:

Profesionales de educación superior, empresarios, docentes.

### Objects:

Computadora, celular, escritorio, radio.

### Enviroment:

Edificios, centros educativos, calles, espacios públicos, transporte público.

### Messages & media:

Redes sociales como Facebook, Whatsapp y Youtube. Se comunica por llamadas telefónicas y correos electrónicos.

### Services:

Cursos, conferencias y capacitaciones laborales.

# Mapa de empatía

## Grupo objetivo

### PRIMARIO: Padres y madres

#### ¿Qué piensa y qué siente?

- Son personas visionarias y seguras de lo que quieren.
- Creen que hacer bien comunitario o donaciones pueden contribuir a la mejora de un país.

#### ¿Qué oye?

La radio, a través de este medio escuchan los sucesos del país.

#### ¿Qué dice y qué hace?

- Son padres trabajadores con la mentalidad de darle a sus hijos una buena vida y educación.
- Buscan estabilidad económica. Les gusta compartir en Familia.
- Hablan de temas políticos.

#### ¿Qué ve?

Videos en Youtube, documentales, noticieros, redes sociales.

#### Esfuerzos

Miedos:  
La muerte, soledad, enfermedad

#### Necesidades

Mantener un equilibrio de tiempo para disfrutar con los hijos y tener buen rendimiento en su trabajo.

# Mapa de empatía

**Grupo objetivo**

**Secundario**

**Niños y adolescentes,  
estudiantes de centros educativos públicos**





### **¿Qué piensa y qué siente?**

Son niños con mucha imaginación, cuando algo a su alrededor pasa lo sienten profundamente, por lo tanto, les afecta en su rendimiento académico, así como emocional. Piensan que hacen lo correcto.

### **¿Qué dice y qué hace?**

- De acuerdo a la personalidad de cada niño, tienden a expresar lo que sienten por alguien o por algo.
- Cuentan experiencias vividas en casa.
- Siguen el ejemplo de niños mayores o de adultos cercanos.
- Salen a jugar en las tardes a las calles de sus colonias con niños de su edad.
- Muchos de los niños van solos a la escuela. Nadie los acompaña.

### **¿Qué oye?**

Regularmente, oyen lo que los adultos a su alrededor escuchan, por ejemplo: la radio, televisión, conversaciones de temas que en algunas ocasiones los menores no entienden.

### **¿Qué ve?**

Caricaturas, películas y programas de canales nacionales

### **Esfuerzos**

#### **Miedos**

- A no tener a su mamá o padres.
- Que los castiguen o regañen las maestras o familiares.

### **Necesidades**

- Necesitan atención tanto en cuidados y protección por parte de familiares.
- Seguridad.
- Comprensión.

## **Insight**

**La vida de un estudiante se transforma  
cuando los adultos nos responsabilizamos  
por el futuro de un país.**



# Concepto creativo

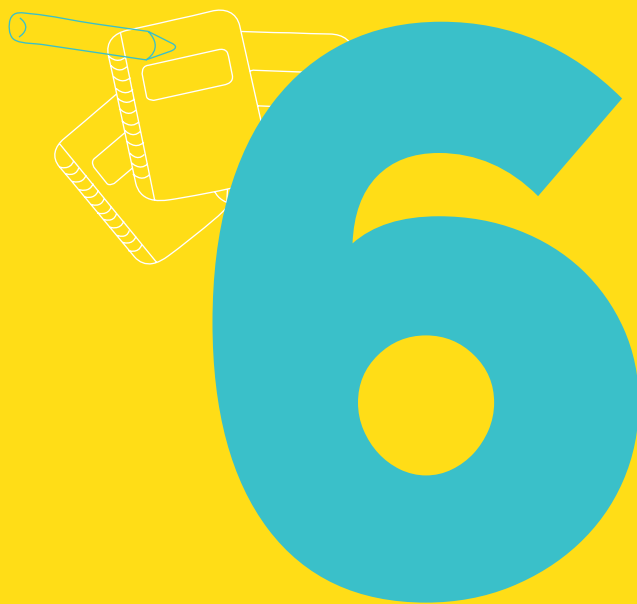
Trazando sueños.

## **Cada niño representa una historia.**

En Guatemala las condiciones de los niños que vive en áreas de vulnerabilidad limitan o condicionan el logro de sus metas, debido a que su cotidianidad está marcada por acontecimientos negativos (pobreza, violencia). En algunos casos aprenden a vivir con esas experiencias y en otros aplican los valores que les ensañan en sus hogares a pesar de vivir con limitaciones económicas. Cada niño tiene una historia de vida que contar, del porqué de su comportamiento, siempre existe un trasfondo.

Reflejar los posibles pensamientos y metas de un niño, hacer comparaciones de lo que ellos piensan y como un adulto los transforma a la realidad. Se quiere conectar al Grupo Objetivo a través de las historias de los niños, y que la intervención de ellos genere un cambio positivo que contribuya para bien a toda una sociedad. El programa BECARTE tiene como meta fomentar proyectos de vida en niños desde sus propias percepciones.

# Capítulo



# **Producción gráfica**

# Primer nivel de visualización

## Objetivo

El siguiente proceso trata sobre el primer nivel de bocetaje para presentar las diferentes alternativas según las investigaciones y recursos utilizados a partir del concepto creativo e insight con el fin de lograr una fundamentación concisa y que se vea reflejada en el logotipo. Así mismo, la selección de tipografías, color y jerarquía.

## Proceso



Figura 7- Bocetaje

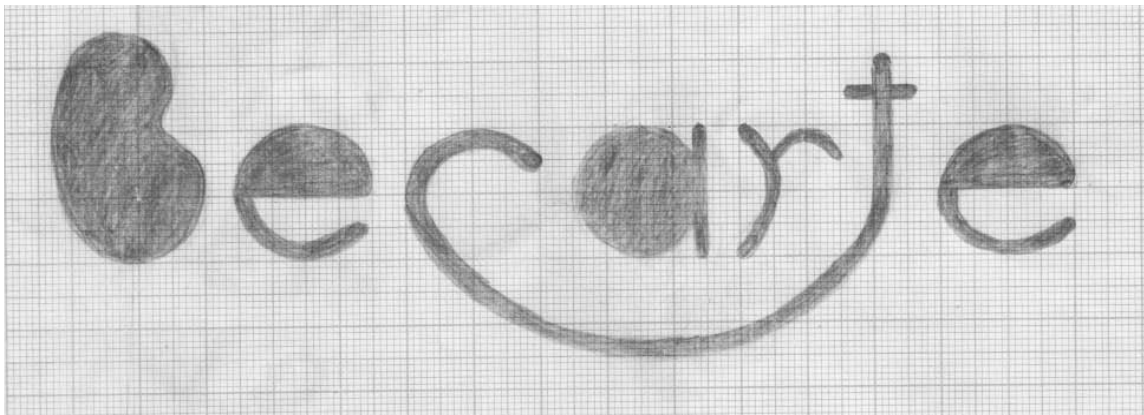
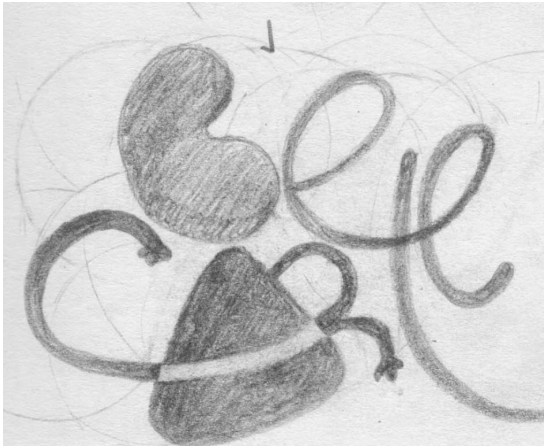


Figura 8- Bocetaje



**Figura 9-** Bocetaje



**Figura 10-** Bocetaje



**Figura 11-** Bocetaje

## Bocetaje

La representación de historias y sueños de niños por medio de líneas. Por medio del Arte hay una transformación positiva y desarrollo.

Las tipografías muestra un recorrido con curvas para representar el arte, que son pensamientos infinitos que se plasman en trazos. Se utiliza palabra imagen en la construcción del logotipo. La forma de las astas de la tipografía representando manos y así dar el sentido de unidad por medio de las líneas que dan un sentido de unión de las tipografías.

Según la tesis: *La mano a través del arte. Simbología y gesto de un lenguaje no verbal* concluye que las manos pueden expresar los diversos afectos del ánimo y evidencian la estrecha relación entre la mano y la mente, pues la mano expresa lo que la mente piensa y lo que el hombre siente, siendo capaz de reflejar la interioridad psíquica.



Figura 12- Bocetaje



Figura 13- Bocetaje



Figura 14- Bocetaje

### Historia = Líneas-Tiempo.

La representación de historias y sueños de niños por medio de líneas entrelazadas que forman las tipografías. El círculo representa la unidad y creación de otras formas en relación al insight representa como una persona puede motivar a otras y así formar sueños en los niños desde sus propias percepciones.





Figura 15- Bocetaje

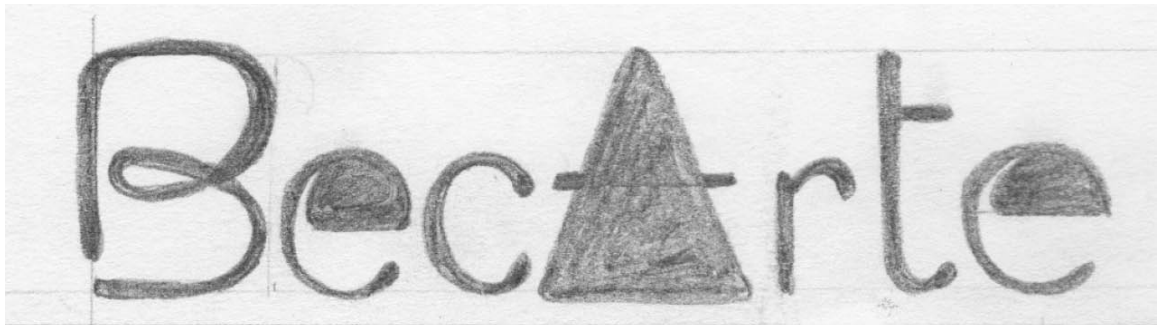


Figura 16- Bocetaje



Figura 17- Bocetaje

## Tipografía Sans serif Rounded

Las tipografías redondeadas son más dinámicas debido a sus formas suaves. Por eso mismo, son ideales para proyectos desenfadados, profesionales pero cercanos a su público e incluso para productos hechos a mano o infantiles. Además, usadas en los pesos más bold y usando los colores correctos, son ideales para proyectos relacionados con niños. Normalmente, quedan mejor visualmente cuando se usan en caja baja (en minúsculas) que cuando se utilizan con caja alta (en mayúsculas).

“Las tipografías también nos transmiten una historia, diferentes sensaciones.”

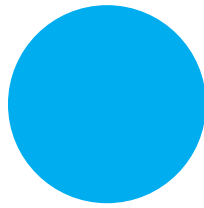
(Pérez, S.f.)

**Eurofurence - Bold**  
***Eurofurence - Bold italic***  
Eurofurence - Regular  
*Eurofurence - light italic*  
Eurofurence - light

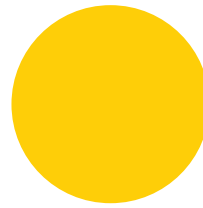
**Titular - TITULARES**  
***TITULARES - titulares***  
Subtítulos  
*contenido*  
Contenido



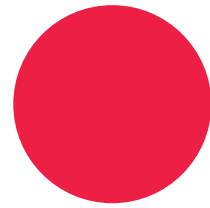
Figura 18- Tipografía Meanwhile



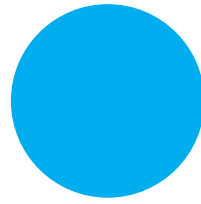
Pantone P C cyan  
RGB #009fe3



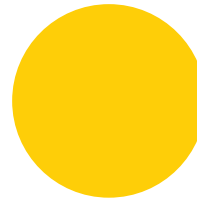
Pantone P 7-8 C  
RGB #ffd000



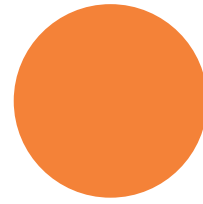
Pantone P 55-8 C  
RGB #e5133a



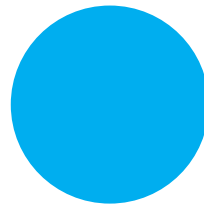
Pantone P C cyan  
RGB #009fe3



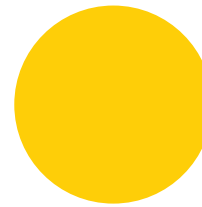
Pantone P 7-8 C  
RGB #ffd000



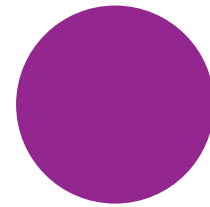
Pantone P 30-7 C  
RGB #f07e2d



Pantone P C cyan  
RGB #009fe3



Pantone P 7-8 C  
RGB #ffd000



Pantone P 88 - C  
RGB #971b81

## Color

El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños.

El color anaranjado representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.

El color cyan es un color frío ligado a la inteligencia y la consciencia.

El color púrpura también está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad. También es muy adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños.

# Segundo nivel de visualización

## Objetivo

Definir el logotipo y línea gráfica para la identidad visual del programa becarte. Producir la papelería y opciones de elementos gráficos para lograr coherencias en todas las piezas gráficas para que comuniquen los objetivos y labor a realizar del programa.

### En el proceso

Previo al bocetaje manual y asesorías se realizaron 3 propuestas de logotipos y se seleccionaron piezas claves de papelería para aplicar las líneas gráficas y proceder a la validación con expertos.

### Criterios a evaluar

El concepto creativo se refleja en las propuestas de diseño y criterios de códigos de diseño (Tipografía, color, etc.) como su fundamentación.

## Sistematización

Lic. David Bozareyes  
Branding - Xouse studio

José Carlos Molina  
Diseño gráfico - editorial

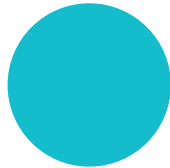
## Color

El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía. Es adecuado para promocionar productos para los niños.

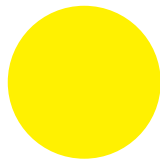
El color púrpura también está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad. También es adecuado para promocionar artículos dirigidos a los niños.

El color anaranjado representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo.

El azul es un color frío ligado a la inteligencia y la consciencia.



Pantone P 121-6 C  
RGB 0fb6cc



CMYK Amarillo  
RGB ffed00



Pantone P 45-8 C  
RGB e63020



**Figura 18 y 19**- Propuestas de logotipo



**Figura 20**- Papelería

## Propuesta 2



**Figura 21-** Propuestas para logotipo



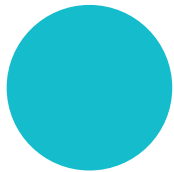
**Figura 22-** Propuestas para papelería



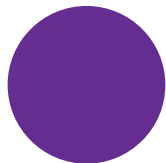
**Figura 23-** Propuesta 3



Pantone P 45-8 C  
RGB e63020



Pantone P 121-6 C  
RGB 0fb6cc



CMYK Amarillo  
RGB ffed00





**Figura 24-** Validación con "Expertos".

## CONCLUSIONES

- Se obtuvieron resultados satisfactorios las propuesta 1 y 2 por lo tanto se aprobó validar estas opciones con grupo objetivo y con la institución para nuevas observaciones.
- Se sugirió utilizar una ilustración con detalles y no una ilustración infantil para línea gráfica.
- Se recomendó utilizar fotografía como recurso.
- Lic. Bozareyes recomendó y le pareció más factible la propuesta 2 por considerar que le brinda seriedad al proyecto y otorga representatividad institucional.

# Tercer nivel de visualización

## Objetivo

Producir las piezas de diseño de papelería e iconografía para obtener el material necesario y así validar la línea gráfica con el grupo objetivo, para verificar que todos los elementos fortalezcan la línea gráfica y, además, detectar las que menos aporten a la identidad visual de Becarte.

## Proceso

Se realizó la diagramación y diseño de piezas gráficas con prototipos de papelería, promocionales y kit de materiales del programa Becarte con el grupo objetivo para verificar la funcionalidad del logotipo y piezas; así como criterios de color, tipografía, diagramación y elementos de la línea gráfica. Se realizó la técnica de focus group donde participaron 7 personas los cuales eran padres de familia que son representantes de instituciones aliadas y docentes.

## Perfil de grupo objetivo

Padres y madres de familia, de distintas profesiones que viven en la ciudad de Guatemala

Género: Masculino y femenino.

Edades: de 25 a 40 años.

## Validación con el Grupo Objetivo

En la validación de las piezas se utilizó como instrumento la encuesta y focus group con el grupo objetivo, se reunieron padres, algunos representantes de instituciones aliadas y profesionales de distintas disciplinas con el fin de validar temas de educación, siendo 7 participantes.

El proceso se inició explicando el tema del proyecto y fundamentos de la línea gráfica para Becarte, luego se explicó la función de cada prototipo impreso de las piezas, para qué cada uno experimentará y analizará el diseño. También se presentaron piezas digitales. Al finalizar el focus group cada uno dio sus opiniones acerca de todo el material expuesto y se les aplicó un instrumento de validación.



Figura 25, 26, 27, 28 y 29- Piezas para Validación con el grupo objetivo.

**Calidad  
Gráfica**

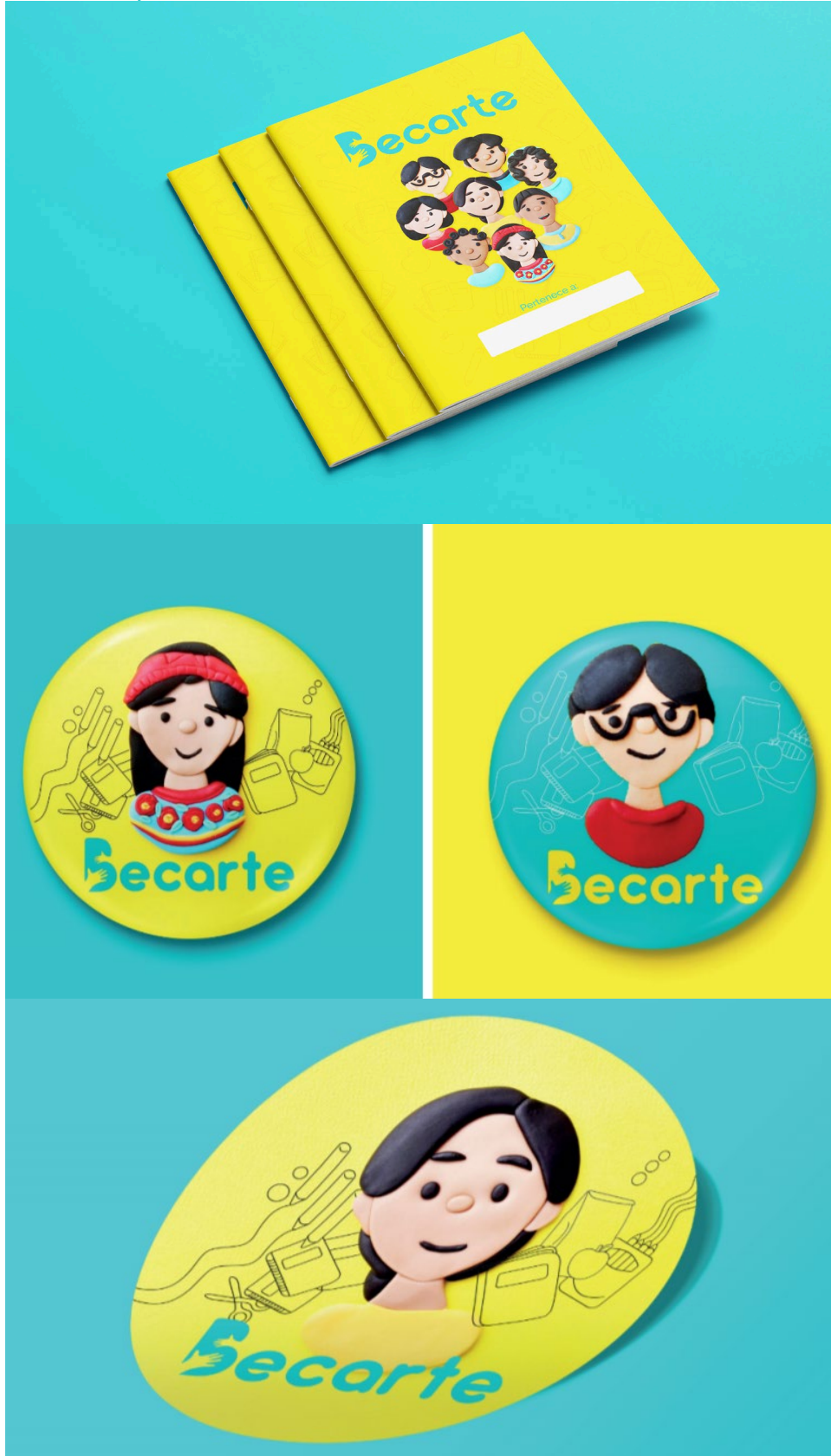


Figura 30, 31, 32 y 33- Calidad gráfica de piezas.





# Evidencia de Validación



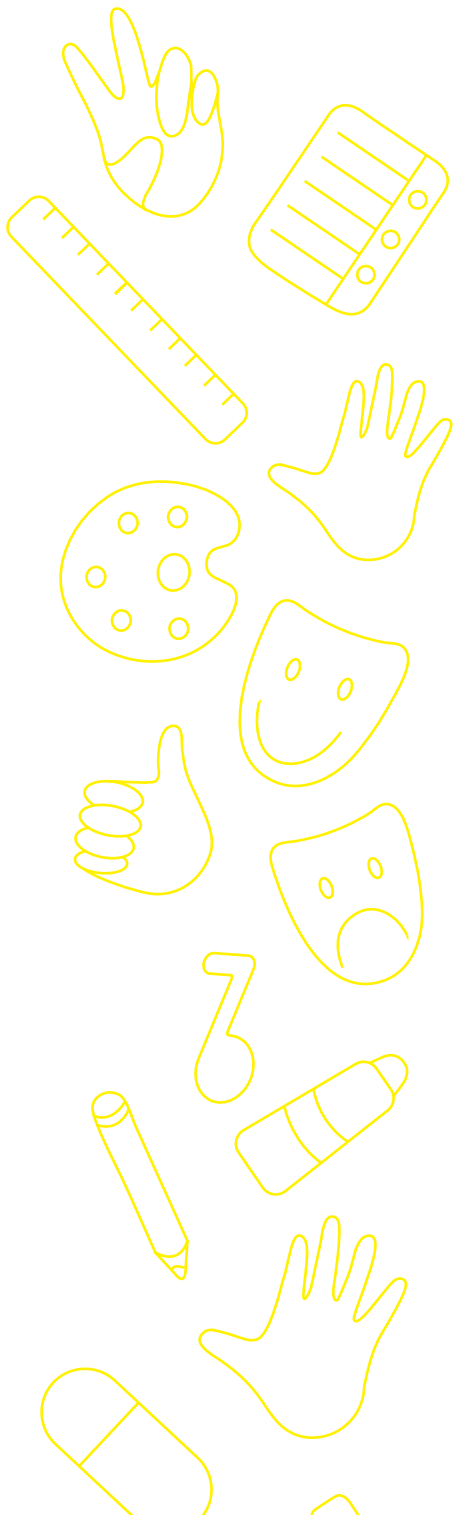
Figura 34, 35, 36, 37 y 38- Fotografías de validación con grupo objetivo.

## Conclusiones

El material y la línea gráfica fueron considerados positivamente por parte del grupo objetivo. Entre los comentarios expresados destacó que, el logotipo sí transmite la labor del programa y del concepto creativo. Se realizó un ejercicio para verificar la memorabilidad de logotipo y el resultado fue satisfactorio, lograron identificar el isotipo de la B. El diseño, y sobre todo, la paleta de colores escogida es adecuada, sobre todo para las piezas gráficas dirigidas a padrinos, a otro niños becados y a facilitadores, porque aporta formalidad, y a la vez, se dirige al segundo grupo objetivo constituido por los estudiantes. Con respecto a las ilustraciones creadas, se concluyó que fue el elemento que más llamó la atención y sí cumplió con su función de invitar a participar en el programa. Consideraron que la técnica de ilustración es de buena calidad, sobre todo en cuanto a detalles, por lo que sería excelente ampliar las posiciones de los personajes. Consideraron que, deben cuidarse los contrastes de colores en algunas piezas de la papelería, para no perder la legibilidad de algunos elementos de diseño. El proceso de validación con el grupo objetivo fue muy importante, debido a que son profesionales del área educativa, por lo que brindaron diferentes puntos de vista y los posibles escenarios de utilización de las piezas de diseño, lo que contribuyó a llevar a cabo mejoras en las mismas.

El grupo objetivo hizo también las siguientes observaciones:

- Crear más posiciones en los personajes.
- Mejorar el tono de los colores.



# Propuesta final

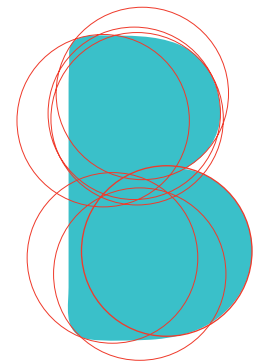
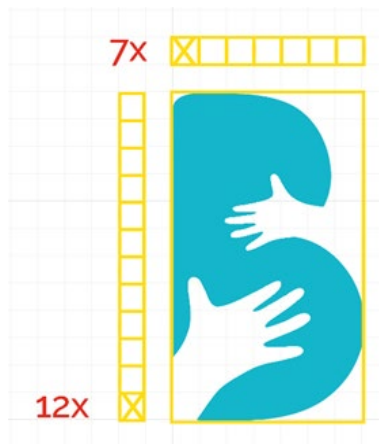
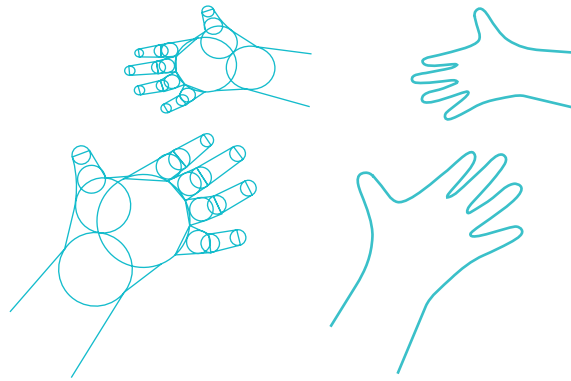
## El logotipo



Figura 39- Logotipo

El isotipo representa a través de las manos la ayuda que puede brindar un adulto a un niño a través del programa Becarte. La posición de las manos abiertas simboliza ayuda y en el arte las manos son representativas. Según la tesis *"La mano a través del arte: simbología y Gesto de un lenguaje no verbal"* afirma que:

"La mano está ligada a la mente; la sirve, crea de acuerdo a lo que piensa; expresa según lo que la persona siente".



## Tipografías

### Tipografía Sans serif Rounded

Las tipografías redondeadas son más dinámicas debido a sus formas suaves. Por eso mismo, son ideales para proyectos desenfadados, profesionales pero cercanos a su público e incluso para productos hechos a mano o infantiles. Además, usadas en los pesos más bold y usando los colores correctos, son ideales para proyectos relacionados con niños. Normalmente, quedan mejor visualmente cuando se usan en caja baja (en minúsculas) que cuando se utilizan con caja alta (en mayúsculas).

“Las tipografías también nos transmiten una historia, diferentes sensaciones.”

(Pérez, s.f.)

### Logotipo

## Antipasto bold

En logotipo se sólo utilizan minúsculas



ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

¡!“\$%/()¿?\*ó

Kerning: Métrico

### Títulos

## Eurofurence bold

Se utilizan mayúsculas y minúsculas

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

¡!“\$%/()¿?\*ó

kerning: Óptico

Traking: 25

Interlineado: positivo



Subtítulos y cuerpo de texto

# Raleway

**Black**, regular

Se utilizan mayúsculas y minúsculas.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!"\$%&'()\*?\*"á

kerning: Óptico

Traking::5

Interlineado:: positivo

## Colores



### **Pantone 319 C**

Valores RGB

R: 38

G: 202

B: 211

C: 66

M: 0

Y: 23

K: 0

26cad3



### **Pantone P 45-8 C**

Valores RGB

R: 230

G: 48

B: 32

C: 0

M: 91

Y: 92

K: 0

e63020



### **Pantone P 4-8 C**

Valores RGB

R: 255

G: 222

B: 0

C: 0

M: 10

Y: 95

K: 0

ffdd00

## Ilustración

Los personajes de niños para representar la pluriculturalidad de Guatemala a través de las etnias y unido al concepto trazando sueños, todos tienen una historia y por medio de la ilustración se busca representar que detrás de cada niño existe una historia.



Figura 40- Ilustración

# Vista preliminar

## El logotipo



## Variación de logotipo

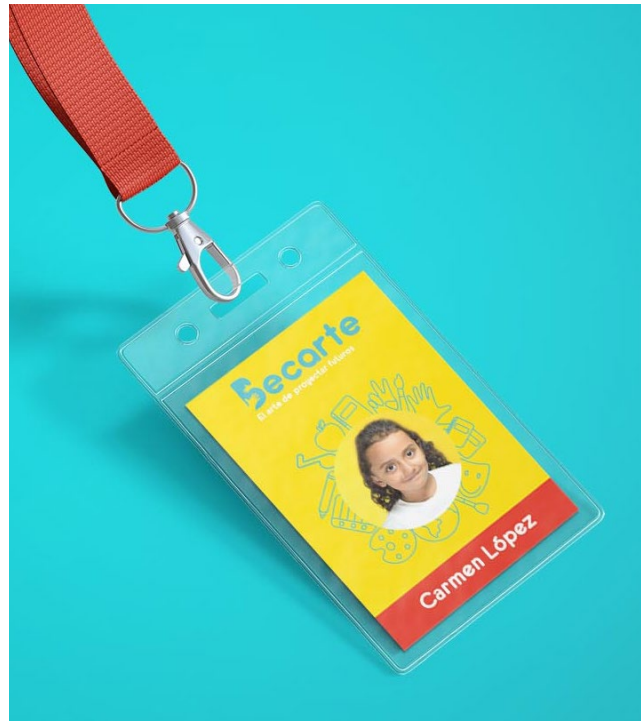
El Programa de Expresión Artística, está diseñado con el firme propósito de asegurar ser una herramienta de trabajo pedagógico, que se dirige a los y las docentes del nivel pre primario y primario. Ofrece ejercicios básicos para el desarrollo de las habilidades de los y las estudiantes de ese ciclo escolar.



**Figura 41**-Variación de logotipo



Figura 42, 43, 44 y 45- Branding: papelería. Tarjeta de presentación para representantes y facilitadores, hoja membretada y sobre.



**Figura 46 y 47-** Branding: papelería. Gafete institucional y bolson de kit para estudiantes.



Figura 48 y 49- Branding: Cuaderno para estudiantes becados y diploma de reconocimiento.





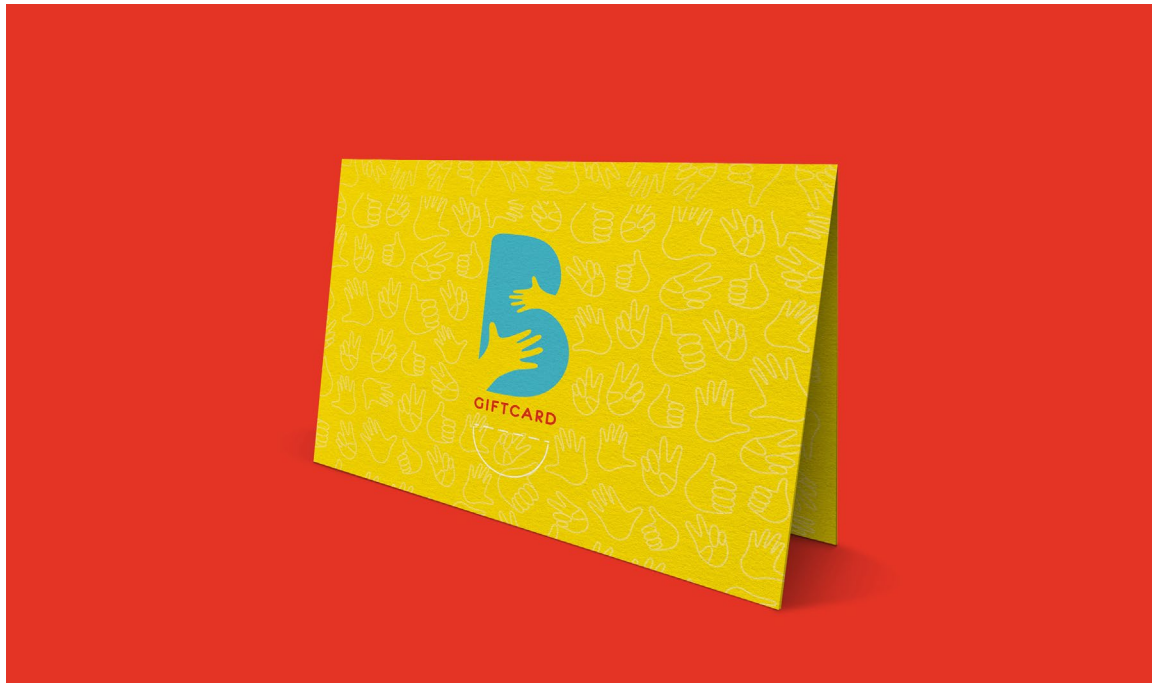




Figura 51 y 52- Giftcard y sobre para giftcard



### Ficha de inscripción

Fecha	Departamento	Municipio	No. de inscripción

#### Datos Generales

Edad	Sexo	Género
a. 15 a 20 años b. 21 a 25 años c. 26 a 30 años d. Más de 30 _____	a. Hombre b. Mujer c. Intersexual d. Otra: _____	a. Femenino b. Masculino d. Otra: _____
Etnia	Religión	Nivel educativo
a. Ladino b. Garifuna c. Maya d. Otra: _____ e. Ninguna	a. Católica b. Evangélica c. Ateo/a d. Otra: _____ e. Ninguna	a. Primaria b. Básico c. Diversificado d. Otra: _____ e. Ninguna
Actualmente a que se dedica	Institución en la que trabaja:	Institución en donde estudia:
a. Estudia b. Trabaja c. Busca trabajo d. Busca estudio e. Otra _____ f. Ninguna	a. Gubernamentales b. Sociedad civil c. Voluntariado d. Empresa privada e. Empresa extranjera f. Otra: _____	a. Escuela pública b. Colegio privado c. Centro técnico experimental d. Universidad e. Otra: f. Ninguna _____

#### Datos de inscripción

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

DPI: \_\_\_\_\_ Dirección: \_\_\_\_\_

Nit.: \_\_\_\_\_ Teléfono (s): \_\_\_\_\_

Profesión u oficio: \_\_\_\_\_

Medio en que se enteró del programa: \_\_\_\_\_

Empresa: \_\_\_\_\_

Dirección y tel. de Empresa: \_\_\_\_\_

Referencias: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_

Figura 53- Ficha de inscripción



Figura 54 y 55- Botones promocionales

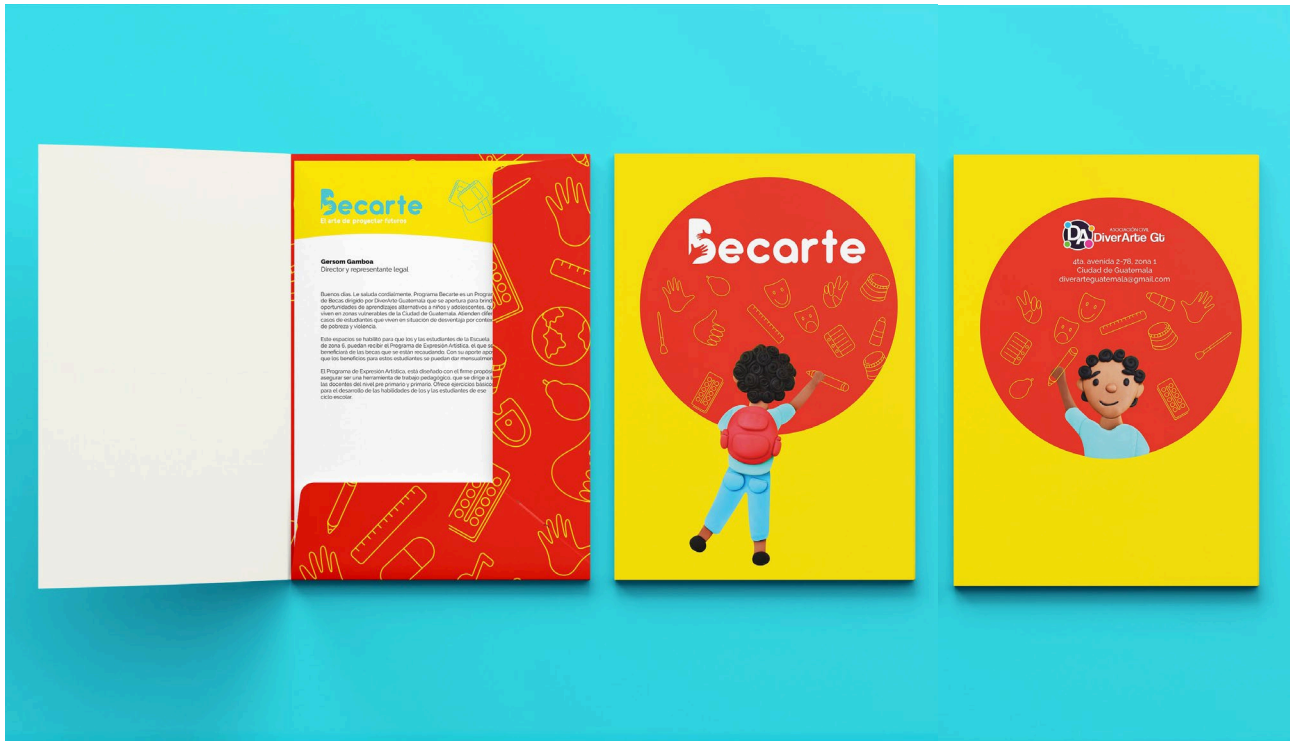


Figura 56 y 57- Branding: Carpeta y promocionales en stickers.





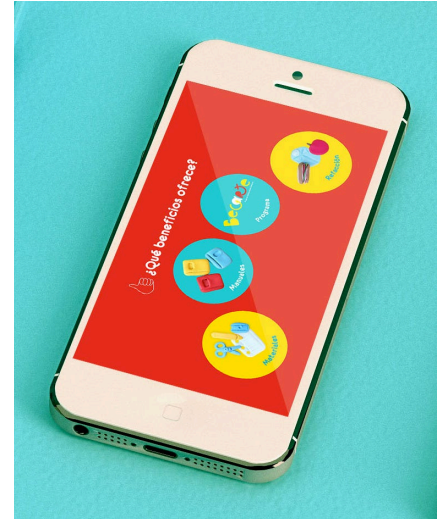


Figura 60, 61 y 62- Branding: Presentación informativa

**Brandbook**



**Figura 63 y 64-** Brandbook: Portada y contraportada

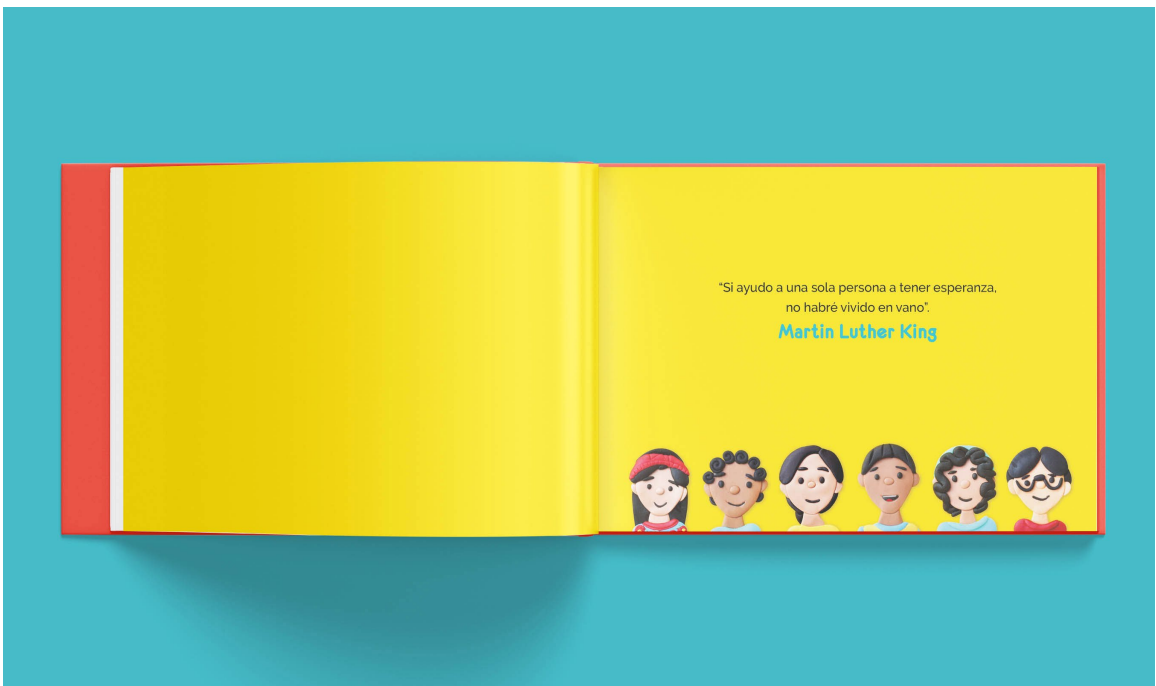


Figura 65 y 66- Branbook: Páginas interiores.

## Producción Gráfica - Capítulo 6

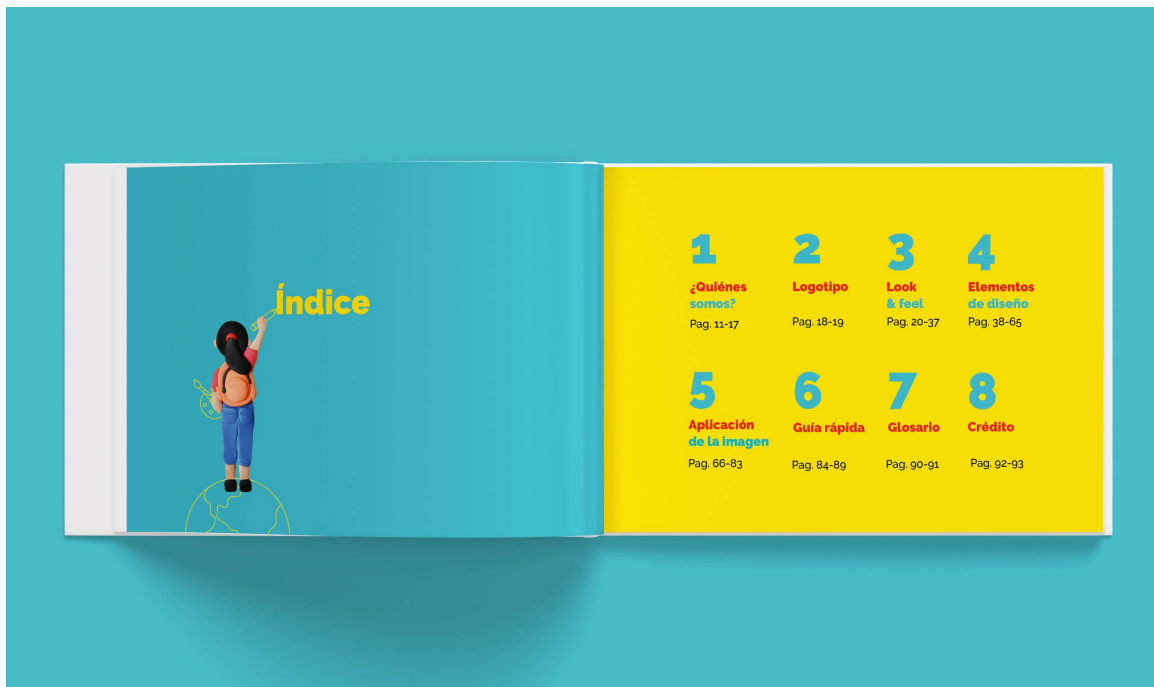


Figura 67 y 68- Branbook: Páginas interiores e índice



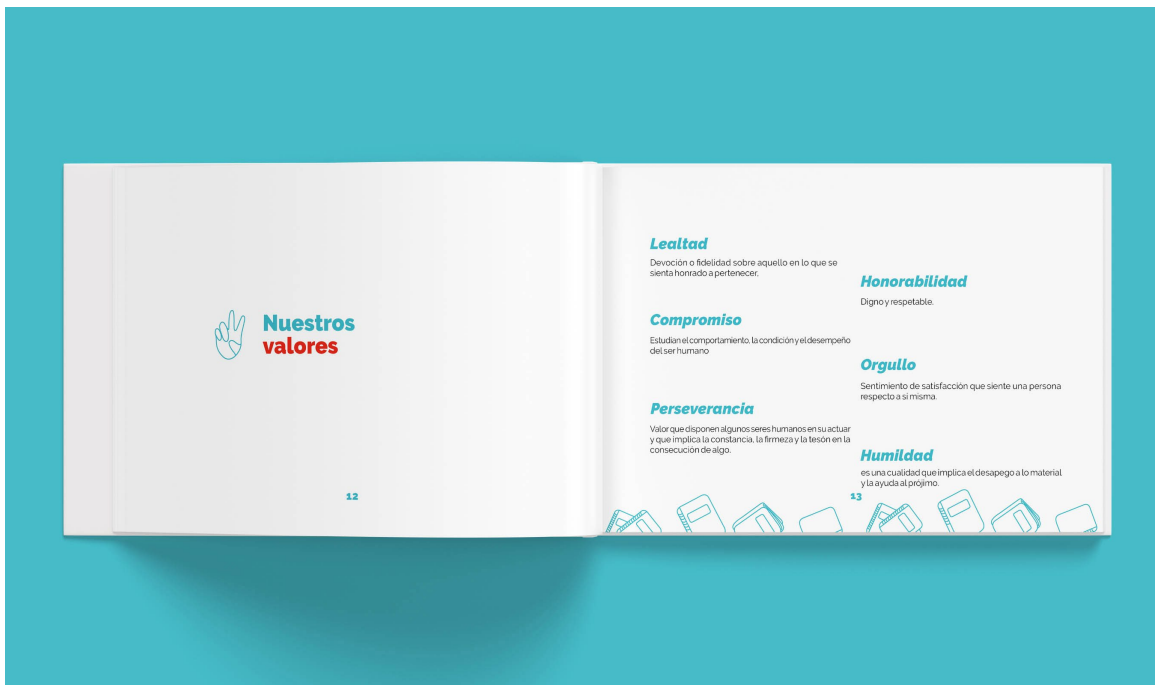


Figura 69 y 70- Branbook: ¿Quiénes somos? y Nuestros valores.

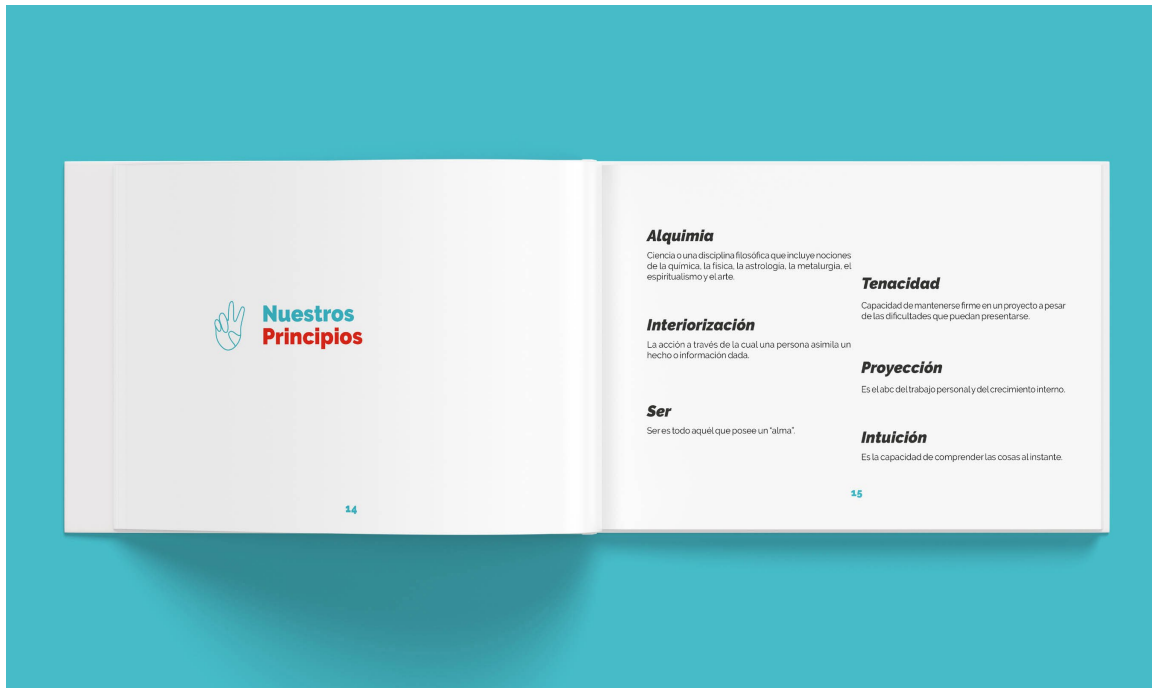


Figura 71 y 72- Branbook: Nuestros principios y Nuestro trabajo.



Figura 73 y 74- Branbook: Objetivo del manual y El logotipo.

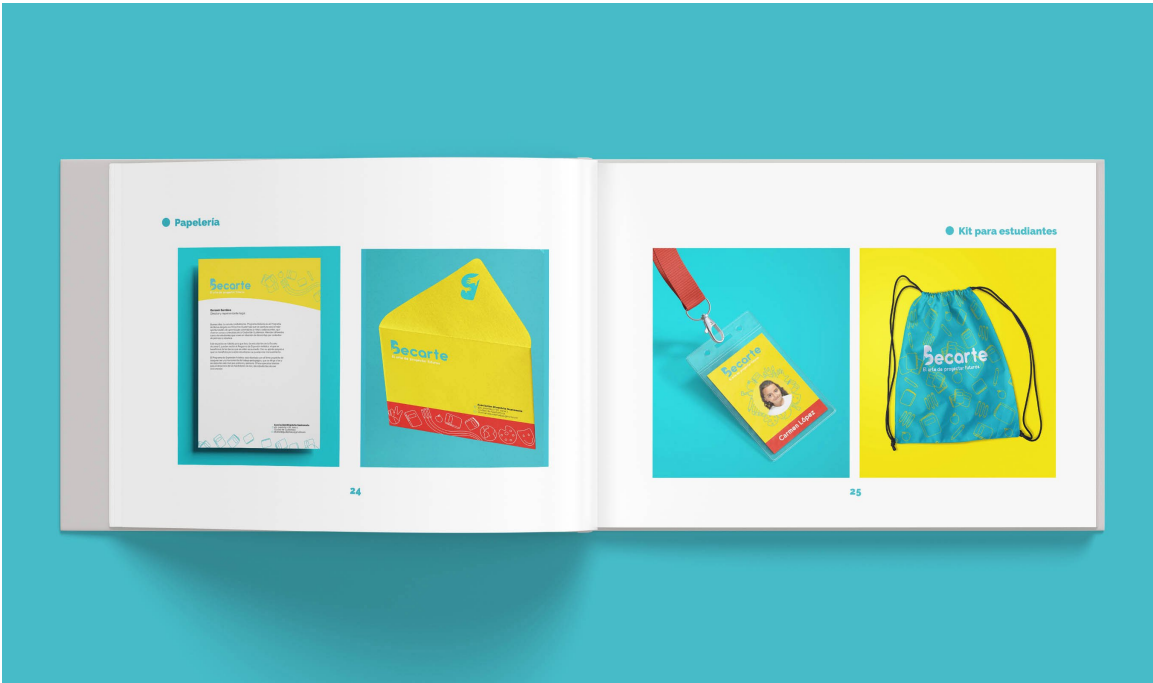


Figura 75 y 76- Branbook: Look & feel.

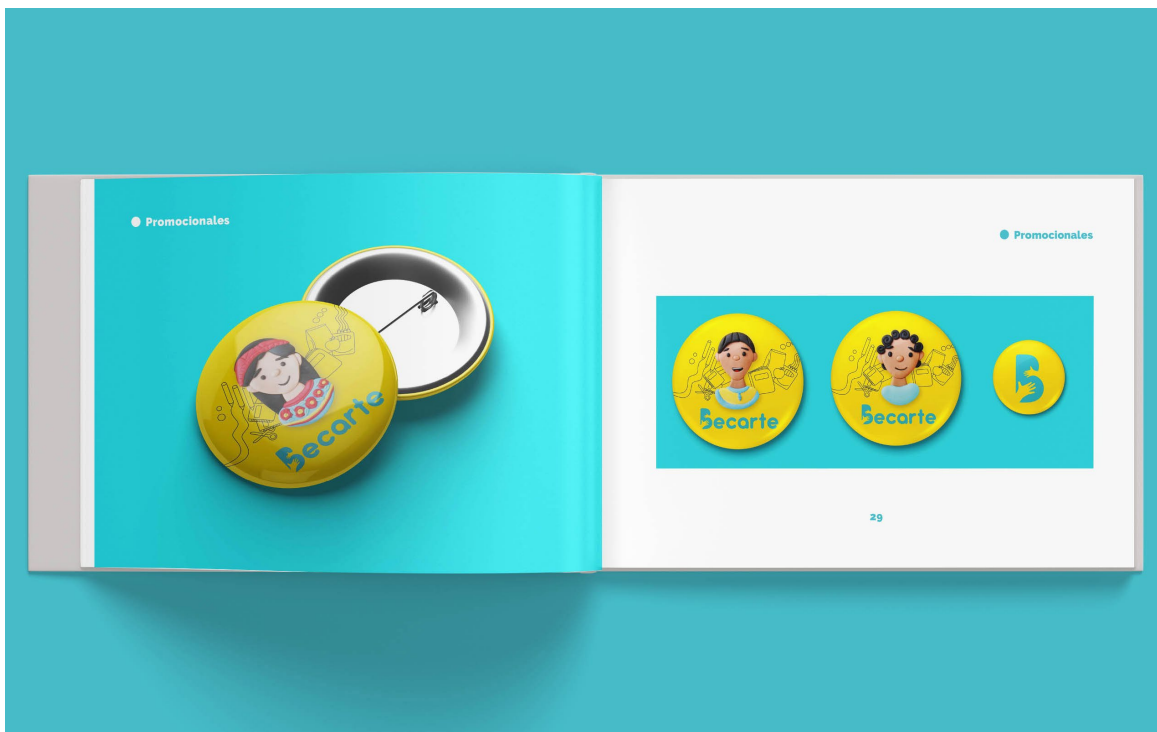
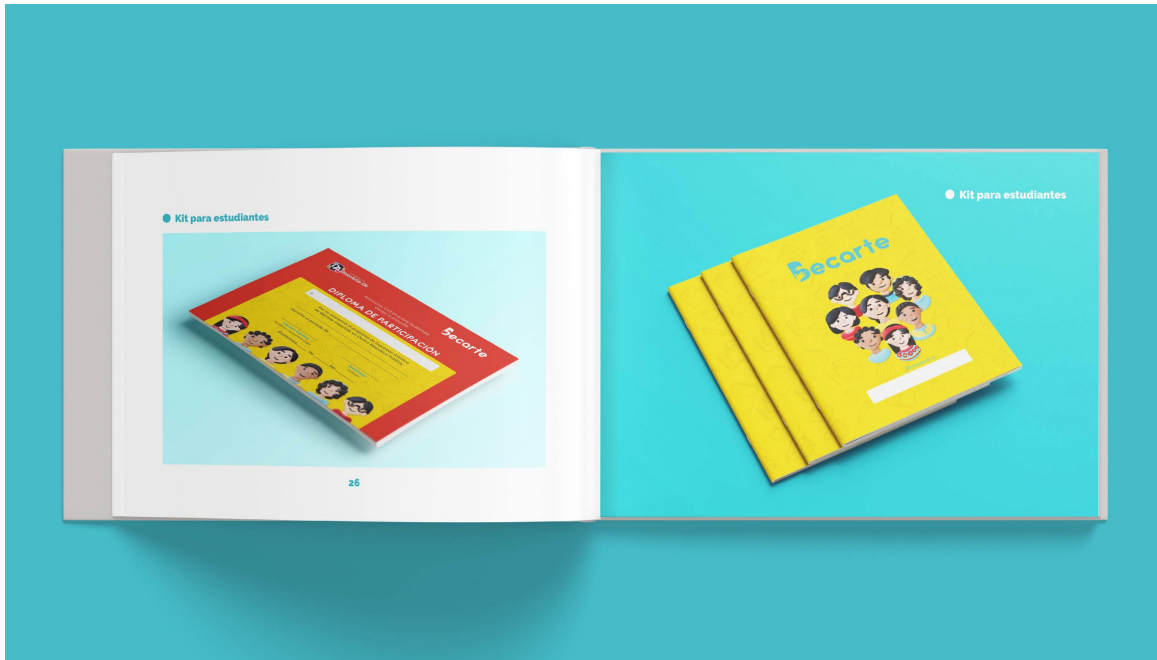


Figura 77 y78- Branbook: Look & feel.



Figura 79 y 80- Branbook: Elementos de diseño.

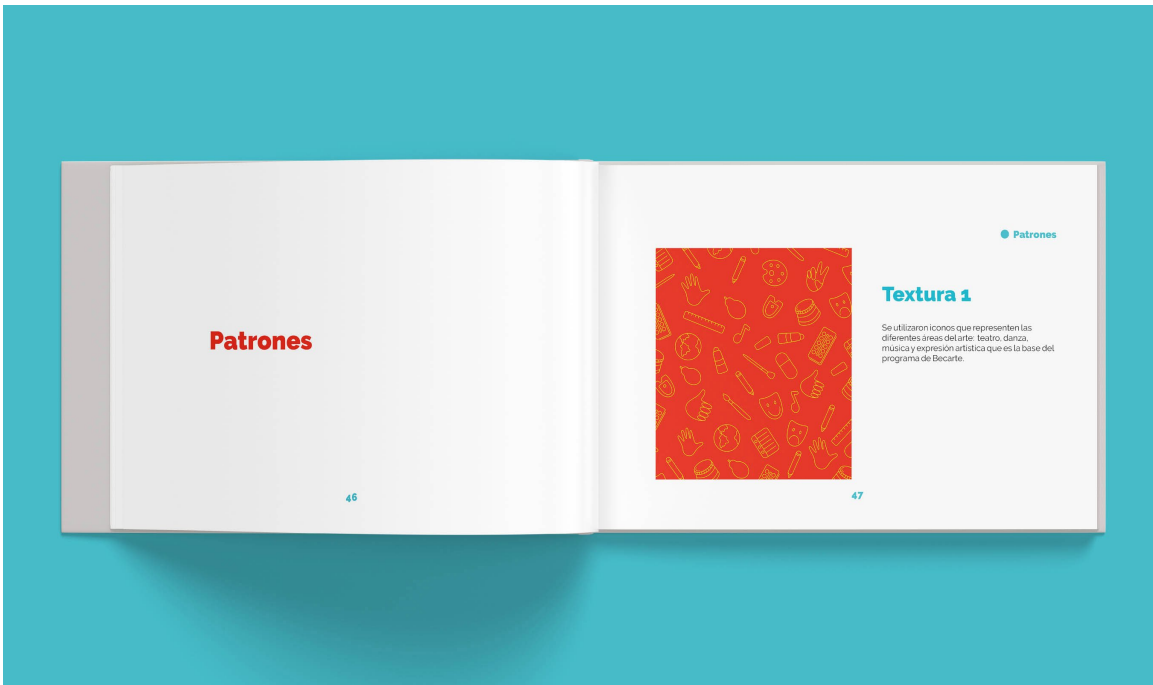
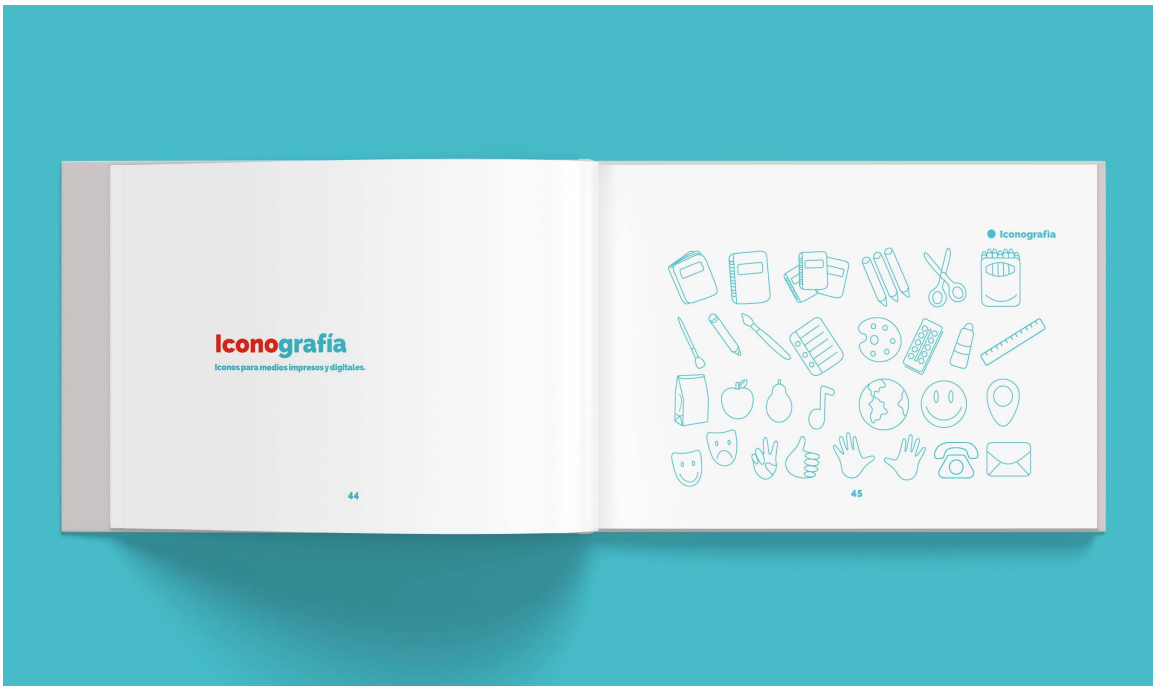


Figura 81 y 82- Branbook: Elementos de diseño.





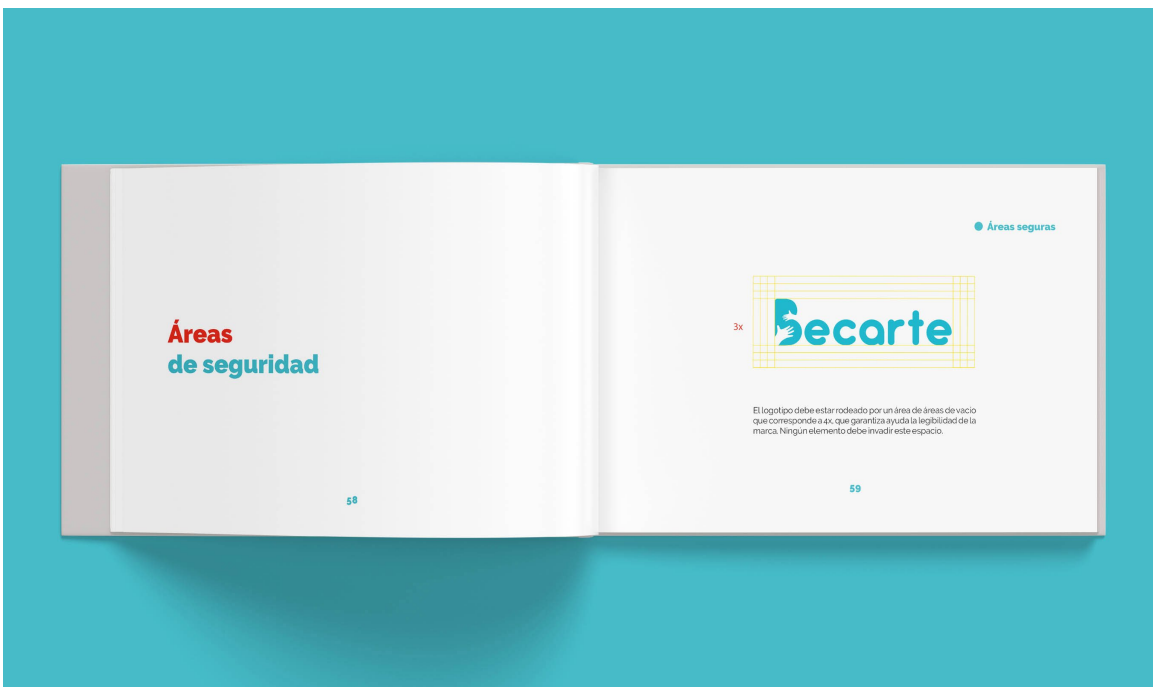


Figura 85 y 86- Branbook: Elementos de diseño.

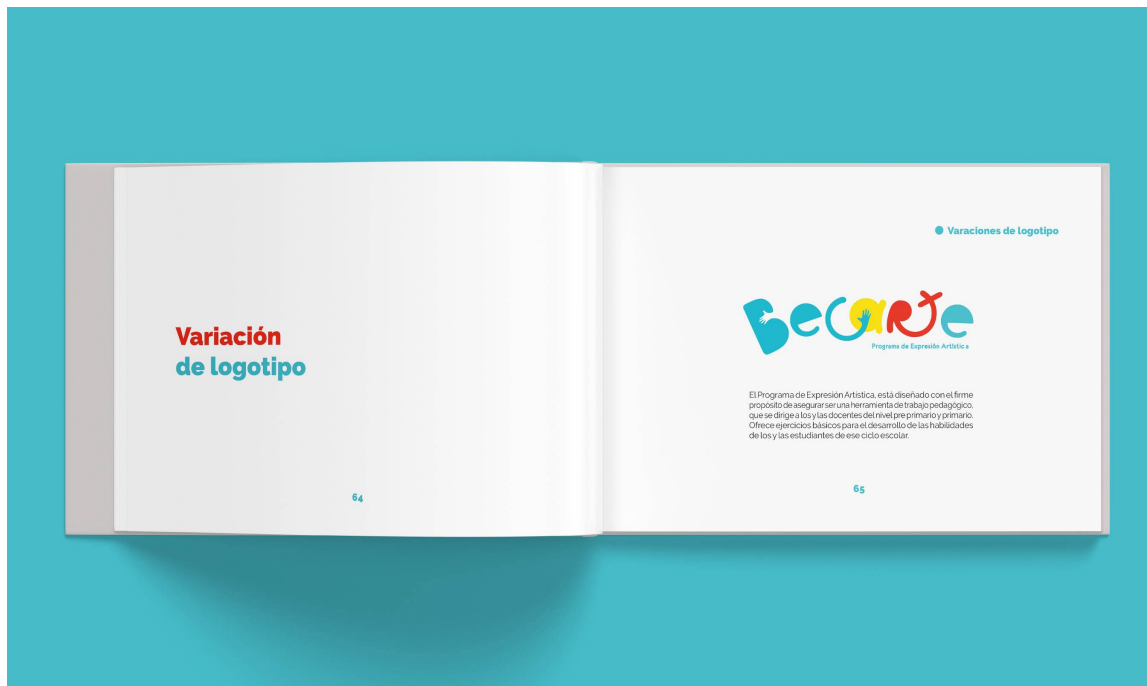


Figura 87 y 88- Branbook: Elementos de diseño.

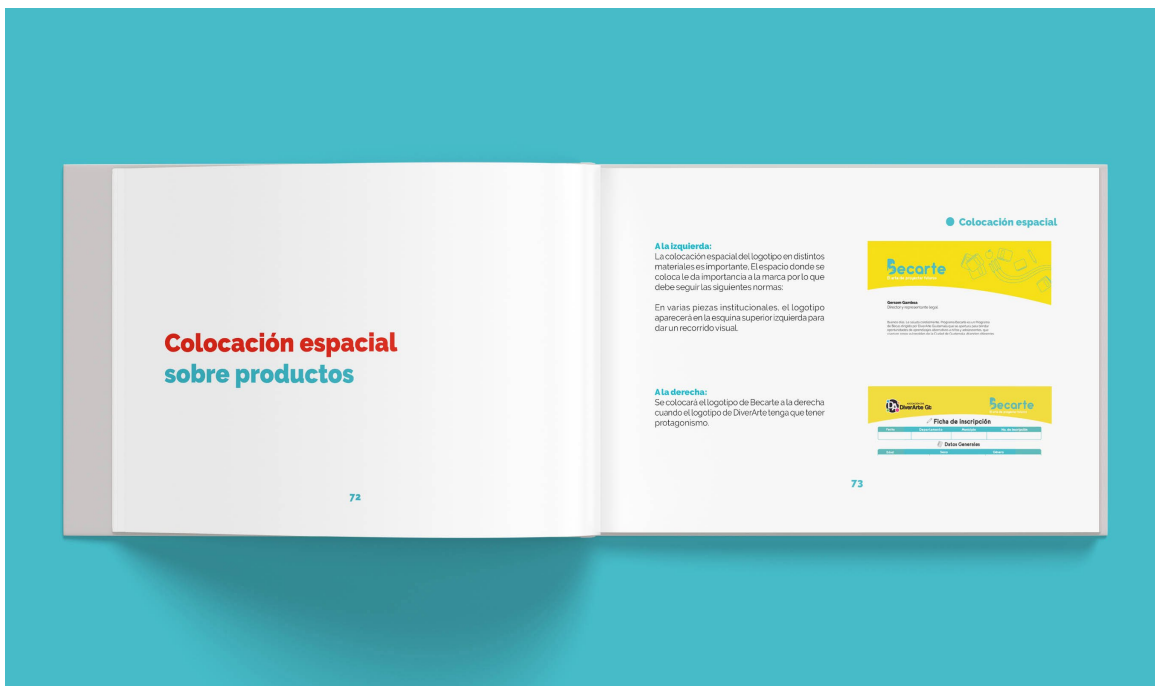


Figura 89 y 90- Branbook: Elementos de diseño y Colocación espacial sobre productos.



Figura 91 y 92- Branbook: Colocación espacial sobre productos.

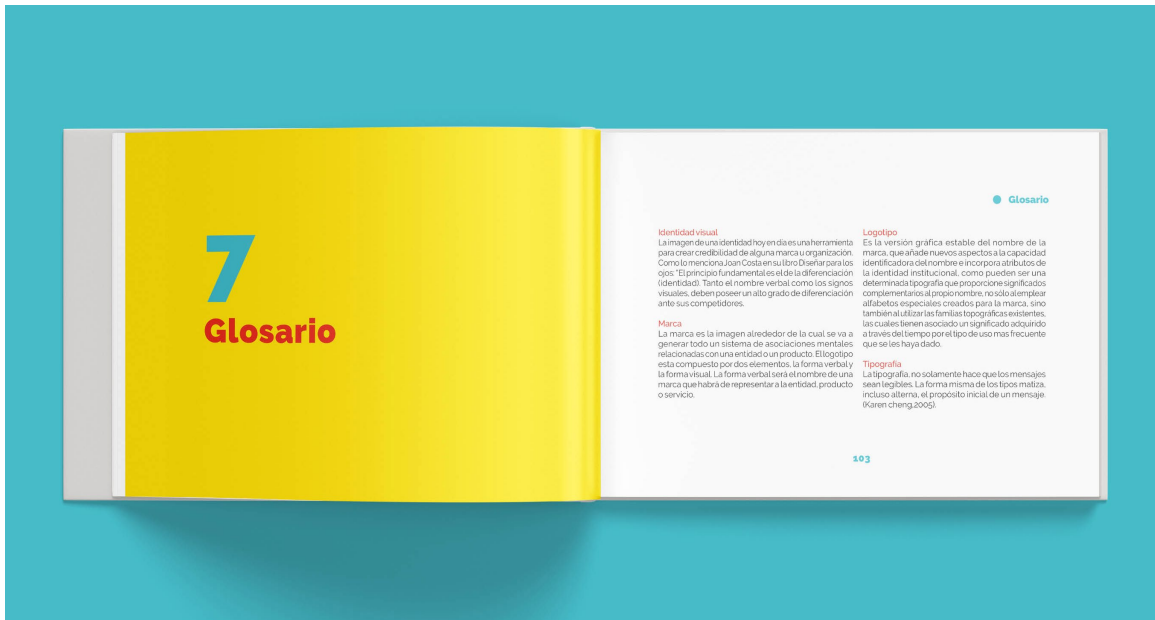
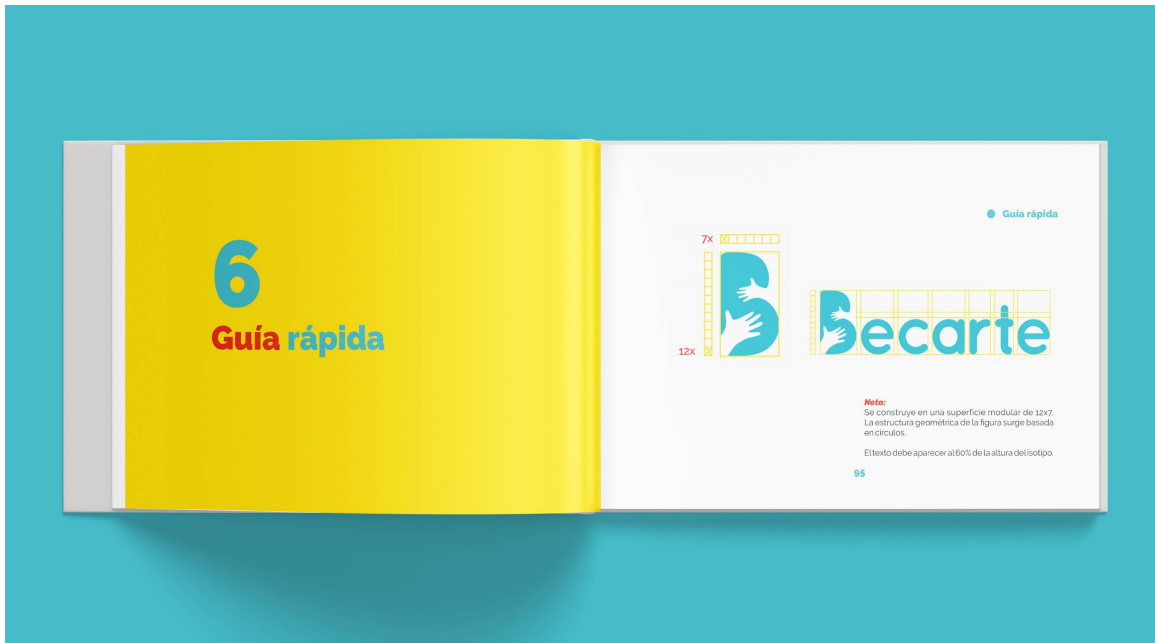


Figura 93 y 94- Branbook: Guía rápida y glosario.

# Presupuesto

El aporte de la Escuela de Diseño Gráfico fue el resultado final de diseño de la identidad del programa "Becarte" para dar credibilidad y posicionarse como un aporte al arte y educación.

Descripción	Costo
Investigación y desarrollo	
logotipo, aplicaciones y manual	Q.12,491.85
Asesoría	Q.1,200.00
Conceptualización	Q.2,000.00
11 ilustraciones 2.5 x2" (Q.370.00 c/u)	Q.4,070.00
5 ilustraciones 4.5 x2.5" (Q.700.00 c/u)	Q. 3,500.00
11 Ilustración 1x1" (Q.336.00 c/u)	Q. 3,700.00
Papelería	Q. 1,598.71
Carpeta	Q. 1,118.00
Gafete	Q.800.00
Formularios	Q. 959.14
playera	Q. 455.90
Pines c/u 399.58x 3	Q. 1,200.00
Postales c/u 799.15 x 2	Q.1,598.3
Stickers	Q. 959.14
Bolson	Q. 479.57
Portada y contraportada	Q. 1599.12
Diploma	Q. 959.14
Giftcard	Q. 1598.00
Agenda	Q. 1599.12
Presentación	Q. 6394.43
Viáticos	Q.500.00
Pasajes	Q.700.00
Impresiones (Prototipos)	Q.300.00
<b>Total</b>	<b>Q.51,280.00</b>

# Lineamientos para la puesta en marcha de la **propuesta gráfica**

## **Manual de Identidad**

Especificaciones páginas interiores:  
Impresión formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.  
Resolución 300dpi / Color  
Papel bond o couche 80gr.

## **Portada y contraportada:**

Impresión desde formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.  
Resolución 300dpi / Color  
Papel opalina/husky 120gr. / Empastado suave.

## **Papelería institucional**

La impresión se realiza de acuerdo a la necesidad de cada pieza como recurso impreso y la cantidad a reproducir.

Especificaciones:  
Formatos variables.  
Impresión desde formato PDF en alta calidad, con líneas de corte.  
Resolución 300dpi / Color  
Papel bond 80gr. / Opalina 120gr.

## **Promocionales**

La impresión se realiza de acuerdo a la necesidad de cada pieza como recurso impreso y la cantidad a reproducir.

Especificaciones:  
Formatos variables.  
Impresión desde formato jpg, editable  
Resolución 300dpi / Color  
Material varía según la pieza.

# Capítulo





# Síntesis

### Conclusiones

- Los resultados obtenidos de la validación con el grupo objetivo concluyeron en que la línea gráfica del material cumple con la función de comunicar y atraer al grupo objetivo a participar en el programa Becarte.
- Mediante la investigación e información recopilada, y gracias a la ayuda prestada por la institución, fue posible crear una línea gráfica que reflejara los valores del programa becarte, así como también los de DiverArte Guatemala.
- El aporte llevado a cabo por la epesista de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura de la USAC, dio como resultado final el diseño de la identidad institucional del programa BecArte, con lo cual se contribuye a reforzar la credibilidad de la institución y divulgar, a mayor escala, su labor en beneficio de los niños y adolescentes de zonas vulnerables de la ciudad capital de Guatemala, entre los cuales promueve el arte y la educación.

### Recomendaciones

- Crear otras plataformas de comunicación y diseño para llegar a más personas y en el futuro expandir el grupo objetivo.
- Establecer alianzas con otras instituciones que apoyen la labor en las escuelas públicas del interior del país, para expandir su trabajo y; además, se identifique a interesados particulares, empresariales o institucionales para que apoyen los métodos alternativos de aprendizaje que promueve BecArte.
- Implementar diferentes técnicas y metodologías para trasladar la información del programa, así como también, de los talleres y otras actividades que realiza la institución.

## Lecciones aprendidas

Durante el desarrollo del proyecto de graduación se detectaron los siguientes aprendizajes:

- Conocer más profundamente acerca de temas educativos y aprendizajes estéticos. Además, comprender cómo desde el ámbito pedagógico, especialmente artístico, se contribuye a la mejora de la realidad social del país.
- Establecer relaciones laborales con personas de diferentes profesiones permite adquirir nuevos conocimientos que enriquecen la formación del diseñador gráfico.
- Utilizar un lenguaje profesional para compartir e informar acerca del proceso de diseño gráfico a profesionales de otras especialidades, contribuye a una eficiente comunicación y a incrementar el valor significativo del diseño gráfico.



# Referencias

- Alberich, Jordi; David Gómez Fontanills y Alba Ferrer Franquesa. *Técnicas y recursos creativos*. S.f. Acceso el 08 de agosto del 2019, <http://www.comuniteca.org/buscador?search=T%C3%A9cnicas+y+recursos+creativos>
- Roberto Marcos Álvarez del Blanco. *Marca multisensorial, espléndidamente lúcida*. Harvard Deusto Márketing y Ventas, ISSN 1133-7672, N.º. 106, 2011, págs. 26-33. Acceso el 08 de agosto del 2019, <https://www.leadersummaries.com/es/libros/resumen/detalle/Neuromarketing>
- Ambrose, Gavin y Paul Harris. *Metodología del diseño*. Barcelona: Parramón Ediciones, 2010.
- Argüello Botero, Vivian Yaneth y Luz Adriana Collazos Muñoz. *Las inteligencias múltiples en el aula de clase*. Tesis de Vivian Yaneth Argüello y Luz Adriana Collazos, Licenciatura en Pedagogía Infantil, Facultad Ciencias de la Educación, Universidad Tecnológica de Pereira, Colombia, 2008. Acceso el 10 de agosto del 2019, <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/handle/11059/1402>
- Asamblea Nacional Constituyente. *Constitución Política de la República de Guatemala*. 1985. Acceso el 10 de agosto 2019, <https://cc.gob.gt/constitucionpolitica/>
- Azagra Solano, Alma y Vicent Giménez Chornet. *El arte en la primera infancia: propuestas destacables*. Revista sobre la infancia y la adolescencia, [S.l.], n. 15, p. 70-97, oct. 2018. ISSN 21747210. Acceso el 10 de agosto del 2019, <https://polipapers.upv.es/index.php/reinad/article/view/9600>
- Buil Carrasco, Isabel; Eva Martínez Salinas y Teresa Montaner Gutiérrez. *El comportamiento del consumidor ante la promoción de ventas y la marca de distribuidor*. Universia Business Review, No. 16, 2007:22-35. Redalyc. Acceso el 11 de agosto del 2019, <https://www.redalyc.org/pdf/433/43301602.pdf>

- Cerrada Macías, Mónica. *La mano a través del arte simbología y gesto de un lenguaje no verbal*. Tesis del Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. 8 de junio de 2007. Acceso el 11 de agosto del 2019, <https://eprints.ucm.es/id/eprint/7539/>
- Cheng, Karina. *Diseñar tipografía*. Málaga: Ediciones Jardín de Monos, 2005.
- Ivette Monney. *El arte como herramienta pedagógica de aprendizaje en el centro educativo*. Colectivo Contraste, Antigua Guatemala, 2019.
- Comité Nacional de Alfabetización. *Misión*. Acceso el 10 de agosto del 2019, <http://conalfa.edu.gt/wp/alfabetizacion/mision/>
- Congreso de la República de Guatemala. *Decreto Número 12-91, Ley de educación nacional*. Acceso el 10 de agosto del 2019, [https://www.congreso.gob.gt/assets/uploads/info\\_legislativo/decretos/1991/gtdcx00121991.pdf](https://www.congreso.gob.gt/assets/uploads/info_legislativo/decretos/1991/gtdcx00121991.pdf)
- Costa, Joan. *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Grupo Editorial Desing, 2003.
- DiverArte Guatemala. *Programa de Expresión Artística*.
- Jordi Alberich, David Gómez Fontanills y Alba Ferrer Franquesa. *"Técnicas y recursos creativos"*. FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya. Acceso el 10 de agosto del 2019, [https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny\\_grafic/Diseno\\_grafico/Diseno\\_grafico\\_\(Modulo\\_5\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_(Modulo_5).pdf)
- GuíaONGs. ONGs de: Apadrinamiento. S.f. Acceso el 08 de agosto del 2019, <https://www.guiaongs.org/directorio/apadrinamiento/>
- Barragán, José María | Hernández Hernández, Fernando | López Bargados, Alberto. *Encuentros del arte con la antropología, la psicología y la pedagogía*, Angle Editorial, 1997.

## Referencias

- Hidalgo Campos, Pedro; Enrique Manzur Mobarec; Sergio Olavarrieta Soto y Pablo Farías Nazel. La cultura nacional y su impacto en los negocios: el caso chileno. *Estudios Gerenciales*, vol. 23, Núm. 105, octubre-diciembre, 2007, pp. 57-67. Universidad ICESI Cali, Colombia. Acceso el 12 de agosto del 2019, <https://www.redalyc.org/pdf/212/21210503.pdf>
- Humanium. *Apadrinamiento ético y responsable*. S.f. Acceso el 08 de agosto del 2019, <https://www.humanium.org/es/apadrinara-un-nino/apadrinamiento-etico-y-responsable/>
- II Congreso Nacional de Educación para la Paz. *Derechos Humanos, Violencia en el Clima Escolar y Cultura de Paz* (Colectivo Contraste, 2019).
- Oudenhoven, Nico van, Wazir y Rekha. *La replicación de los programas sociales: enfoques, estrategias y problemas conceptuales* (1998). Acceso el 09 de agosto del 2019, [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000111988\\_spa?posInSet=1&queryId=cf0334d4-1aaa-44ff-b89b-ecebad3a7d1a](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000111988_spa?posInSet=1&queryId=cf0334d4-1aaa-44ff-b89b-ecebad3a7d1a)
- Lowenfeld, Viktor y W. Lambert Brittain. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapeluz, 1980.
- Lupton, Ellen. *El diseño como storytelling*. Barcelona: Gustavo Gili, 2019.
- MINEDUC; CNB. *Curriculum Nacional Base Nivel Medio, Ciclo Básico*. 2009. Acceso el 10 de agosto del 2019, [https://data.miraquetemiro.org/sites/default/files/documentos/7.%20CNB\\_Primerio%20BG%C3%87%C3%A1sico\\_Ciencias%20Naturales.pdf](https://data.miraquetemiro.org/sites/default/files/documentos/7.%20CNB_Primerio%20BG%C3%87%C3%A1sico_Ciencias%20Naturales.pdf)
- \_\_\_\_\_; DIGECUR. *El nuevo Currículum, su orientación y aplicación*. Acceso el 10 de agosto del 2019, <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECUR/documents/CNB/PDF%20DOCUMENTOS%20DE%20APOYO/El%20Nuevo%20Currículum.pdf>.
- \_\_\_\_\_; DIGECUR. *Lineamientos curriculares para la elaboración de materiales de aprendizaje*. En: Docplayer.es. 2012. Acceso el 11 de agosto del 2019, <https://docplayer.es/37796480-Lineamientos-curriculares-para-la-elaboracion-de-materiales-de-aprendizaje.html>

\_\_\_\_\_; DIPLAN. *Sistema Nacional de Indicadores Educativos*. Estadísticas del Mineduc. 2013. Acceso el 11 de agosto del 2019, <http://estadistica.mineduc.gob.gt/Anuario/home.html>

Mootee Idris. *Design thinking para la innovación estratégica: lo que no te pueden enseñar en las escuelas de negocios ni en las de diseño*. Barcelona: Empresa Activa, 2014.

Pérez, Paola. *Las tipografías y su personalidad ¿Qué transmite cada una?* S.f. Acceso el 15 de agosto del 2019, <https://paoperez.com/tipografias-personalidad-transmite/>

Save the Children. *Las múltiples caras de la exclusión. Informe sobre la niñez en el mundo 2018*. Resumen. Acceso el 11 de agosto del 2019, [https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/infanciasrobadas2018\\_resumenejecutivo\\_es.pdf](https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/infanciasrobadas2018_resumenejecutivo_es.pdf)

Sistema de las Naciones Unidas en Guatemala; OCR. *Guatemala: Análisis de situación del país*. 2014. Acceso el 10 de agosto del 2021, <https://onu.org.gt/wp-content/uploads/2016/04/Estudio-de-Situacion-Guatemala.compressed.pdf>

UNESCO. *El intercambio en el arte educativo*. En: El Correo de la UNESCO. Vol. 6, No. 10, Pág. 4. octubre de 1953. Acceso el 15 de agosto del 2019, [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000070558\\_spa/PDF/070568spao.pdf.multi.nameddest=70558](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000070558_spa/PDF/070568spao.pdf.multi.nameddest=70558)

\_\_\_\_\_. *La UNESCO lanza una consulta mundial sobre la iniciativa Los futuros de la educación*. 22 de enero 2020. Acceso el 10 de agosto del 2019, <https://es.unesco.org/news/unesco-lanza-consulta-mundial-iniciativa-futuros-educacion>

UNICEF; Comité Español. *Convención sobre los Derechos del Niño, 20 de noviembre de 1989*. junio 2006. Acceso el 08 de agosto del 2019, <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Vega, Eugenio. *Fundamentos de diseño: 5. Diseño e identidad visual*. S.f. Acceso el 16 de agosto del 2019, <http://www.eugeniovega.es/paidos/brand.pdf>



## Herramienta de Validación con G.O.

Proyecto de Graduación 2019

“Diseño de material gráfico para fortalecer la identidad del programa Becarte que DiverArte Guatemala promueve en Beneficio de niños y adolescentes.”

El presente formulario tiene como objetivo recabar la opinión del público sobre el desarrollo de la nueva identidad para Lugar de Trabajo.

La información que se proporciona en el siguiente formulario será utilizada únicamente para fines académicos como parte del proceso de Proyecto de Graduación de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala. **Es importante que el siguiente formulario sea respondido con la mayor veracidad posible.** A continuación se le presentarán una serie de imágenes que se le solicita observar con claridad y atención para poder responder el formulario.

1. Le resulta legible el logotipo  
Poco \_\_\_\_ Mucho \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_
2. Existe armonía entre el logotipo y el estilo de letra.  
Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_
3. Considera que el estilo de letra es:
  - o Fácil de leer
  - o Difícil de leer
4. Considera que la línea gráfica (Color, diagramación, logotipo) es:
  - o Moderna
  - o Poco llamativa
  - o Muy llamativa
5. Considera que los recursos gráficos utilizados refuerzan la imagen de la marca (ilustraciones, iconos, patrones, estilos de letras, intervenciones en textos e imágenes)  
Poco \_\_\_\_ Mucho \_\_\_\_ Nada \_\_\_\_

**Figura 95- Anexo 1** - Herramienta de validación con grupo objetivo



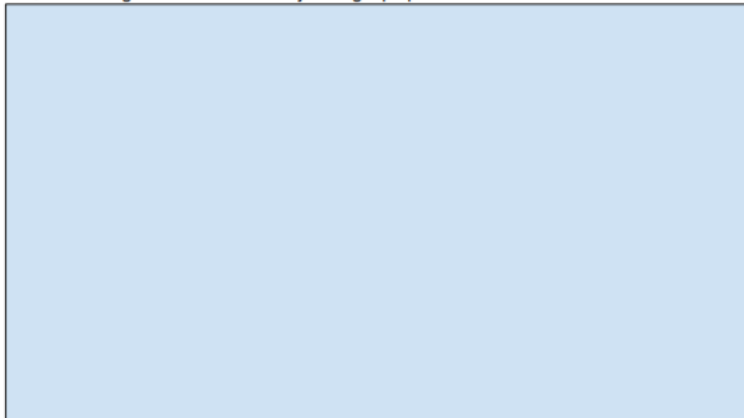
6. ¿Le parece funcional la aplicación de los recursos gráficos en la papelería y materiales gráficos?

- Nada adecuada
- Poco adecuada
- Adecuada
- Muy adecuada

7. Considera que el manejo de los colores es:

- Nada atractivo
- Poco atractivo
- Atractivo
- Muy atractivo

8. En el siguiente recuadro dibuje el logotipo presentado anteriormente



9. ¿Qué fue lo que más le gustó de la gráfica?

---

10. ¿Qué fue lo que menos le gustó de la gráfica?

---

11. Al ver la identidad visual propuesta para el programa Becarte, ¿usted participaría en ella?

---

**Figura 96-Anexo 2-** Herramienta de validación con grupo objetivo

## Herramienta para validación con Expertos

<b>MATRIZ DE EVALUACION PARA PROPUESTAS DE DISEÑO</b>			
Escala de valoración: 1 = deficiente / 3 = satisfactorio / 5 = muy satisfactorio			
	Opción 1	Opción 2	Opción 3
<b>Indicador de logro:</b>			
La propuesta gráfica es viable de ejecutar según técnica, reproducción y tiempo			
Los recursos gráficos son pertinentes al tema que se pretende comunicar			
La propuesta gráfica refleja el concepto creativo: Trazando sueños			
La distribución de los elementos de diseño favorece la jerarquía visual			
Color			
Tipografía			
Elementos gráficos de apoyo			
La distribución de los elementos de diseño facilita el recorrido visual			
La composición del logotipo presenta armonía, balance y es atractivo			
El estilo de ilustración es pertinente a la cultura visual del grupo objetivo vectorial simple			
Las tipografías refuerzan la idea que se pretende proyectar con el concepto creativo.			
El logotipo es legible en escala de grises			
El uso del color es pertinente para lo que se pretende proyectar según el concepto creativo			

**Figura 96-Anexo 3-** Herramienta de validación con expertos

## Cotización



# IMPRESIONES MARSELL

Guatemala, noviembre del 2019.

Yahaira Sequén  
Pte.

Por medio de la presente envío la siguiente cotización:

1	Ejemplar a full color, impresión en ambos lados, tamaño 1/2 carta, 56 páginas incluyendo carátula. Carátula: Papel husky calibre 10 Páginas internas: Papel couche 80 gramos. Encuadernado.....	Q.380.00
---	--	----------

Nota: Entrega en 3 días hábiles

Agradeciendo su atención y en espera de poderle servir.

---

14 Avenida 7-36, Zona 1 Guatemala, C.A.

Tels.: 5206-9102 • 2230-3824 impresiones\_marsell@hotmail.com

Figura 97- Anexo 14-Cotización

# Índice de figuras

Figura 1-"Organigrama DiverArte Guatemala".....	27
Figura 2- Presentación para Centros Educativos "Becarte",.....	28
Figura 3-Presentación para Centros Educativos "Becarte",.....	28
Figura 4-Presentación para Centros Educativos "Becarte",.....	28
Figura 5-Presentación para Centros Educativos "Becarte",.....	29
Figura 6-Manual para estudiantes "Foncy en mi", Descubriendo inteligencias.....	29
Figura 7-Bocetaje.....	74
Figura 8-Bocetaje.....	74
Figura 9-Bocetaje.....	75
Figura 10-Bocetaje.....	75
Figura 11-Bocetaje.....	75
Figura 12-Bocetaje.....	76
Figura 13-Bocetaje.....	76
Figura 14-Bocetaje.....	76
Figura 15-Bocetaje.....	77
Figura 16-Bocetaje.....	77
Figura 17-Bocetaje.....	77
Figura 18-Tipografía Meanwhile.....	78
Figura 19-Propuesta de logotipo.....	82
Figura 20-Propuesta de papelería.....	82
Figura 21-Propuesta de logotipo.....	83
Figura 22-Propuesta de papelería.....	83
Figura 23-Propuesta de logotipo.....	84
Figura 24-Validación con expertos.....	85
Figura 25-Piezas para validación con el grupo objetivo.....	87
Figura 26-Piezas para validación con el grupo objetivo.....	87
Figura 27-Piezas para validación con el grupo objetivo.....	87
Figura 28-Piezas para validación con el grupo objetivo.....	87
Figura 29-Piezas para validación con el grupo objetivo.....	87
Figura 30-Calidad gráfica de piezas.....	88
Figura 31-Calidad gráfica de piezas.....	88
Figura 32-Calidad gráfica de piezas.....	88
Figura 33-Calidad gráfica de piezas.....	88
Figura 34-Fotografías de validación con grupo objetivo.....	89
Figura 35-Fotografías de validación con grupo objetivo.....	89
Figura 36-Fotografías de validación con grupo objetivo.....	89
Figura 37-Fotografías de validación con grupo objetivo.....	89
Figura 38-Fotografías de validación con grupo objetivo.....	89
Figura 39-Logotipo.....	91
Figura 40-Ilustración.....	94
Figura 41-Variación de logotipo.....	96
Figura 42-Branding: Tarjeta de presentación.....	96
Figura 43-Branding: Tarjeta de presentación.....	96
Figura 44-Branding: Hoja membretada.....	96
Figura 45-Branding: sobre.....	96
Figura 46- Branding: Gafete institucional.....	97
Figura 47- Branding: bolson de kit para estudiantes.....	97
Figura 48- Branding: Cuaderno.....	98
Figura 49- Branding: Diploma.....	98

Figura 50- Branding: Agenda.....	99
Figura 51- Branding: Carpeta.....	100
Figura 52- Branding: Giftcard.....	100
Figura 53- Branding: Formulario.....	101
Figura 54- Branding: Botones promocionales.....	102
Figura 55- Branding: Botones promocionales.....	102
Figura 56- Branding: Carpeta.....	103
Figura 57- Branding: stickers.....	103
Figura 58- Branding: Postales.....	104
Figura 59- Branding: Playera.....	104
Figura 60- Branding: Presentación.....	105
Figura 61- Branding: Presentación.....	105
Figura 62- Branding: Presentación.....	105
Figura 63- Branbook: Portada.....	106
Figura 64- Branbook: Portada y contraportada.....	106
Figura 65- Branbook: Páginas interiores.....	107
Figura 66- Branbook: Páginas interiores.....	107
Figura 67- Branbook: Páginas interiores.....	108
Figura 68- Branbook: Índice.....	108
Figura 69- Branbook: ¿Quiénes somos? .....	109
Figura 70- Branbook: Nuestros valores.....	109
Figura 71- Branbook: Nuestros principios.....	110
Figura 72- Branbook: Nuestro trabajo.....	110
Figura 73- Branbook: Objetivo del manual.....	111
Figura 74- Branbook: El logotipo.....	111
Figura 75- Branbook: Look & feel.....	112
Figura 76- Branbook: Look & feel.....	112
Figura 77- Branbook: Look & feel.....	113
Figura 78- Branbook: Look & feel.....	113
Figura 79- Branbook: Elementos de diseño.....	114
Figura 80- Branbook: Elementos de diseño.....	114
Figura 81- Branbook: Elementos de diseño.....	115
Figura 82- Branbook: Elementos de diseño.....	115
Figura 83- Branbook: Elementos de diseño.....	116
Figura 84- Branbook: Elementos de diseño.....	116
Figura 85- Branbook: Elementos de diseño.....	117
Figura 86- Branbook: Elementos de diseño.....	117
Figura 87- Branbook: Elementos de diseño.....	118
Figura 88- Branbook: Elementos de diseño.....	118
Figura 89- Branbook: Elementos de diseño.....	119
Figura 90- Branbook: Colocación espacial sobre productos.....	119
Figura 91- Branbook: Colocación espacial sobre productos.....	120
Figura 92- Branbook: Colocación espacial sobre productos.....	120
Figura 93- Branbook: Guía rápida.....	121
Figura 94- Branbook: Glosario.....	121
Figura 95- Anexo 1: Herramienta de evaluación con grupo objetivo.....	130
Figura 96- Anexo 2: Herramienta de evaluación con grupo objetivo.....	131
Figura 97- Anexo 3: Herramienta de validación con expertos.....	132
Figura 98- Anexo 4: Cotización.....	133



EDICIONES TM

Norma Leticia Toledo Morales  
Licenciada en Letras  
Colegiada No. 22970

---

Guatemala, 16 de agosto 2021

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

Estimado señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que llevé a cabo la revisión de estilo y lingüística del proyecto de graduación de la estudiante: **Yahaira Eunice Sequén Pérez**, carnet **201513230** de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

*Diseño de material gráfico para fortalecer la identidad del programa Becarte que DiverArte Guatemala promueve en beneficio de niños y adolescentes. Ciudad de Guatemala.*

Proyecto de grado, previo a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Luego de las adecuaciones y correcciones 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.

Norma Leticia Toledo Morales

Licenciada en Letras

[nortolmo2@gmail.com](mailto:nortolmo2@gmail.com)

WhatsApp 35498645 y Cel. 59469408

Norma Leticia Toledo Morales  
Licenciada en Letras  
Colegiada 22970

**“Diseño de material gráfico para fortalecer  
la identidad del programa Becarte que DiverArte Guatemala  
promueve en beneficio de niños y adolescentes”  
Proyecto de Graduación desarrollado por:**

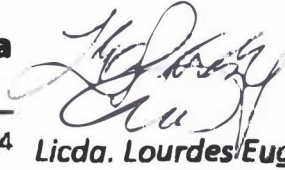


**Yahaira Eunice Sequén Pérez**

**Asesorado por:**

Licenciada

**Lourdes Eugenia  
Pérez Estrada**



Diseñadora Gráfica No. G - 24

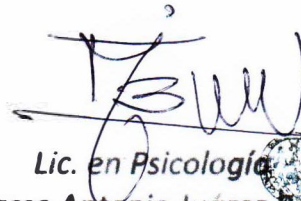
**Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada**



**LIC. Axel Gabriel  
Flores Menéndez**

DISEÑADOR GRÁFICO | NO. B-802

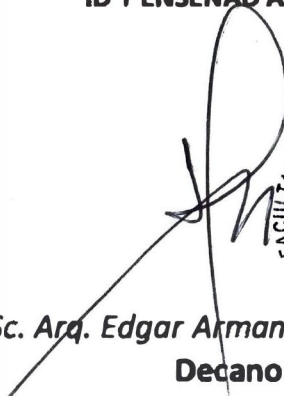
**Lic. Axel Gabriel Flores Menéndez**



**Lic. en Psicología**  
**Marco Antonio Juárez Baten**  
PSICOLOGO  
COL. 1975

**Imprimase:**

**“ID Y ENSEÑAD A TODOS”**



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



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

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