



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

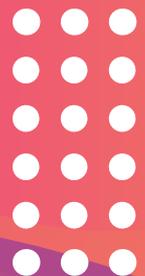
FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



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

Aplicación del diseño editorial en la
elaboración de recurso pedagógico para
los cursos en línea de primer nivel de
Nueva Acrópolis Guatemala.
Realizado en el Departamento de Guatemala,
municipio de Guatemala

Diana Carolina Chávez Mérida





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

**Aplicación del diseño editorial
en la elaboración de recurso
pedagógico para los cursos en
línea de primer nivel de
Nueva Acrópolis Guatemala.**

Realizado en el Departamento de
Guatemala, municipio de Guatemala

Proyecto de graduación presentado por
Diana Carolina Chávez Mérida
Para optar por el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, febrero del 2023

“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

Decano, Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Licda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal III

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal IV

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal V

Br. Laura del Carmen Berganza Perez

Secretario Académico

Ma. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Tribunal Examinador

Asesor metodológico

Mtr. Erika Grajeda Godínez

Asesor gráfica

M.A. María Emperatriz Pérez

Tercer asesor

Licda. Denisse Cordero Villalta

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Agradecimiento

Al igual que muchos otros antes de mi, quisiera iniciar este proyecto agradeciendo a quien corresponde.

Como primer punto quisiera agradecer a mi madre por brindarme su siempre incondicional apoyo tanto en mi educación como en todos los aspectos de mi vida, ya que sin su esfuerzo y el empeño que dedico a mi formación personal y educativa jamás hubiese llegado a este punto.

En segundo lugar deseo agradecer a mis hermanas quienes me han acompañado a lo largo de mis extensas aventuras y desventuras, con quienes comparto un vínculo especial a pesar de la distancia o la poca disponibilidad.

A mis compañeros y amigos de la facultad, ya que sin ellos, no hubiera sido una experiencia completa.

A todas aquellas personas con quienes he compartido momentos memorables y de formación y que las menciono en general ya que de hacerlo individualmente sería una tarea infinita, sobre todo agradezco que me hayan acompañado, aún si solamente halla sido solo un efímero momento.

A mis asesoras por guiarme y acompañarme en este proceso.

A la Universidad San Carlos de Guatemala, ya que como institución, y siendo la única universidad pública del país le brinda oportunidades de desarrollarse a los guatemaltecos convirtiéndose así en un pilar irremplazable de la sociedad.

Por último quiero agradecer a Nueva Acrópolis Guatemala, por brindarme la oportunidad de realizar este proyecto en su institución además de haber apoyado el desarrollo de este.

Dedicatoria

“Ser culto es saber sánscrito si se quiere; pero también maravillarse ante un crepúsculo.”

Papeles Inesperados.
Julio Cortázar

A quien me ha formado,
primero con el ejemplo
Karla Isabel Mérida

“La libertad, Sancho, es uno de los más preciosos dones que a los hombres dieron los cielos; con ella no pueden igualarse los tesoros que encierra la tierra ni el mar encubre; por la libertad así como por la honra se puede y debe aventurar la vida, y, por el contrario, el cautiverio es el mayor mal que puede venir a los hombres.”

Don Quijote de la Mancha (Cap. LVIII, Parte II)
Miguel de Cervantes Saavedra

In Memoria
Mayén Felipe Mérida Cifuentes.
Miriam Ruiz Corzántes.
Astrid Lissette Mérida Ruiz
(8 de septiembre del 2017)

Índice

9 Capítulo 1 Introducción

Presentación	8
Antecedentes	10
Definición y delimitación del problema	14
Justificación	14
Objetivos	16

18 Capítulo 2 Perfiles

Perfil de la Institución	18
Perfil del Grupo Objetivo	25

31 Capítulo 4 Planeación operativa

Flujograma	32
Cronograma de Trabajo	35
Previsión de recursos y costos	36

37 Capítulo 3 Marco teórico

Importancia de promover la educación cultural en plataformas digitales	38
Intervención del diseño en la producción de material educativo.	49

57 Capítulo 5 Definición creativa

Elaboración del Briefing de Diseño	58
Recopilación de Referentes Visuales	61
Descripción de la Estrategia de las piezas de diseño	76
Definición del Concepto Creativo y las premisas de diseño	78

101 **Capítulo 6 Producción gráfica y definición de alternativas**

Primer nivel de Visualización	96
Segundo nivel de Visualización	106
Tercer nivel de Visualización	125
Fundamentación de la propuesta final	142
Lineamientos de la puesta en práctica, presupuesto y cotización	184

204 **Capítulo 7 Síntesis del proceso**

Lecciones aprendidas	188
Conclusiones	189
Recomendaciones	190
Referencias	193

193 **Referencias**

216 **Anexos**

Anexo 1	202
Anexo 2	204
Anexo 3	224
Anexo 4	226
Anexo 5	229
Anexo 6	239
Anexo 7	257
Anexo 8	261

Presentación

El siguiente proyecto de graduación se realiza como una forma de contribuir en el ámbito cultural y educativo de Guatemala. Durante el desarrollo de este se crea un recurso pedagógico para que sea utilizado por Nueva Acrópolis Guatemala como apoyo a sus cursos de filosofía. El proyecto se plantea con la idea de aportar una mejor comprensión del tema a los alumnos que toman los cursos de filosofía en línea por medio de un recurso que puedan consultar y comprender. Inicia con una metodología de investigación que aporta de una base de conocimiento para presentar un proceso creativo. Al estar sustentado por esta, la conceptualización y proceso de creación siguen una serie de pasos que evidencia que el diseño se forma por herramientas técnicas, artísticas y científicas más allá de impulsos creativos. La metodología aplicada como resultado un recurso pensado en el usuario, logrando así un crecimiento cultural e intelectual en este.

Capítulo 1

Introducción

-
- Antecedentes
 - Definición y delimitación del problema
 - Justificación
 - Objetivos

1.1 Antecedentes

La palabra cultura¹ proviene del latín cultus que significa cultivado, el sentido original de la palabra era utilizado para referirse a la agricultura y sus resultados, sin embargo la cultura se define como conocimiento², artes, creencias, valores, hábitos, costumbres, ley moral, habilidades y formas de vivir de un pueblo o comunidad, esto incluye las ideas, comportamientos y prácticas sociales que han sido heredados por el paso del tiempo en determinada región lo cual se convierte en un patrimonio social. La filosofía explica la cultura como conjunto de manifestaciones humanas que contrastan con la naturaleza o el comportamiento natural y esto se debe a que la cultura son conjuntos de comportamientos aprendidos e interpretados de forma personal de acuerdo a una realidad social por lo que es tanto personal como global; formando a su vez un tejido social que comparten valores, creencias y formas de vida determinados por sus prácticas, vestimenta, formas de ser, expresiones, lenguaje, rituales y comportamientos.

La UNESCO define la palabra como: La cultura debe ser considerada el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.³

La cultura está compuesta por una serie de elementos y características que la moldean entre ellas se encuentran el tiempo, la herencia y el territorio de una comunidad, su principal característica es que es adaptable ya que debe responder a los medios y cambios que se presentan ya sean tecnológicos como sociales, la segunda característica es que es compartida y aprendida⁴ por lo que se incluyen los conocimientos aportados por cada nueva generación formando un conocimiento colectivo e integrándose y fundiéndose con los conocimientos heredados.

¹ «Que es la cultura», Significados, Revisión por Andrea Imaginario, <https://www.significados.com/cultura/>

² «Cultura», Eured, <https://www.ecured.cu/Cultura>

³ «Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural», UNESCO, 2001, http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html

⁴ «Características de la Cultura», Universidad de Cantabria, España, Universidad de Cantabria, 21 de junio del 2017, <https://ocw.unican.es/mod/page/view.php?id=804>

El MINEDUC⁵ durante el ciclo escolar 2018 promueve un proyecto en el cual impartieron talleres en el cual se daban capacitaciones de formación artística a maestros regulares que se encargaran de impartir una clase de arte catalogada como Expresión Artística en la cual se darían distintas ramas de la formación artística sin incurrir en una especialización, contrario a los ciclos anteriores en los cuales se les impartía al menos dos cursos de formación artística limitando la formación de los estudiantes al no poseer maestros con un conocimiento especializado en estas áreas⁵.

A partir del año 2018 el Ministerio de Cultura y Deportes impulsa una serie de acciones con el fin de fortalecer la identidad cultural del país por medio de manifestaciones artísticas y culturales, invirtiendo el presupuesto en la recuperación de los espacios culturales, sin embargo esto está limitado a los espacios físicos y no a los programas de formación, desarrollo y promoción cultural sumando el hecho que dentro del proyecto se omite la inclusión de los museos.⁶

Por ende, se puede decir que la promoción y cuidado de los espacios culturales se ha vuelto una necesidad indispensable con el fin de preservar e impulsar el arte y la cultura, buscando así una identidad que nos permita el participar de forma activa construyendo una mejor sociedad en donde estas actividades permiten tener un mayor campo y proporcionarle acceso a un sector mayor de la población, la cultura como su nombre lo indica es cultivo por lo que el trabajo debe empezarse por realizar de forma individual para así poder lograr el desarrollo e inclusión en una cultura nacional.

Los espacios culturales sufrieron un gran impacto en su estructura debido al brote del virus COVID-19 que se detectó a principios del año 2020. Por lo cual las autoridades gubernamentales dispusieron la imposición de una cuarentena.⁷

⁵ Natiana Gándara Y Javier Lainfiesta, «Reforma escolar genera dudas sobre continuidad de educación música», *Prensa Libre*, Guatemala, Publicado el 2 de enero de 2018.

⁶ Redacción Diario de Centro America, «Queremos rescatar los espacios culturales», *Diario de Centro América*, 10 de mayo del 2017.

⁷ A.P., «Guatemala es Capital Iberoamericana de la Cultura 2015», *Prensa Libre*, Guatemala, Publicado el 19 de enero del 2015.

El gobierno de Guatemala, presidido por el Dr. Alejandro Giammattei, impuso una serie de medidas restrictivas con el fin de frenar el avance de la enfermedad, que entran en vigor a partir del 16 de marzo del año 2020 dejando sin infraestructura de operación a las diversas casas y organizaciones culturales.

Lo que le ha empujado a buscar nuevas soluciones que les permitan seguir operando durante el año y al mismo tiempo abrir nuevos espacios con oportunidades que previamente no se habían contemplado como una plataforma para las diversas organizaciones. La situación no solo afecta a aquellos guatemaltecos que se mueven en el campo artístico y cultural como una profesión o modo de vida dejándolos económicamente inactivos, sino a la población en general que se vale de la cultura como un recurso económico, turístico, de desarrollo social, educativo y de entretenimiento. Siendo así la Ciudad de Guatemala, que se reconoce como uno de los centros culturales del país razón por la cual fue declarada como capital iberoamericana de cultura durante el año de 2015, el suceso ha afectando a un aproximado de 3,573,179 de personas que son las que se calcula que habitan el departamento de Guatemala⁸, sin contar con los datos o información del impacto que este tendrá en el desarrollo del arte y la cultura en otros departamentos y municipios del país tanto a corto como mediano y largo plazo.

Nueva Acrópolis Guatemala es una organización cultural que busca el desarrollo humano integral, en particular en su caso ya que se enfoca en este desarrollo por medio del estudio y aplicación de la filosofía clásica, llevando sus enseñanzas a una forma práctica, razón por la cual trabaja bajo tres ejes los cuales son la filosofía, la cultura y el voluntariado de los miembros de la institución

⁸ «Proyecciones de población por departamento», Instituto Nacional de Estadísticas Guatemala, INE, Guatemala, Tema / Indicadores, Página Web, <https://www.ine.gob.gt/ine/portal-estadistico-1-0/>

⁹ «Que es Nueva Acrópolis», Nueva Acrópolis, Página Web, <https://www.nuevaacropolis.org.gt/>

por medio de la práctica del servicio. El eje de la filosofía se ve abarcado por la sección de talleres, conversatorios, discusiones filosóficas y la escuela de filosofía.⁹

La institución ofrece como servicio los cursos de filosofía, estos cursos están divididos por bloques de dos o tres cursos por nivel y se imparten a grupos de personas que van desde cuatro a ocho personas, son impartidos por instructores que han sido formados a lo largo de los años dentro de la institución, y que de forma voluntaria ofrecen su tiempo su tiempo impartiendo los cursos como una forma de apoyar a la institución así como aplicar la filosofía del servicio hacia otros.¹⁰

El cierre del país y espacios culturales ha provocado que sus actividades regulares sean suspendidas en donde distanciamiento social se impuso como un requerimiento así como la restricciones que dificultan el funcionamiento de las instituciones culturales Nueva Acrópolis se vio obligada a crear una solución que permita proseguir con sus funciones a la vez que cumpla con las indicaciones dadas. Propuso como solución el desarrollo de una serie de cursos y actividades en línea. La efectividad ha provocado que se plantee el desarrollo de un curso permanente en línea de los cursos de filosofía.

¹⁰ «Información», Nueva Acrópolis, Perfil de Facebook, <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate>

1.2 Definición y delimitación del problema

Durante el desarrollo del curso en línea, los instructores han creado su propio material para impartir el curso, sin embargo no todos los instructores cuentan con las mismas capacidades para desarrollar recursos educativos que permitan mejorar el ambiente del espacio virtual. Como consecuencia, dificulta su labor de instrucción e impartición del curso. Reduciendo la atención de los estudiantes en un ambiente que sí mismo ya se encuentra enfrentando diversas distracciones que se encuentran en ambiente tanto en línea como en el hogar.

1.3 Justificación

Trascendencia

El proyecto busca el crecimiento del desarrollo cultural de los ciudadanos de Guatemala, formando personas que tengan un mejor desarrollo personal, intelectual y educativo, pensando en que la educación es un motor de cambio social partiendo desde la educación personal hacia la sociedad. Se enfocan en la filosofía clásica como una forma de búsqueda de una mejor vida desde la ética y la moral individual.

El desarrollo del proyecto contribuye a la apertura de espacios culturales guatemaltecos en línea marcando una pauta para que otras organizaciones culturales puedan incursionar en el campo virtual trasladando su contenido a herramientas que permitan conectarse con su público objetivo y mejorando la divulgación y educación cultural del país en la era tecnológica.

Incidencia

El proyecto permitirá desarrollar con mejor claridad las clases online proveyendo de una experiencia satisfactoria tanto a quien toma el curso como a quien lo imparte ya que este busca eficientar el uso de los recursos y el tiempo que los instructores invierten en la preparación de estos para así ser implementados en otros cursos de la escuela de filosofía y mejorar la proyección de estos.

Factibilidad

Nueva Acrópolis cuenta con una red de apoyo tanto nacional como internacional formada por lo miembros de la institución que de forma voluntaria contribuyen con las diversas áreas y campos que necesita la institución por lo que cuenta con un departamento creativo y de publicidad que permite el trabajo, apoyo y distribución del material así como una sólida infraestructura institucional. El presupuesto del proyecto es limitado ya que es una institución autosostenible, sin embargo los recursos humanos, profesionales e institucionales permiten tener acceso a una diversidad de campos sociales que logran una gran solidez y experiencia en la elaboración de proyectos de gran impacto con bajo presupuesto, así como una biblioteca y material editorial que permiten enriquecer el proyecto.

1.4 Objetivos

Objetivo General

Desarrollar el crecimiento cultural e intelectual de la sociedad guatemalteca por medio de una educación filosófica, facilitando el acceso y comprensión de los cursos de educación a distancia.

Objetivos específicos

Objetivo de comunicación visual

Auxiliar al instructor que no cuenta con las habilidades para el desarrollo de recursos en las tecnologías de la información y la comunicación.

Objetivo de diseño

Diseñar un material pedagógico de acuerdo a los criterios de tratamiento de la forma y requerimientos de diagramación.

Capítulo 2

Perfiles

-
- Perfil de la Institución
 - Perfil del Grupo Objetivo

2.1 Perfil de la Institución

Información general

Nueva Acrópolis Guatemala
Sede zona 1
7 calle 3-62 zona 1
2230-4398
Página web
<https://www.nuevaacropolis.org.gt/>
Redes sociales
<https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/>
correo
nuevaacropolisguatemala@gmail.com
Tipo de institución
Social, cultural, formativa.
Horario
Lunes a Viernes 17:30 a 22:00 hrs.
Sábado y de 9:00 a 15:00 hrs.

Función y sector social

Nueva Acrópolis busca el desarrollo social y cultural por medio de la fomentación de los valores filosóficos y la vivencia de estos aplicándolos en una forma práctica así como la promoción de acciones de voluntariado tanto el funcionamiento de la institución como para las diversas causas en las que pueda intervenir la institución. La institución se integra por más de 25,000 personas presentes en los cinco continentes del planeta. Nuestra visión es contribuir a la construcción de un mundo más humano en el que existan valores de fraternidad, responsabilidad y tolerancia activa. Estudiamos los ciclos históricos y entendemos que es fundamental sembrar ahora semillas de un nuevo renacimiento de los valores clásicos que saquen al mundo de la violencia y pobreza física y espiritual en la que se encuentra inmerso.

Historia

Nueva Acrópolis es una organización internacional de carácter filosófico, cultural y social, sin fines de lucro, fue fundada en Buenos Aires, Argentina en el año 1957, por el profesor Jorge Ángel Livraga Rizzi (1930-1991). El nombre de la institución se inspira en la antigua Grecia, pues allí se ubica un lugar llamado Acrópolis, nombre que se le designaba a la parte más elevada de la ciudad en Atenas. Actualmente Nueva Acrópolis se encuentra en más de 50 países en los cinco continentes.¹¹

Filosofía

Misión

Servir como canales útiles de estudio comparado y servicio voluntario, rescatando la identidad de los pueblos, asimismo ayudando al individuo a recuperar su propia vocación y sentido de bien común.¹²

Visión

Nueva Acrópolis presta un espacio de diálogo y estudio que facilite aprender las lecciones de todas las grandes civilizaciones del pasado, rescatando prácticas que permitan un renacimiento de valores individuales y sociales. Se propone el análisis del futuro revisando nuestro pasado y trabajando activamente el presente a través de un plan de formación que une el mundo antiguo con el contemporáneo, tomando en cuenta todas las aspiraciones humanas.

Objetivo

Promover el desarrollo social por medio del crecimiento individual y creación de valores a través de la filosofía, la cultura y el servicio.

Servicios

Escuela de filosofía
Espacio cultural
Espacio de aprendizaje artístico y cultural
Espacio de impartición de talleres de diversos tipos.

Grupo Objetivo

Personas que se encuentran entre los 18 y los 60 años interesados en la filosofía y la cultura, como una forma de crecimiento personal e intelectual.¹³

Antecedentes Gráficos de la Institución

Logotipo. Figura 1

Fuente <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.155954081152051/2777757448971688/?type=1&theater>

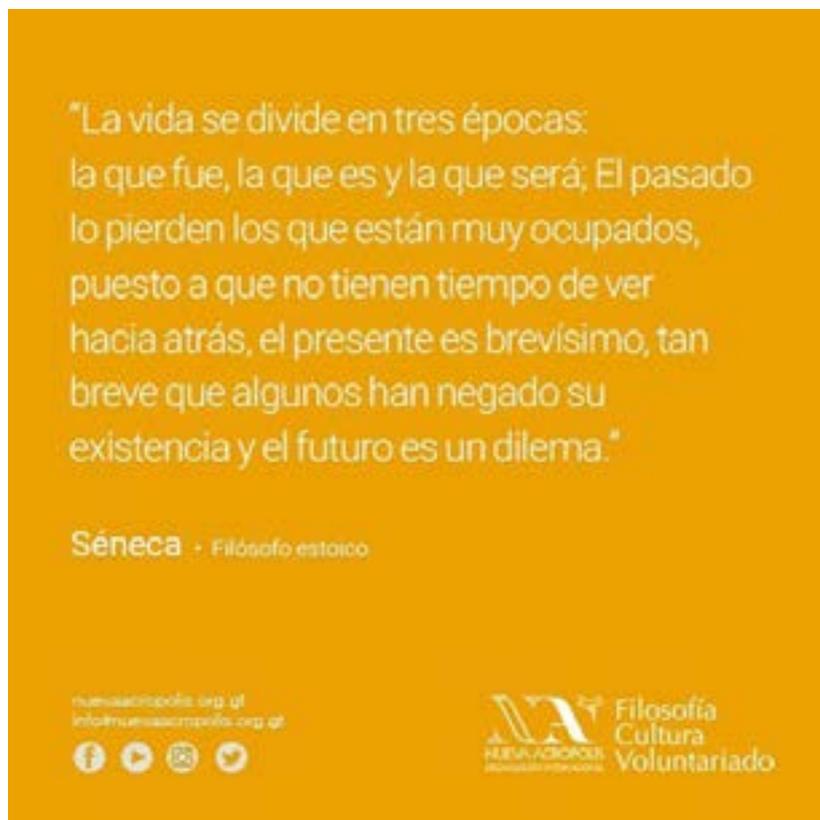


Portada de la red social *Facebook* de la institución. Figura 2



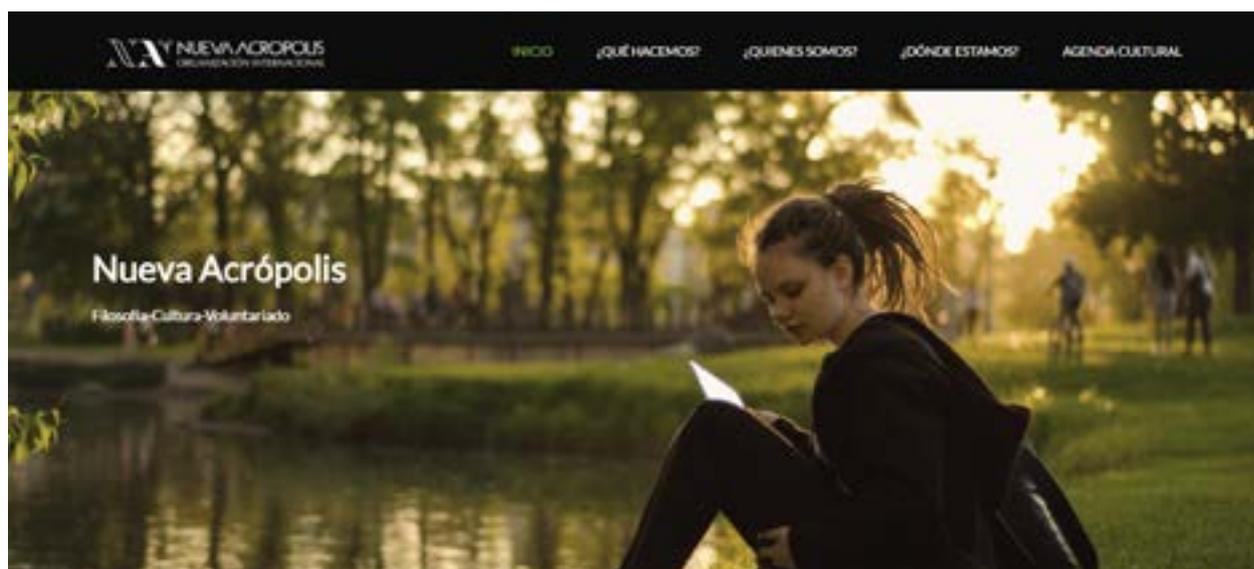
fuelle:<https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/>

Anuncio en la red social *Facebook*. Figura 3



Fuente: <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.127937030620423/3138496836231079/?type=3&theater>

Página principal del sitio web de la institución. Figura 4



fuelle:<https://www.nuevaacropolis.org.gt/>

Anuncio en la red social Facebook. Figura 5

fuelle:https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.127937030620423/3083647591716004/?type=3&theater



Anuncio en la red social Facebook. Figura 6

Fuente:https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.127937030620423/3004537019627062/?type=3&theater



Anuncio en la red social *Facebook*. Figura 7



"Así como los médicos tienen a su alcance los aparatos e instrumentos ya preparados para servirse de ellos en caso de operaciones imprevistas, procura asimismo estar animado de los principios necesarios que te den a conocer tus deberes, con objetivo de que no pierdas de vista aún el menor asunto."

Marco Aurelio · Filósofo estoico

nuevaacropolis.org.gt
info@nuevaacropolis.org.gt

Facebook, YouTube, Instagram, Twitter icons

NuevaAcropolis logo: **NA** NuevaAcropolis
Filosofía Cultura Voluntariado

Fuente: https://www.facebook.com/pg/NuevaAcropolisGuate/photos/?tab=album&album_id=127937030620423

Muro de eventos de red social *Facebook*. Figura 8



TALLER HUERTOS CASEROS

CONSEJOS, TÉCNICAS Y TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA TENER UN HUERTO EN TU CASA.

IMPARTIDO POR EL INGENIERERO AGRÓNOMO HERNÁN PERLA GONZÁLEZ

JUNIO 14 Y 21
JULIO 5 Y 12
10:00 HORAS

zoom logo

NuevaAcropolis logo: **NA** NuevaAcropolis
Filosofía Cultura Voluntariado

Fuente: <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.127937030620423/3142650285815734/?type=3&theater>

Anuncio en la red social *Facebook*. Figura 9

Fuente: <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.127937030620423/3142650285815734/?type=3&theater>

EXPOSITOR: DR. HARRY COSTIN, DOCTOR EN ESTRATEGIA POR LA UNIVERSIDAD DE BOSTON Y MASTER EN EDUCACIÓN POR LA UNIVERSIDAD DE HARVARD.

SEMINARIO NUEVOS PARADIGMAS: ECONOMÍA Y SOCIEDAD

- FUNDAMENTOS DE LA ECONOMÍA
- LA EVOLUCIÓN DE LAS IDEAS ECONÓMICAS
- EL DESARROLLO ECONÓMICO Y LAS CRISIS DE LOS SIGLOS XX Y XXI
- Y DESPUÉS DEL CORONAVIRUS, ¿QUÉ?
- NUEVOS PARADIGMAS PARA UNA NUEVA SOCIEDAD.

3 SESIONES
SÁBADO 18 DE JULIO
DOMINGO 19 DE JULIO
SÁBADO 25 DE JULIO
9:00 A 11:30 AM
PRECIO: Q200.00

Todos los eventos en:
 zoom

Filosofía Cultura Voluntariado

Calendario de actividades de la red social *Facebook*. Figura 10

Fuente: <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate/photos/a.127937030620423/3142650285815734/?type=3&theater>

FILOSOFÍA ONLINE

EN JULIO, LA FILOSOFÍA LLEGA A TU CASA

Filosofía Cultura Voluntariado

¿QUÉ ES SER FILÓSOFO?
 zoom
MARTES 7 DE JULIO / 19:00 HRS. / ID: 824 7489 9189 / CONTRASEÑA: 003896

TRIVIA SOCRÁTICA (ANÉCDOTAS Y VIDA DE SÓCRATES)
 zoom
VIERNES 17 DE JULIO / 19:00 HRS. / ID: 840 4535 8571

EJERCICIOS ESPIRITUALES (CHARLA)

23 DE JULIO / 19:00 HRS. GOOGLE MEET: FWT-XDR-MEG

ENSEÑANZAS PRÁCTICAS DEL BUDISMO
 zoom
25 DE JULIO / 17:00 HRS. ID: 823 5034 8402. CONTRASEÑA: 995771

CÍRCULO DE REFLEXIÓN
 zoom
TODOS LOS JUEVES / 18:30 HRS. ID: 826 3168 5931. CONTRASEÑA: 053168

2.1 Perfil del Grupo Objetivo

Los datos obtenidos tanto en el estudio de proyectos culturales^{14,15,16} como basados en el instrumento de recopilación de información muestran el comportamiento e información que se obtuvo del grupo objetivo.

Características Geográficas

País: Guatemala

Departamento: Guatemala

Municipio: Guatemala

Centro de actividad: Ciudad de Guatemala

Zonas. 9, 10, 11, 5, 6, 15, 16, 14, 13, 1, 2 según las zonas que frecuentan, viven o trabajan.

Elevación con respecto al nivel del mar: 1,500 m

Clima: posee un clima templado con un promedio entre 15 - 28 grados, con una humedad promedio de hasta el 77%. Se divide en dos temporadas climáticas las cuales se conocen como la temporada seca que se encuentra entre los meses de noviembre a abril y la temporada de invierno que ocupa los meses de mayo a octubre. Durante este tiempo ocurre la temporada de lluvia.

Características Sociodemográfica

El grupo objetivo para los estudiantes que asisten a los curso de filosofía de la institución, la edad y características sociales de este se encontró por medio de la media del rango de edad de los participantes, asistentes, seguidores o interesados en la institución y en sus redes sociales.

Edad: 20 - 40 años

Género: masculino y femenino

Educación: técnica, universitaria y postgrados

Estado civil: solteros y casados

Ocupación: propietarios de empresas medianas, profesionales independientes, supervisores, directores de departamentos, técnicos especializados, profesionales, asesores, vendedores, estudiantes.

Religión: católicos, evangélicos y otros.

Transporte: Carro propio y otras formas de transporte.

Tipo de Vivienda: clase media - alta, en condominios, viviendas y apartamentos ubicados en las zonas 1, 2, 4, 5, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16 y municipios de Guatemala.

Idiomas: Inglés - español

(Verificar Anexo 2. Tablas 1, 2 y 3)

(Verificar Anexo 2. Tablas 4, 5, 6, 7, 8 y 9)

¹⁴ Ana Paula Miranda Saavedra, «Rediseño de la Imagen e Identidad Gráfica Institucional para el Instituto Italiano de Cultura en Guatemala», (Proyecto de graduación de Licenciatura, Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala, 2013).

¹⁵ Adrianna Lucia Castellanos Saravia, «Diseño editorial del libro de texto del curso de filosofía para la Asociación Cultural Nueva Acrópolis», (Proyecto de graduación de Licenciatura en Diseño Gráfico, Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala 2013)

¹⁶ Mónica José Arévalo López, «Elaboración de Material Gráfico que Facilite la Comunicación Visual de Museo Casa MIMA»(Proyecto de graduación de Licenciatura, Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala, 2018)

Características Socioeconómicas

Los datos obtenidos tanto en el estudio de proyectos culturales como basados en el instrumento de recopilación de información colocados en el anexo 2; muestran que el grupo objetivo está conformado por:

Nivel socioeconómico: C3, C2, C1. basados en sus hábitos de consumo, con un sueldo personal de un mínimo de Q5,000.00 individualmente. El nivel C3 sería el equivalente a un ingreso de Q11,900.00 por hogar, el C2 a Q17,500.00 y el C1 a un total de Q 25, 600.00 por hogar.

Ingresos: Q11,900.00 mensuales por hogar,

Clase social: Media, Media alta

Características Psicográficas

Hábito de consumo por tipo de industria

Canales de T.V.:

- HBO
- CINEMAX

- SONY
- WARNER
- FOX LIFE
- DISCOVERY TRAVEL & LIVING
- A&E
- CNN
- E
- GUATEVISIÓN NETFLIX.

(Verificar Anexo 2. Tablas 29 y 30)

Programas de T.V.:

- Noticias
- Documentales
- Biografías
- Series de drama.

(Verificar Anexo 2. Tablas 27 y 28)

Cine:

- Cine independiente
- Drama
- Romance
- Historia
- Denuncia social, Thrillers, comercial.

(Verificar Anexo 2.Tabla 28)

Tecnología:

- Iphone
- Ipad
- Android
- Samsung
- Huawei
- Computadora pc
- Computadora Mac.

(Verificar Anexo 2. Tablas 24)

Redes sociales:

- Facebook
- Twitter
- Pinterest
- Whatsapp.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 35)

Música:

- Clásica
- Instrumental
- Romántica inglés/español
- Rock.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 19)

Donde estudio:

- USAC
- UFM
- URL
- UVG.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 9)

Ejercicios:

- Yoga
- Gimnasio
- Deportes de equipo
- Tenis
- Clases de danza
- Otras disciplinas.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 15 y 16)

Gusta de:

- Centros culturales
- Restaurantes de moda
- Comida gourmet
- Espacios culturales
- Galerías de arte
- Cafeterías de prestigio

- Museos
- Eventos culturales en otros países.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 17)

Medios impresos y audiovisuales:

- Siglo XXI
- el Periódico
- Prensa Libre
- La hora
- New york Times
- BBC
- Guatevisión
- CNN
- Emisoras Unidas
- (Verificar Anexo 2. Tablas 24)

Tiendas de libros:

- Sophos
- Artemis Edinter.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 25)

Ropa:

- Zara
- Bershka
- Stradivarius
- Forever 21
- Distefano
- Pull & Bear
- Loft
- Wonderlust
- Desigual
- Almacenes Siman.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 26)

Comida:

- Vesubio, Italiannis
- Skillets
- Shushiitto
- Tamarindos
- Saul Bistro
- L'ápero
- Trefratelli
- Frisco Grill
- T.G. Fridays
- 1001 noches
- La Esquina
- La Terraza de AVIA.
- (Verificar Anexo 2. Tablas 21, 22 y 23)

Cafeterías:

- &café
- Café barista
- Café paradigma
- District Coffee
- Starbucks
- San Martín
- Café despierto
- Rojo Cerezo
- Mio Café
- El Cafetalito
- Café Gitane
- Saúl
- (Verificar Anexo 2. Tablas 20)

Centros comerciales:

- Oakland Mall
- Miraflores
- Pradera
- Pradera Concepción

- Arkadia
- 1001 noches
- Fontabella
- AVIA
- Rambla 10
- La Noria
- Parque las Américas
- Paseo Cayala.

• (Verificar Anexo 2. Tablas 18)

Gimnasios:

- Fitness one
- Futeca Sport
- Curves
- Akasha yoga
- Ananda yoga
- Om yoga
- Yoga Gt.
- Pure yoga
- Kaleidos.

• (Verificar Anexo 2. Tablas 15 y 16)

Frecuencia de horario de consumo

- Canales de T.V.:
Diariamente
- Programas de T.V.:
Diariamente
- Cine: Semanalmente
- Tecnología: Diariamente
- Redes sociales:
Diariamente
- Música: Diariamente
- Noticias: Diariamente
- Tiendas de libros:
Frecuentemente

- Ropa: Frecuentemente
- Comida: semanalmente,
Diariamente
- Cafeterías: Diariamente
- Centros comerciales:
Frecuentemente
- Gimnasios o actividad
física: Diariamente

De los resultados obtenidos se puede determinar que el grupo objetivo presenta estos comportamientos:

Estilo de vida: Tienen un nivel de vida estable que le permite adquirir productos y experiencias correspondientes a un nivel socioeconómico medio - alto y alto, en su mayoría son graduados universitarios, quienes participan en actividades comunes con los del nivel socioeconómico alto, tanto en el ámbito profesional como social.

Gustos:

- Restaurantes de moda, bohemios
- Lectura
- Música
- Arte
- Teatro

- Cine
- Idiomas extranjeros.

Preferencias:

- Documentales
- Películas
- Cine independiente
- Noticias
- Música alternativa.

Actividades:

- Trabajar
- Viajar
- Comprar
- Invertir el dinero
- Asistir a conciertos
- Galerías de arte
- Cine
- Deportes
- Gimnasio.

Entorno:

- Universidad
- Trabajo
- Restaurantes
- Familia.

Intereses:

- Viajar
- Conocer nuevas culturas
- Desempeñarse en sus profesiones
- Tecnología.

Personalidad:

- Trabajadores
- Ordenados
- Extrovertidos

- Propositivos
- Activos
- Emprendedores

Formas de comportamiento:

- Alegres
- Inquietos
- Extrovertidos
- Emprendedores.

Ocasión de compra:

- Frecuente

Frecuencia en el uso del servicio:

- Regular

Beneficios que busca:

- Recrearse
- Salir de la rutina
- Crecimiento personal.

Hábitos de consumo:

- Restaurantes de moda bohemios
- Bebidas refrescantes
- Tiendas de ropa en principales centros comerciales
- Entretenimiento en diferentes países alrededor del mundo.

Motivaciones:

- Superarse académica
- Personal.
- Económica e intelectualmente.

- Buscar un estilo de vida en el que busca desarrollo en todo sentido.
- Le interesa conocer el mundo y ampliar sus horizontes tanto físicos como mentales.
- Buscan algo que les motive y los rete regularmente.
- Las nuevas experiencias les atraen.
- Buscan un crecimiento integral.
- Humano e intelectual.

Cultura visual:

- Tienen aprecio por productos, diseño y cultura visual de primer mundo.
- Son usuarios de tecnología y los contenidos visuales que se producen para estos ubicándolos como consumidores de cultura visual global y masiva así como de proyectos que se realizan de forma independiente con esta tecnología.
- Tienen una exigencia visual alta y buscan la calidad en todos los productos que consumen.

Características psicopedagógicas:

El grupo objetivo identificar que su forma de aprendizaje está ligada a un aprendizaje visual en un 40.9% seguido por un aprendizaje verbal en un 22.7%, por lo que el estilo de aprendizaje que pueden ser utilizados son el significativo apoyado por un estilo de aprendizaje asociativo en donde la imagen se asocia a los conceptos.

Relación del grupo objetivo y la institución

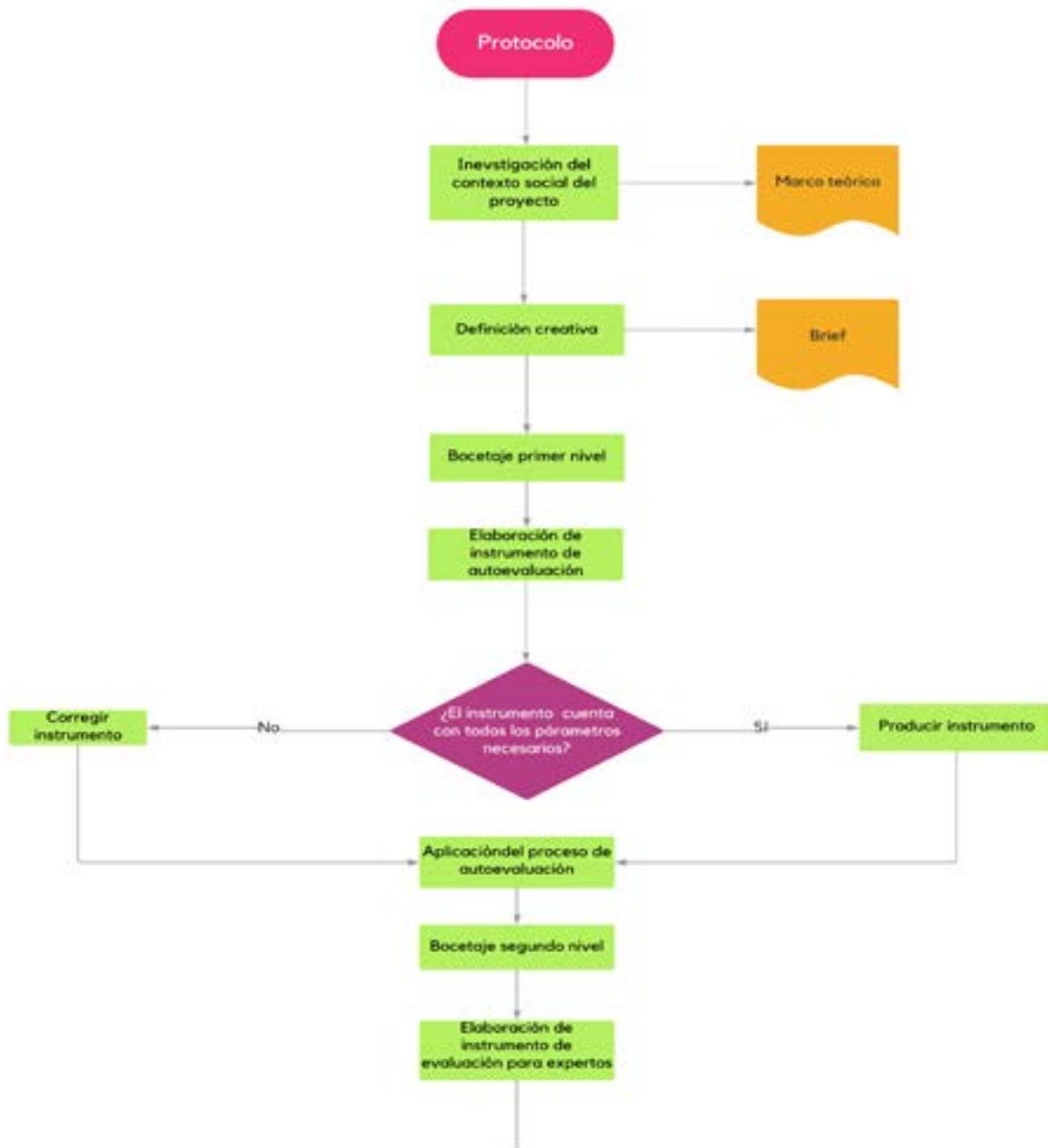
El grupo objetivo interactúa con la escuela por dos formas: la primera es por medio de sus eventos culturales que dan a conocer a la institución dentro del grupo objetivo y es durante estos eventos que se introduce la escuela de filosofía o por invitación de un miembro de la institución hacia una persona externa. En el primer caso es donde el departamento de publicidad cumple su función brindando material visual para promover la institución y sus actividades. Mientras que en el segundo caso es por medio de una promoción verbal.

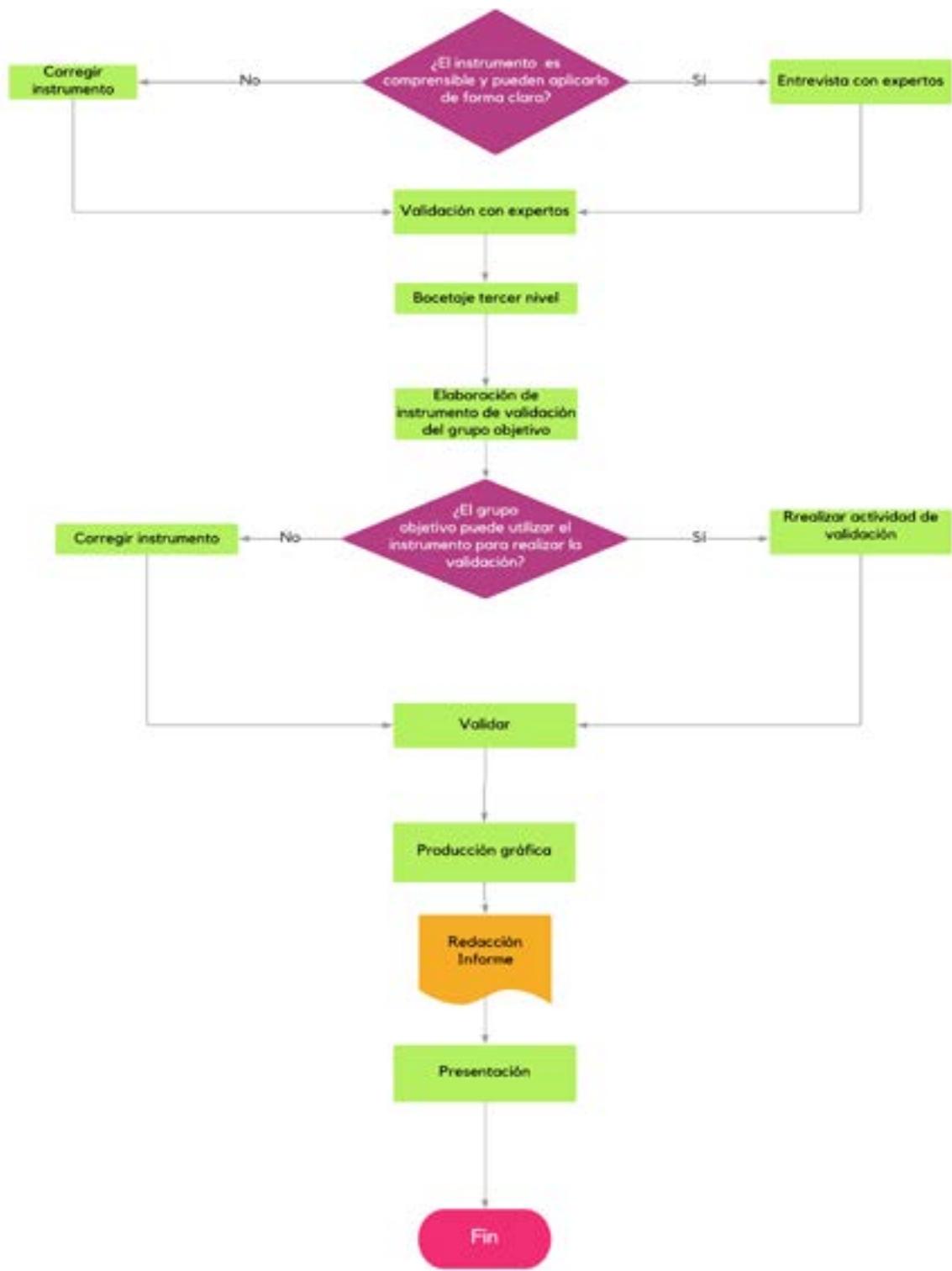
Capítulo 3

Planeación Operativa

-
- Flujograma
 - Cronograma de Trabajo
 - Previsión de recursos y costos

4.1 Flujograma





4.2 Cronograma de Trabajo

Actividades	Meses																			
	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diagnóstico y protocolo	■	■	■	■	■															
Marco Teórico						■	■	■	■	■	■	■								
Planeación Operativa					■	■	■	■	■	■	■	■								
Definición creativa									■	■	■	■								
Definición creativa									■											
Primer nivel de visualización													■							
Autovalidación													■							
Segundo nivel de visualización													■	■						
Validación con expertos														■						
Tercer nivel de visualización														■	■	■	■			
Validación con Grupo Objetivo															■	■	■	■		
Entrega de artes finales																		■	■	
Informe de proyecto																		■	■	■
Presentación final																			■	■

4.3 Previsión de Recursos y costos

Insumo	Costo	Número	Total
Lápiz	Q 2.00	1	Q 2.00
Lapicero	Q 1.50	1	Q 1.50
Hojas (resma)	Q27.00	1	Q 27.00
Cuaderno	Q25.00	1	Q 25.00
Internet	Q 10. 00	15	Q 150.00
Refacción	Q 10.00	15	Q 150.00
Bebida	Q 10.00	15	Q 150.00
Luz mensual	Q 7.99	14	Q 111.86
Total			Q 617.36

Capítulo 4

Marco Teórico

- Importancia de promover educación cultural en plataformas digitales
- Intervención del diseño en la producción de material educativo.

3.1 Importancia de promover educación cultural en plataformas digitales

La ONU plantea como el cuarto punto del desarrollo sostenible; la educación de calidad, no lo plantean sólo como un punto o requisito. Se han propuesto como meta en los Objetivos de Desarrollo Sostenibles por lo que es un inciso que se espera que todos los países miembros de la organización deben cumplir para el año 2030 y se debe a que la educación permite genuinamente un cambio en las sociedades.¹⁸

Por medio de la educación es que una sociedad puede alcanzar un mejor desarrollo no solo intelectual sino además social. Una buena educación permite a los ciudadanos de un país desarrollar habilidades que le permitan alcanzar oportunidades y recursos que puedan mejorar su calidad y nivel de vida logrando así cumplir con un desarrollo pleno y completo de su potencial. Cuando un individuo logra cumplir con sus necesidades básicas y se desprende de la urgencia de satisfacer sus necesidades físicas y le motiva a cubrir necesidades cada vez más altruistas y que están relacionadas con las necesidades de desarrollo y crecimiento.¹⁹

Al alcanzar cubrir con las necesidades fisiológicas un individuo deja de preocuparse de la necesidad más inmediata y se puede permitir el desarrollar la necesidades de autorrealización y crecimiento, lo que le permite desarrollar el pensamiento creativo e innovador, habilidad que le permite crear proyectos que exploren el campo creativo e impulsar la motivación para innovar de forma personal.²⁰ Que a su vez se convierte en un movimiento social que permite crear nuevas condiciones que permiten generar empleos mejorando la economía de un país y su desarrollo social.²¹

España es un ejemplo de esta filosofía de trabajo es el Encuentro de Ciudades Educadoras Valencianas liderado por la concejala de educación María José Espuch que ocurrió el 1 de septiembre del 2016 en Alcant con el fin de discutir la importancia de la educación en las políticas de desarrollo social así como su aplicación en ámbitos de salud, medio ambiente, urbanismo, cultura y deporte.²²

¹⁸ «Objetivos de desarrollo sostenible», Organización de las Naciones Unidas, <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

¹⁹ «Impacto académico», Objetivos de desarrollo sostenible, Naciones Unidas, Organización de las Naciones Unidas

²⁰ Susana Choren, «Necesidades humanas básicas», CONIZET MENDOZA, Argentina : <https://www.mendoza.conicet.gov.ar/portal/enciclopedia/terminos/NecBas.html>

²¹ «Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas», Organización de las Naciones Unidas.

²² Miriam Bouiali, «La educación es el motor y el impulso del cambio social», *Levante*, Valencia: 3 de noviembre del 2019. <https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2019/11/03/educacion-motor-impulso-cambio-social-14031323.html>

Espuch en el discurso que da durante la cumbre de ciudades educadoras de Valencia indica: Las ciudades que participamos en el encuentro de hoy consideramos que la educación constituye un campo muy amplio para mejorar la vida de las personas, y desde ese punto de vista, queremos situar la educación en el centro de las políticas.²³

Defiende que el trabajo de los ayuntamientos y administración están íntimamente ligados con los ciudadanos por lo que su trabajo es el de velar por conseguir una ciudadanía formada en los valores de igualdad, solidaridad, convivencia, respeto e inclusión real así como el intercambio de conocimientos y discusión de iniciativas de otras regiones o municipios con el fin de desarrollar una mejor acción en la aplicación del modelo de Ciudad Educadora. La ciudad de Alcant en España, al igual que otras 480 ciudades forman parte de la Asociación Internacional de Ciudades Educadoras que buscan trabajar en una mejora educativa como bandera de cambio social y de desarrollo sostenible.²⁴

La educación de calidad tiene una función de tanta importancia que está citada como cuarta²⁵ en jerarquía e importancia de los objetivos de desarrollo sostenible debido a que con el cumplimiento de éste se solventará la mayor parte de los objetivos citados posteriormente. Razón por la cual que ha tomado gran importancia en la agenda de trabajo en organizaciones como la UNESCO y CEPAL así como en la ONU entre otras que buscan promover un desarrollo educativo de calidad en el mundo y en especial en la región de América Latina en donde el informe de la PNUD generado en el 2016 indica que el 38% de los latinoamericano se encuentran en estado vulnerable.²⁶

²³⁻²⁴ Maria Jose Espuch, «Discurso: educación participativa» (Encuentro de ciudades educadoras de Valencia, Alcant, 1 de Septiembre del 2016)

²⁵ «Objetivos de desarrollo sostenible», Organización de las Naciones Unidas, <https://www1.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html>

²⁶ «Recaída de millones de latinoamericanos a la pobreza es evitable con políticas públicas de nueva generación», PNUD, 14 de junio 2016, <https://www.latinamerica.undp.org/content/rblac/es/home/presscenter/pressreleases/2016/06/14/reca-da-de-millones-de-latinoamericanos-a-la-pobreza-es-evitable-con-pol-ticas-publicas-de-nueva-generaci-n-pnud.html>

En la presentación del informe Molina declara que

“Ser mujer, afrodescendiente, indígena, LGBTI, joven, persona con discapacidades, todo esto incide en las oportunidades, en la posibilidad de ascenso social y económico y en el acceso a servicios.”²⁷

Esto es aún más evidente en países como Guatemala que oficialmente se reconoce como un país Multiétnico, pluricultural y multilingüe²⁸ en donde hay 25 etnias indígenas de las cuales 22 son mayas y que ocupan el 41% de la población. Con tal panorama se puede inferir que la diversidad y mezcla cultural es de una gran variedad en especial en aquellos espacios en donde diversas culturas convergen. Cabría esperar que en estas circunstancias la sociedad reflejara valores como tolerancia, respeto, interculturalidad y justicia; sin embargo nos encontramos con un panorama totalmente diferente en donde el racismo y la discriminación se puede encontrar en las estadísticas de desarrollo y educación²⁹ que demuestran que las áreas con mayor población étnica maya son las que más carecen de servicios básicos como salud y educación así como sufren de mayores índices de pobreza y de menor desarrollo económico.³⁰

A pesar de que en los Acuerdos de Paz se establece una lucha por los derechos de los pueblos indígenas se ha probado en numerosas ocasiones que la discriminación, exclusión y racismo son parte de la estructura gubernamental y de la sociedad en donde la violencia e impunidad han afectado no solo a los pueblos indígenas sino además a la sociedad en general debilitando sus instituciones y agrandando las brechas sociales.³¹

Solo en departamento de Guatemala cuenta con un total de 1322 personas que se identifican como Xincas, 319 que se identifican como Garífuna, 291757 personas que se identifican como Maya y 222946 personas que se identifican como ladinas, da como resultado un total 25232444 personas con una variedad de trasfondos culturales sin contar a las personas pertenecientes a otras nacionalidades y orígenes étnicos que residen en el departamento.³²

²⁷ «Recaída de millones de latinoamericanos a la pobreza es evitable con políticas públicas de nueva generación», PNUD, http://www.iri.edu.ar/publicaciones_iri/IRI%20COMPLETO%20-%20Publicaciones-V05/Publicaciones/TS/T519.html

²⁹ «Guatemala tiene 14,9 millones de habitantes y un 43.8% son pueblos indígenas», Agencia EFE, Guatemala, 17 de septiembre 2019, <https://www.efe.com/efe/america/sociedad/guatemala-tiene-14-9-millones-de-habitantes-y-un-43-8-son-pueblos-indigenas/20000013-4066113>

³⁰ Cristina Pezarossi, «Etnias en el país de la Eterna Primavera (donde llueve de mayo a septiembre)», *Plaza Pública*, Guatemala, 12 de julio del 2018, <https://www.plazapublica.com.gt/content/etnias-en-el-pais-de-la-eterna-primavera-donde-llueve-de-mayo-septiembre>

³¹ «Pueblos indígenas en Guatemala», IWIGIA, Guatemala, 24 de abril del 2018, <https://www.iwgia.org/es/guatemala/3380-mi2019-guatemala.html>

Tal como declara Espuch: En este sentido, ha recordado que las ciudades educadoras trabajan para que todas las personas gocen de plena igualdad y sean capaces de dialogar y convivir desde el respeto a las diferencias. Y se busque una transformación urbana a favor de unas ciudades más justas, solidarias e intercultural.^{33,34}

Tomando en cuenta estas características, se puede entender que la cultura y el respeto hacia la diversidad de esta, juega un papel importante en la construcción de un tejido social que cuente con los valores de tolerancia, solidaridad y respeto. El apoyarse en la cultura como una herramienta de desarrollo social y educativo así como un motor de cambio social, indica los proyectos culturales juegan un papel importante en la expresión social y artística de una sociedad así como la aceptación de las diferencias entre los diversos grupos culturales del país.³⁵

La cultura juega un papel importante en varios sectores, uno de ellos es la diplomacia y la economía, en palabras de Ronald Gratz: Bajo las presentes condiciones políticas globales, la cultura, la diversidad cultural y la economía creativa son importantes recursos para la innovación. Ofrecen orientación y posibilidades de identificación e integración en un mundo cada vez más confuso, proporcionando un espacio para probar nuevas soluciones para los problemas sociales (...) el potencial de la cultura para la transformación y desarrollo se torna evidente cuando la diversidad cultural se promociona deliberadamente. La música, el teatro, el cine y las artes escénicas ofrecen espacios para un abordaje crítico de los problemas sociales y a menudo formulan directamente propuestas para mejorar. Las artes e industrias creativas suelen funcionar como catalizadores y frecuentemente personas políticamente comprometidas que trabajan en cultura son los sismógrafos de los retos sociales.³⁶

³² Cristina Pesarossi, «Etnias en el país de la Eterna Primavera (donde llueve de mayo a septiembre)», *Plaza Pública*, Guatemala, 12 de julio del 2018, <https://www.plazapublica.com.gt/content/etnias-en-el-pais-de-la-eterna-primavera-donde-llueve-de-mayo-septiembre>

³³ Miriam Bouiali, «La educación es el motor y el impulso del cambio social», *Levante*, Valencia: 3 de noviembre del 2019. <https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2019/11/03/educacion-motor-impulso-cambio-social-14031323.html>

³⁴ María Jose Espuch. «Discurso: educación participativa» (Encuentro de ciudades educadoras de Valencia, Alcant, 1 de Septiembre del 2016)

³⁵⁻³⁶ Ronald Grätz, «La cultura como Instrumento de Transformación Social», Fundación EU-LAC, Berlin, 25 de julio 2017, [chrome-extension://oemmnbcblbboiebfnladdacbfmadadm/https://eulacfoundation.org/sites/eulacfoundation.org/files/files/Gratz_lfa_TransESP\(2\).pdf](chrome-extension://oemmnbcblbboiebfnladdacbfmadadm/https://eulacfoundation.org/sites/eulacfoundation.org/files/files/Gratz_lfa_TransESP(2).pdf)

Además de su relevancia social, la cultura también tiene una influencia considerable sobre la economía y política económica. La cultura y las industrias creativas son los sectores con un mayor índice de crecimiento de la economía.

La cultura engloba una serie de prácticas en donde se incluyen las formas de vida de un grupo de personas, además de ello se incluyen sus expresiones por lo que dentro de la cultura se pueden incluir las expresiones artísticas, literarias, gastronómicas, moda, música y deporte.

Un proyecto cultural se relaciona con los rasgos de una sociedad, comunidad o grupo étnico por lo que es de esperar que contengan elementos pertenecientes a estos así como promover, conservar e impulsar manifestaciones de una cultura para que puedan ser conocidos por otras personas pertenecientes a la misma cultura a otra diferente.³⁷

La Universidad de Barcelona determina que para que un proyecto pueda considerarse como cultural debe cumplir con al menos uno de los elementos que cita como de promoción cultural los cuales son:

Cubrir necesidades básicas sobre las expresiones culturales

1. Generar cambio en la forma de entender la cultura
2. Realiza aportaciones a la sociedad en su patrimonio y legado
3. Fomenta la diversidad de los diferentes elementos y expresiones culturales.³⁸

Sin embargo, la situación actual en la que los centros culturales se han visto obligados a cerrar por mandato presidencial como medida de prevención sanitaria, ha impuesto un reto para toda organización cultural orillando a buscar nuevos campos que les permitan seguir operando y trabajando con nuevas tecnologías y apoyándose en otras técnicas.

³⁷⁻³⁸ «¿Qué son los proyectos culturales y qué características los definen?», OBS Business School, Universitat de Barcelona, España, <https://obsbusiness.school/es/blog-project-management/proyectos-sociales/que-son-los-proyectos-culturales-y-que-caracteristicas-los-definen>

La UNESCO plantea el proyecto cultura en cuarentena, que siguiendo el ejemplo de otros gobiernos e instituciones culturales han propuesto expresiones culturales para mitigar las consecuencias del aislamiento social en los individuos, el consumo de arte y cultura ha aumentado por los medios digitales.³⁹ Entre las organizaciones que cuentan con más facilidades para poder llegar al público son aquellas que se adentran en los campos de la formación.

Apoyándose en las Tecnologías de la Información y la Comunicación y utilizando el internet como una herramienta para transmitir su contenido educativo se han adentrado en el campo de la educación a distancia el mismo campo que el sistema educativo formal y de educación superior se ha visto obligada a utilizar como medio de formación de los estudiantes. La educación a distancia surge por la necesidad de una formación en la que la persona que la recibe no puede acceder a un sistema educativo tradicional por limitantes como es la distancia o tiempo.

La educación virtual se vuelve la evolución y complemento de este tipo de educación ya que una educación virtual es al mismo tiempo una educación a distancia.⁴⁰ Se han citado en muchas ocasiones las ventajas de una educación a distancia como lo son el acceso a información de forma inmediata, flexibilidad en horarios así como ubicación de trabajo y autonomía en el proceso de aprendizaje.

Gilda Monzón vicerrectora Universidad Monte Carmelo declara que “La educación virtual es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el que los actores involucrados, docentes y alumnos, no se encuentran en el mismo lugar físicamente o al mismo tiempo, por lo que pueden comunicarse de manera sincrónica o asincrónica, ya sea en clases en directo o por grabaciones, y así estudiar desde cualquier lugar ... En el mundo actual, el 15 por ciento de la población que cursa su educación superior lo hace de manera virtual.”⁴¹

³⁹ «Transformando oportunidades en realidades a través de la crisis», UNESCO, Guatemala, 21 de agosto del 2020, <https://es.unesco.org/news/epoca-covid-19-mundo-consume-arte-y-cultura>

⁴⁰ «¿Qué es la educación virtual?», GCAFAprendeLibre, Goodwill Community Foundation, 2020, <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/>.

A primera vista este modelo de educación puede resultar atractivo, sobre todo para aquellos en que tienen limitaciones de tiempo, las herramientas interactivas y la idea de aprendizaje con acompañamiento por parte del profesor así como una idea de trabajo colaborativo causan interés entre aquellos cuyos horarios de trabajo no son compatibles con los horarios de los centros de educación superior.⁴² Más como todo sistema cuenta con desventajas algunos de estos se aplican en personas cuyos procesos de aprendizaje no son del todo compatibles con esta modalidad de estudio como aquellos que necesitan de una educación presencial para una mejor comprensión o que no todos las materias o cursos sean válidos en la región en la que el estudiante se encuentra.⁴³

Otro de los problemas es que puede convertirse en un proceso deshumanizado o el hecho que no todos los centros educativos cuentan con la experiencia para generar un ambiente de aprendizaje virtual adecuado causando que el estudiante no pueda alcanzar la concentración necesaria.

A pesar de las carencias y retos a los que se enfrenta el sistema educativo, y aun con la sociedad inmovilizada, la situación actual ha dado lugar para que surjan nuevas oportunidades de desarrollo no solo educativo sino a todo nivel, el mover los sistemas de trabajo a plataformas virtuales obliga a los guatemaltecos a adoptar herramientas que ya se están utilizando en otros países y permite que el trabajo pueda desarrollarse en un ámbito que permita una mejor competitividad a nivel global eliminando las barreras como las fronteras.⁴⁴

Tomando en cuenta los retos la mejor forma de aproximarse a un curso virtual de formación lo más recomendable es construir el material a partir de estrategias de aprendizaje en las cuales se involucra en el proceso al aprendiz o estudiante y al instructor o maestro.⁴⁵

⁴¹ Brenda Martínez, «La educación virtual es una opción al alcance de un clic», *Prensa Libre*, Guatemala, 31 de julio de 2015, <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/un-recorrido-por-la-educacion-virtual/>

⁴²⁻⁴³ «¿Qué es la educación virtual?», GCAFAprendeLibre, Goodwill Community Foundation, 2020, <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>.

Una estrategia de aprendizaje es un proceso en el cual se emplean instrumentos que permiten aprender, solucionar problemas y satisfacer demandas académicas. El objetivo de estos es permitir que un estudiante pueda seleccionar, organizar o integrar el conocimiento adquirido para que pueda ser captado con mayor eficacia los contenidos dados.⁴⁶ La mayor parte de estos se relacionan con técnicas de estudio aplicadas a conciencia y de forma intencional de acuerdo a las necesidades de los estudiantes el objetivo es alcanzar conocimientos metacognitivos. La metacognición se define como una habilidad que permite que una persona alcance un proceso que permita la autorregulación y autorreflexión en acto de conciencia reflexiva. Las estrategias que acompañan este proceso son la de planificación, de monitoreo del desarrollo de una tarea y de evaluación.⁴⁷

Las estrategias de aprendizaje se acompañan de otros términos como lo son técnicas y actividades generalmente se basan en tres ejes los cuales son: autoaprendizaje, aprendizaje interactivo, aprendizaje colaborativo.⁴⁸ En el primero se encuentran como estrategia el autoaprendizaje mientras que la técnica incluye los estudios y tareas individuales, proyectos e investigaciones, mientras que las actividades relacionadas con esta son la lectura comprensiva, la elaboración de esquemas, la solución de ejercicios y la escritura de un diario.⁴⁹

Por otro lado el aprendizaje interactivo incluye la exposición del docente, conferencia de expertos, entrevistas y visitas como instituciones mientras que en actividades se incluyen escuchar conferencias, participación de los estudiantes en discusiones, elaboración de esquemas grupales y discusión en foros, el objetivo del aprendizaje interactivo e la inclusión de más de una persona en el proceso de aprendizaje.

⁴⁴⁻⁴⁷ Ana Yelena Guárate e Cruz. A. Henández, «Qué son las estrategias de aprendizaje», *Magisterio*, Colombia, 31 de octubre de 2018, <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje>
⁴⁸⁻⁴⁹ «¿Qué son las estrategias de aprendizaje?», Universidad Estatal Distancia, Vicerrectoría Académica, Colombia, chrome-extension://oemmndcblldboiebfnladdacbfmadadm/<https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf>

Por último se encuentra el aprendizaje colaborativo y al que apunta la educación virtual como principal forma de aprendizaje la cual pueden incluir técnicas que se apoyan por completo en la interacción y discusión de un tema por parte de un grupo de personas, algunas de las actividades pueden incluir la discusión grupal, elaboración de proyectos grupales, foros virtuales, discusiones en línea, entre otros. Existen técnicas creativas que se apoyan en este tipo de aprendizaje como son los seis sombreros de Edward Bono y la lluvia de ideas.⁵⁰

A pesar de ello un docente debe tener en cuenta el tipo de aprendizaje que predomina entre sus alumnos ya que una técnica u actividad mal aplicada no servirá de nada si no está dirigida al estudiante adecuado. Para determinar el tipo de aprendizaje promedio de un grupo, primero tiene que realizar pruebas con diferentes técnicas y evaluar cuáles son las que mejor resultado dan a la mayor parte de este.

Los diferentes tipos de aprendizaje pueden llamar a diferentes aplicaciones estratégicas, para ello se debe conocer los tipos de aprendizaje y como diferenciarlos. Primero hay que ser conscientes que existen diferentes sistemas de clasificación de tipos de aprendizaje sin embargo el más utilizado y el que mejor se adapta a sistemas educativos es el de las inteligencias múltiples desarrollado por Howard Gardner los cuales incluyen aprendizaje:

- visual, auditivo, verbal, táctil
- individual, social
- lógico-matemático y kinésico.

Reducir el aprendizaje a estas ocho categorías de inteligencia es simplificar la complejidad los procesos de pensamiento de un ser humano adulto por lo que en los casos en donde se trabaja con formación dirigida a personas adultas los cuales se dividen en 13

⁵⁰ «¿Qué son las estrategias de aprendizaje?», Universidad Estatal Distancia, Vicerrectoría Académica, Colombia, chrome-extension://oemmndcblldboiebfnladdacbfmadadm/https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf

categorías de aprendizaje ⁵¹ desarrolladas por Ivan Pavlov, John Watson y Alebert Bandura las cuales incluye :

- implícito o inconsciente
- explícito o consciente
- asociativo o de estímulo-comportamiento
- no asociativo o de habituación
- significativo
- cooperativo
- colaborativo
- emocional
- observacional
- experiencial
- descubrimiento
- memorístico
- receptivo

Utilizando ambas clasificaciones un docente puede identificar de una mejor forma las técnicas y actividades que puede tomar para mejorar el entendimiento de un estudiante. Por ejemplo, un individuo puede entender mejor un tema si su inteligencia dominante es visual y su forma de aprendizaje es asociativa por lo que el docente puede utilizar una presentación con imágenes para que el estudiante pueda asociar un tema con las imágenes que ve.

⁵¹ Mariela Sarmiento Santana, «La enseñanza de las matemáticas y las Ntic. Una estrategia de formación permanente», (tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili, 2007) , <http://hdl.handle.net/10803/8927>

⁵² «¿Cuáles son los tipos de aprendizaje?», Universia, México, 22 de febrero 2020, <https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/cuales-son-tipos-aprendizaje-aqui-te-lo-desvelamos-1143835.html>

A estos se les suma los tipos de aprendizaje desarrollados a partir de los avances tecnológicos los cuales incluye el aprendizaje inmersivo o generado a partir de las tecnologías de inmersión la cual es la fusión de varios elementos como los son visuales o auditivos entre otros y el aprendizaje online que cuenta con recursos generados a partir de las tecnologías más no es inmersivo y se apoya en el aprendizaje individual y el aprendizaje colaborativo⁵² por lo que construir herramientas para una educación a distancia virtual ha de apoyarse por completo en recursos desarrollados a partir de actividades y técnicas enfocadas en estos tipos de aprendizaje y alcanzar un aprendizaje realmente significativo y reflexivo en el estudiante.

Como resultado se puede determinar que para llevar a cabo un proyecto exitoso y generar un cambio por medio de una educación cultural eficiente que pueda acercarse al ideal de una ciudad en la que se genere un respeto hacia la diversidad cultural por una cultura de paz y un mejor desarrollo social.

Las instituciones culturales que se enfocan en formación cultural y educativa pueden apoyarse en recursos como lo son la impartición de cursos en formato en línea para así poder superar límites como lo son las distancias y tiempos; abriendo la puerta para que sus contenidos se puedan extender a plataformas virtuales y llegar así a una cultura más democrática y disponible a la población guatemalteca. Si bien muchos guatemaltecos se verán limitados por el factor económico que implica el acceso a internet, puede dar pie para que surjan proyectos en donde la cultura pueda extenderse a otras regiones apoyándose en programas comunitarios que permitan llevar a la población este tipo de materiales. Y para aquellas organizaciones culturales que se enfocan en la enseñanza con una aplicación y manejo adecuado de los recursos disponibles permitirá que puedan aumentar el interés y asistencia de un mayor número de personas que busquen programas de educación cultural.⁵³

⁵³ «¿Cuáles son los tipos de aprendizaje?», Universia, México, 22 de febrero 2020, <https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/cuales-son-tipos-aprendizaje-aqui-te-lo-desvelamos-1143835.html>

3.2 Intervención del diseño en la producción de material educativo.

Con la llegada de la tecnología muchos esperarían que la producción de material impreso disminuyera o desapareciera, pero el diseño editorial en lugar de haber desaparecido ha aumentado en su producción de material gráfico. El diseño editorial tradicionalmente se define como aquel que se enfoca en la producción de material impreso normalmente refiriéndose a folletos, libros y cualquier otro material que contenga una cantidad significativa de texto. Al contrario de lo esperado el diseño editorial se ha abierto un camino entre la tecnología y los materiales digitales, algunos han bautizado esta rama del diseño como diseño editorial 2.0⁵⁴ en el cual no solo se manejan conceptos y herramientas ya conocidas para el diseño como las retículas, en lugar de ello ofrece nuevas posibilidades nunca antes vistas con animación, interactividad y desarrollo de plataformas que permiten un manejo del contenido, que no puede encontrarse en formatos impresos.

Con la llegada y uso de las tabletas y teléfonos inteligentes, el diseño editorial ha tenido que evolucionar, la aplicación de una sola retícula no basta, los materiales necesitan ser pensados para diferentes dimensiones y formatos como lo son el diseño fluido, el diseño adaptativo y el diseño responsive, este tipo de diseño buscan ser más intuitivo y fácil de manejar para el usuario creando una conexión automática⁵⁵ y sin necesidad de mayor información que le permita recorrer el material de una forma cómoda además de proveer al usuario una experiencia con la cual pueda identificarse así mismo y a la marca.

En palabras de Mariana Eguaras diseñadora y catedrática argentina: El diseño editorial refleja la cultura y la sociedad de la época en la que se produce por lo que en esta era de la información es de esperarse de que una gran parte de lo que actualmente se publica se realiza en formatos digitales.

⁵⁴ Clara Testorelli, «Diseño del mundo editorial», (Proyecto de graduación, Universidad de Palermo, mayo del 2017), https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4203

⁵⁵ «Diseño gráfico y tecnología: Un gran tándem», Estudio Mique, 9 de mayo 2020, <https://www.mique.es/diseño-gráfico-y-tecnología-un-gran-tándem/>

En sus palabras cualquier pieza que contiene información y que cumpla con tener un formato, retícula, tipografía, color y elementos gráficos es perteneciente y tratado desde el diseño editorial.⁵⁶ Al tener en cuenta estas características es fácil identificar el diseño editorial y el papel que juega dentro del diseño digital y Web.

La influencia del diseño editorial es evidente ya que la mayor parte de las páginas web o aplicaciones están basados en sistemas de grilla los cuales fueron propuestos por Josef Muller Brockman en la década de los 50 en su libro sistema de grillas, desde entonces se han creado numerosos sistemas de grillas entre los cuales destacan los sistemas de columnas, sección áurea, modular, entre otros.

Más al traducirse a un sistema digital la grilla toma vida y ofrece una infinita posibilidad con elementos que pueden llevar a otra pantalla u elementos que no necesariamente son detectables a primera vista como lo son menús desplegados o botones interactivos. La idea del puntero ha quedado en el paso del tiempo ya que la nueva referencia no es el puntero sino más bien el dedo del usuario que en el teléfono inteligente ha ocupado una gran parte entre los aspectos a tomar en cuenta a la hora de diseñar un material. Para entender mejor el término hay que definir una serie de términos que suelen confundirse pero que tienen un resultado diferente a la hora de aplicarse.

Como primer término tenemos el diseño adaptativo, un diseño adaptativo digital es aquel en donde los tamaños de formatos están preestablecidos por plantillas, el diseño cambia y se adaptan a una pantalla dependiendo de los puntos de ruptura o límites en los que se extiende una pantalla, lo que hace que el diseño cambie su forma y se adapte a la pantalla. Como segundo término tenemos diseño fluido el cual se basa en los porcentajes, el diseño se adapta según los porcentajes en los que se extiende

⁵⁶ Mariana Eguaras, «Que es el diseño editorial», Argentina, 2012, <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>.

o disminuye una ventana; más no cambia de diseño o plantilla posee una interacción parecida a la de los programas de una computadora. Por último tenemos el diseño responsive el cual es el que ha tomado auge entre los elementos digitales, en este tanto el contenido como el diseño se adaptan al tamaño de la pantalla permitiendo que el material pueda mantener su legibilidad y optimizando la diagramación y alterando su diseño.⁵⁷

Sebastián Vivarelli en su artículo Web de papel afirma que El diseñador web —término quizás obsoleto— es hoy un profesional híbrido que se define constantemente entre el entorno gráfico y digital. A los conocimientos sobre gráfica, programación, tecnología y usabilidad, deberá agregar capacidad de adaptación y versatilidad, ya que el contexto en el que se desenvuelve está en permanente transformación.⁵⁸

El concepto de diseño web no es del todo posible aplicarlo a publicaciones digitales más son aspectos a tomar en cuenta ya que al abrir una publicación digital en un ordenador no tendrá la misma reacción al abrirla en un celular. Los elementos como imágenes, tipografías y textos se verán alterados dependiendo de la plataforma en la que se publiquen o la aplicación que se utilice para abrirla. En el mejor de los casos mantendrá su integridad y será posible leerla, en el peor los textos e imágenes se distorsionan y será imposible determinar qué es lo que desea transmitir por lo que son aspectos que deben manejarse con sumo cuidado a la hora de proporcionar al usuario las instrucciones del uso del material sobre todo en las publicaciones interactivas.

Normalmente la palabra interactivo se asocia a videojuegos, aplicaciones y páginas web, más hace referencia a una palabra que va más allá de un elemento digital que se apoya de internet. La Real Academia Española define interactivo como procedente de interacción⁵⁹ por lo que abarca todo sistema que permita un

⁵⁷ «¿Cuáles son los tipos de diseño web que existen?», Grupo Carricay, 27 de agosto del 2016, <https://medium.com/@grupocarricay/cu%C3%A1les-son-los-tipos-de-dise%C3%B1o-web-que-existen-9f2314303df>

⁵⁸ Sebastián Vivarelli, «La Web de papel», *FOROALFA*, Buenos Aires, Argentina, <https://foroalfa.org/articulos/la-web-de-papel>

⁵⁹ «interactivo», Real Academia de la lengua Española, <https://dle.rae.es/interactivo>

diálogo entre un usuario y un sistema. El nivel de interacción no depende solamente del sistema, la interacción depende de una interfaz y su respuesta a un estímulo por lo que las respuestas más simples pueden ser incluidas como una interfaz interactiva. En esta categoría caen las publicaciones digitales las cuales pueden incluir desde algo tan sencillo como la animación del pasado de página hasta publicaciones que incluyan toda una serie de materiales relacionados por archivos externos agrupados por bases de datos ya sean locales o vinculados en plataformas de internet, nube digital o redes sociales.

Al generar un documento digital interactivo hay una gran cantidad de aspectos a tomar en cuenta; por lo que el diseño debe adaptarse a las necesidades del usuario para que sea entendible, que facilite su manejo evitando confusiones y optimizando su uso. El diseño de usuario o UX como se le conoce abarca un sin número de campos, ya que busca atender las necesidades de un usuario, por ejemplo la medida de un dedo es de aproximadamente 50 pixels⁶⁰ por lo que cualquier botón o elemento interactivo necesita contar con el espacio necesario para poder ser seleccionado.

El diseño de experiencia de usuario implica un proceso de investigación, planificación, diseño, interacción, testeo y perfeccionamiento de un producto. Normalmente incluyen la utilización de equipos interdisciplinarios aplicados a la construcción de sistemas complejos. Por lo tanto el trabajo de forma individual o proyectos pequeños generalmente no poseen los recursos e infraestructura para realizar un proyecto.⁶¹ A pesar de ello si es posible aplicar los principios del diseño de experiencia de usuario a pequeños proyectos permitiendo un mejor resultado desde el punto de vista del diseño como del usuario.

⁶⁰ Ernesto Antonio Santos León, «Hacia dónde va la interactividad», *FOROALFA*, Cuenca, Colombia, <https://foroalfa.org/articulos/hacia-donde-va-la-interactividad>

⁶¹ Sebastian Vivarelli, «La Web de papel», *FOROALFA*, Buenos Aires, Argentina, <https://foroalfa.org/articulos/la-web-de-papel>

El objetivo del diseño de experiencia de usuario es el proporcionar una buena experiencia a quien utilice el producto por lo que el punto de partida es el usuario, en primer lugar se empieza por estudiar al usuario, el proyecto puede contar con una serie de requisitos premeditados más por sobre el requisito es necesario considerar el alcance y funcionalidad de un proyecto. Para poder interpretar de forma correcta la información del proyecto hay que responder dos preguntas: ¿Quién va a utilizarlo? y ¿Qué hará? Con la identificación correcta del usuario se realiza un estudio sociodemográfico que permite acceder a información que será de vital importancia para las siguientes fases del proyecto.

Una vez identificado el contexto de un usuario comienzan a identificarse las coexperiencias, respuestas emocionales, motivaciones y se comienza a trabajar en base estos datos en los que es importante tener en cuenta la fiabilidad y expectativas de los usuarios. En este punto es donde inicia el proceso de diseño en donde entra la planificación, toma de decisiones creativas y generación de prototipos de los productos. Estos deben cumplir con algunos requisitos generales como lo son productividad, funcionalidad, usabilidad, simplicidad mientras que otros en requisitos de mayor especificidad y exclusivos de cada proyecto.

Una vez terminado el prototipo se selecciona un grupo de usuarios que experimentará con el prototipo y posterior a ello darán su retroalimentación al equipo de trabajo o al diseñador encargado del proyecto permitiendo que se puedan realizar los ajustes necesarios para obtener los objetivos deseados creando la experiencia que se busca crear en el usuario.⁶²

El diseño de experiencia de usuario es una buena forma de aproximarse al diseño de material educativo, la educación implica procesos complejos de cognición en los que el contenido asimilado por el estudiante, por lo que el uso de un proceso que permita una

⁶² Ángel Sánchez, «Qué es ser un diseñador UX», FOROALFA, Cordova, España, <https://foroalfa.org/articulos/hacia-donde-va-la-interactividad>

mejor comprensión del usuario y sus procesos cognitivos permite un mejor diseño y mediación del contenido que se presentara a este generando una mejor experiencia de aprendizaje, más integral y completa. Involucrar el diseño en el proceso de aprendizaje permite que los usuarios puedan utilizar herramientas tecnológicas que le permitan pasar del pensar al hacer.⁶³

Un juego interactivo, un curso inmersivo trasladan al estudiante de una posición pasiva a una activa en donde se involucran experiencias sensoriales y estímulos que permiten que estas sean grabadas en la memoria de largo plazo.

Para lograr un impacto real en el material educativo en especial los recursos y guías deben diseñarse desde la mediación pedagógica y en el caso de diseño específicamente el tratamiento de la forma. Los educadores han determinado que la forma educa, ya que aporta un valor estético e incrementa su significado y valor. La mediación cumple con una serie de pasos como el goce, apropiación y por último la identificación lo que construye una relación educativa en la que el interlocutor puede compartir y crear sentido. La forma logra concretar este proceso si posee belleza, expresividad, originalidad y coherencia, la falta de uno de los elementos termina en un proceso fallido.⁶⁴

El cumplimiento de un tratamiento formal exitoso depende de una serie de factores, el primero establece que la forma debe enriquecer el tema y la percepción, esto le da un valor narrativo entrelazando contenidos en una armonía entre texto e imagen. La imagen aporta belleza y destaca elementos subjetivos comunicándose con los sentidos del interlocutor. La imagen no solo se aplica en el sentido de ilustración y esquema. Se incluye composición, color, ritmo, contrastes, descansos visuales, jerarquía, entre otros.⁶⁵

⁶³⁻⁶⁴ María Serrano, «Diseño de Ux en el desarrollo de tecnología educativa», *FOROALFA* Puebla, México, <https://foroalfa.org/articulos/disenio-ux-en-el-desarrollo-de-tecnologia-educativa>

⁶⁵⁻⁶⁹ Francisco Gutiérrez Perez, Daniel Prieto Castillo, «*Mediación Pedagógica*», pág 105 - 120 (Instituto de Investigaciones y Mejoramiento Educativo, Universidad San Carlos de Guatemala, 1993, Guatemala)

El segundo es hacer comprensible el texto el cual no significa ilustrar lo que se ha escrito sino profundizar con la imagen lo que se encuentra en el texto aportando un valor y resaltando la importancia. El tercero es el de establecer un ritmo que permita al interlocutor llevar una coherencia y línea narrativa sin exceder el recurso y convertir el contenido en algo monótono por lo que en este inciso se incluyen las rupturas o anomalías que permiten mantener un interés en el usuario partiendo de la idea que la estructura está compuesta por módulos en los que cada uno es independiente idea que se puede relacionar perfectamente con la retícula. Con estos factores se debe cuidar los mensajes que se desee trasladar, el primer mensaje es intencional pero los segundos pueden ser producto de los estereotipos presentes en la cultura pero que no aportan nada por lo que evitarlos es imperativo. Antes de comenzar a diseñar hay que tener en cuenta tres aspectos: el objeto, soporte y las variantes de este.⁶⁶

Por objeto se refiere el por que se elabora una imagen, quiere decir el objetivo por el cual se va a construir generalmente se asocia a conceptos difíciles de traducir a una imagen. El soporte se refiere a lo que apoyara al objeto, estos pueden ser ambientales, objetuales o animados. Los ambientales dan un contexto del concepto, los objetuales las cosas que se representan los objetos animados incluyen todas las representaciones a los que se les puede asignar una personalidad y personificación. Por último las variantes que son las formas en las que aparecen los objetos y soportes las cuales pueden tener una gran cantidad de representaciones.⁶⁷

Un gran recurso de la mediación pedagógica es la utilización de personajes en los que predomina la figura humana, el personaje se convierte en un soporte animado que permite identificar con el usuario por medio de tres tipos de relación. La exhibición: en donde la realidad fuera del mundo creado no existe, el personaje es totalmente independiente.

La presentación: en los que se les da un contenido en relación al tema y lo presentan al usuario. La implicación en la que el personaje interactúa con el usuario. En el caso de los personajes las variantes se representarán por: ubicación, color, forma, textura, gestos, postura, vestuario y los detalles del personaje.⁶⁸

El campo del diseño educativo con las nuevas tecnologías aún no ha sido explorado del todo pero la aplicación del diseño editorial 2.0 sumado al diseño de usuario ya han dado un pie para el desarrollo de resultados que pueden revolucionar la educación en un futuro próximo tomando en cuenta que cada vez hay mayor demanda de educación a distancia y por medio de internet, por lo que el diseñador se ve obligado a adentrarse en procesos de diseño que implican procesos psicopedagógicos complejos. Razón por la cual el estudio de la mediación pedagógica y sobre todo del campo pertinente al diseño que es el tratamiento de la forma se convierte una herramienta de diseño necesaria.⁶⁹

En concreto el diseño editorial junto a el desarrollo de la tecnología han permitido que este traslade sus concepto de un formato impreso a uno digital lo que le permite nuevas oportunidades recursos que no son posibles en el formato impreso. A esto se le suma el desarrollo de la interactividad y el diseño de experiencia de usuario lo cual da como resultado material que es más comprensible, accesible y funcional para el usuario por lo que deja de ser una interpretación visual y se convierte en una experiencia.

Capítulo 5

Definición Creativa

- Elaboración del Briefing de Diseño
- Recopilación de Referentes Visuales
- Descripción de la Estrategia de las piezas de diseño
- Definición del Concepto Creativo y las premisas de diseño

5.1 Elaboración del Briefing de Diseño

Brief

¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?

Detectado el problema, qué aspectos o situaciones pueden representar una dificultad para el desarrollo del proyecto.

Obstáculos

La posible cancelación del curso en línea en los meses o años posteriores.

¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?

Área de Diseño

Diseño educativo, diseño interactivo y diseño editorial.

Solución

Diseñar un PDF interactivo que pueda ser utilizado por los instructores, supliendo su necesidad de crear material de apoyo para la clase, auxiliando a aquellos instructores que no poseen la habilidad de crear material digital y eficientando el recurso del tiempo a aquellos que lo carecen para de crear los materiales.

¿Qué se dice y cómo?

Mensaje

Los contenidos de los cursos de primer nivel de filosofía.

Cómo

Material gráfico que cumpla la función de ser un recursos pedagógico para brindar apoyo en el trabajo de los instructores eficientando su labor sobre todo a aquellos que no poseen las capacidades de diseñar material de apoyo con capacidad o tiempo para desarrollar material de apoyo para sus cursos.

Tono

Se busca establecer un tono expositivo e informativo, formal, didáctico y técnico. El tono busca simplificar el lenguaje sin salir de un tono académico.

Estilo

Se utiliza tipografías sans serif y serif, colores sólidos primarios, secundarios y terciarios, ilustraciones planas, figuras geométricas y textos.

¿Cómo se transmitirán los mensajes?

Canales de distribución

Redes sociales, por medio de una carpeta digital en la nube, Whatsapp, memoria USB, Gmail, clases virtuales, Google Meets.

Producto esperado

PDF interactivo que cumpla la función de recurso pedagógico presentado en un drive o carpeta digital que pueda ser utilizado en herramientas digitales.

Entregables

Documento de apoyo digital PDF interactivo de 60 páginas los cursos:

Sociopolítica

Ética

Historia de la Filosofía

¿Qué señales indicarán que se ha resuelto el problema del cliente?

Indicadores de logro

Los instructores perciben que su trabajo se facilita.

Los estudiantes perciben que el curso es más dinámico.

El estudiante comprende mejor el contenido del curso.

El estudiante utiliza el material como consulta en horarios extracurriculares.

El instructor percibe que cuenta con recursos visuales fáciles de manejar y comprender.

Resultados esperados

Optimización y mejora en los procesos de enseñanza - aprendizaje así como la comprensión del contenido por parte de los estudiantes.

¿Qué aspectos son requerimientos del proyecto?

Qué debe colocarse dentro del proyecto que es exigido por la institución o el problema. Ejemplo, que se deben usar los colores institucionales, etc.

Requerimientos

Uso de los manuales del curso como base para el diseño del recurso pedagógico, uso de los colores y tipografía institucionales, uso del logotipo de la institución, uso del logotipo de la facultad.

¿Qué acción se quiere que la audiencia realice después de recibir los mensajes?

Qué se espera que las personas hagan al tener contacto con el o los materiales.

Primarios

Los instructores de la institución utilizarán el material durante el transcurso de las lecciones como material de apoyo visual mientras imparten el curso. Los estudiantes de los cursos recibirán el material de apoyo en sus teléfonos o dispositivos digitales posteriormente divididos por temas que puedan revisar en cualquier momento. La secretaria encargada de producir el material del curso distribuirá la guía completa a los instructores y dividida por temas para que hagan uso del material.

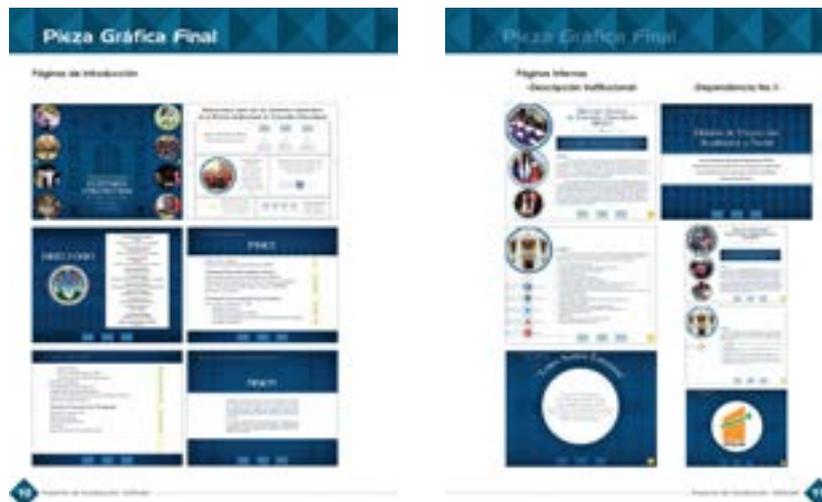
5.2 Recopilación de Referentes Visuales

Para proceder con las decisiones estratégicas se realiza una investigación de referentes que presenten casos similares, que busquen una educación cultural por medio de herramientas digitales, entre los casos se han incluido ejemplos de diseñadores profesionales, estudios y proyectos universitarios de estudiantes.

Proyecto de graduación

Desarrollado por la estudiante Thelma Edith Linares Gutiérrez durante el año 2015, en la Universidad de San Carlos de Guatemala. El proyecto consiste en el diseño de una revista interactiva con temática artística y cultural para el Paraninfo Universitario. El proyecto plantea como solución la creación de una revista digital interactiva al problema de divulgación que poseen las actividades realizadas en el centro, la metodología utilizada fue la de Design Thinking en la que la diseñadora realiza una serie de procesos de evaluación y validación, el resultado final fue entregado a la unidad correspondiente.

Desarrollo del contenido. Figuras 11 y 12



Desarrollo del contenido. Figuras 13 y 14



Desarrollo del contenido. Figuras 15 y 16



Desarrollo del contenido y recursos multimedia. Figuras 17 y 18



Desarrollo del contenido y recursos multimedia. Figuras 19 y 20



https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

For art's sake - Insightful podcast with museum people.

Desarrollado para el cliente For art's sake el proyecto de diseño en el que se propone utilizar podcast para hacer que la experiencia de visitar un museo se convierta en una actividad interactiva, el proyecto tiene lugar en Londres, Reino Unido. Los narradores utilizan su experiencia para conectar con el público objetivo. El estudio Tuman estuvo a cargo de la creación de la identidad y el sitio Web del proyecto y fue nominado como el proyecto del año 2019 al premio Readymag.

Visitar: <https://forartsake.co.uk/>

Portada de página web en celular. Figura 21

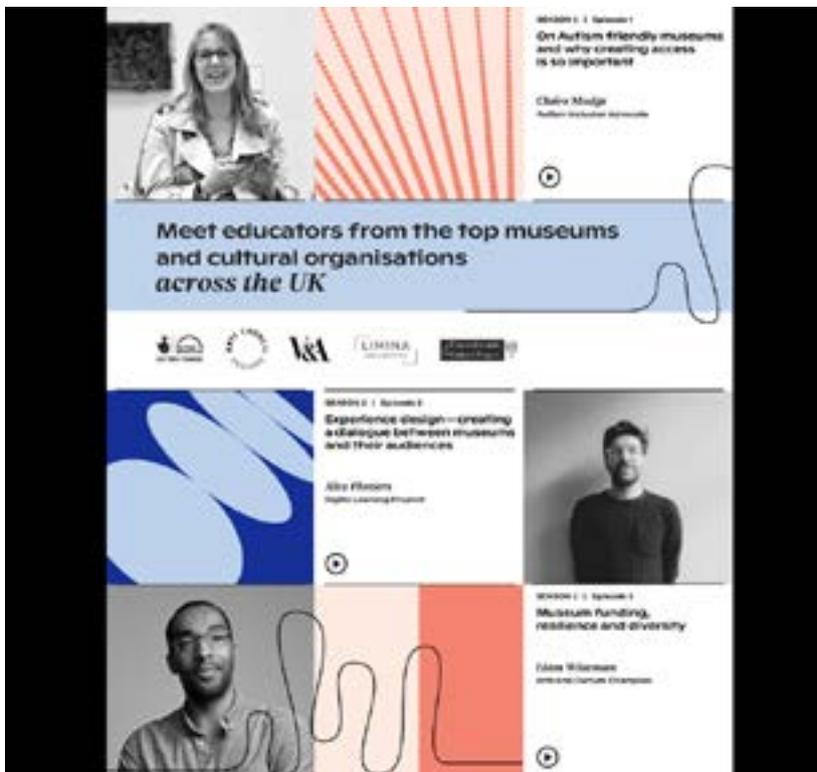


Logotipo del proyecto. Figura 22



Fuente: https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

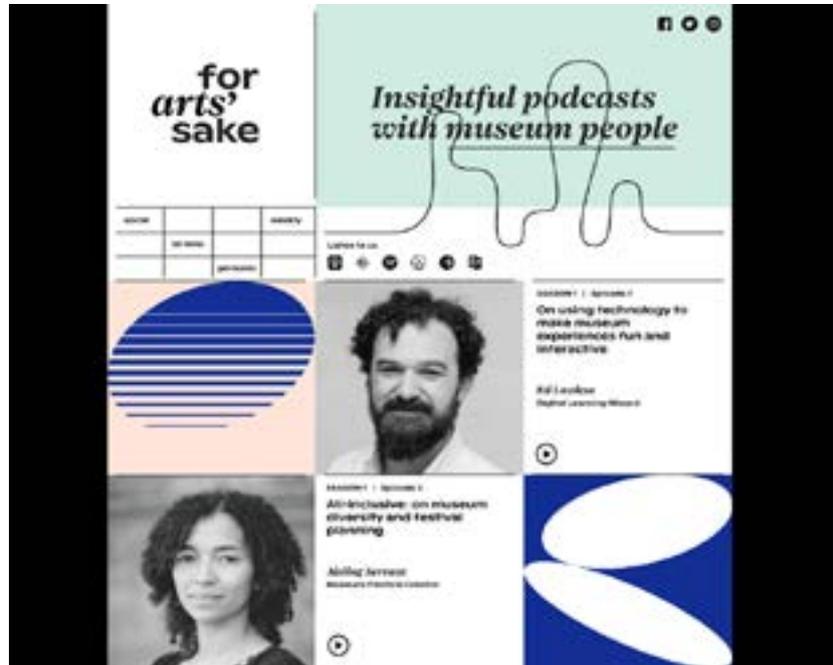
Página de sitio Web. Figura 23



Fuente: https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Página de sitio Web. Figura 24

Fuente: https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

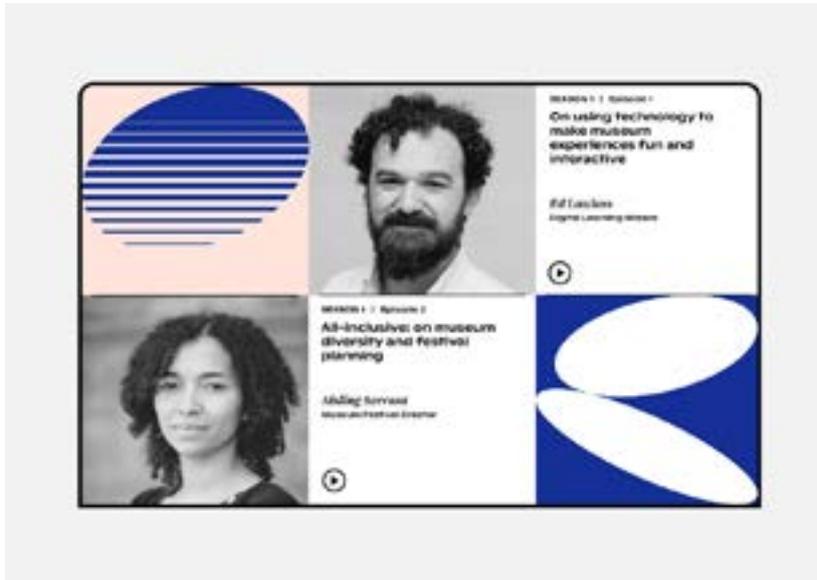


Visualización en dispositivos del sitio Web. Figura 25

Fuente: https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural



Menu y secciones. Figura 26



Fuente: https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Visualización de contenido. Figura 27



Fuente: https://www.behance.net/gallery/96000299/For-Arts-Sake?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Fuente: https://www.behance.net/gallery/28367281/Itau-Cultural-Website-Redesign?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Itaú Cultural Website Redesign (Rediseño de página Web de Itaú Cultural).

A cargo del diseñador Breno Campos en Brasil, el proyecto se plantea con la idea de rediseñar el sitio web de Itaú Cultural con el objetivo de convertirse en un punto de referencia, en palabras del diseñador su mayor reto se centró en la segmentación del público debido a su interacción con varias instituciones y la diversidad de material que producen estas. La metodología utilizada es la de diseño de experiencias de usuario en la que se identificaron varios insights a través de una investigación del público objetivo. Usando herramientas de arquitectura de la información el diseñador logra identificar los problemas del sitio web y aplicar el rediseño a la página para así crear una página web funcional.

Visitar: <https://www.itaucultural.org.br/>

Visualización de portada. Figura 28



Prototipo de página web. Figura 29



Fuente: https://www.behance.net/gallery/28367281/Itau-Cultural-Website-Redesign?tracking_source=search_projects_recommended%7Cultural

Prototipo de página web. Figura 30



Fuente: https://www.behance.net/gallery/28367281/Itau-Cultural-Website-Redesign?tracking_source=search_projects_recommended%7Cultural

Art Recognition Application for the National Museum of Poland

The Cultourist

El proyecto surge con la idea de permitir que los visitantes del museo puedan obtener conocimiento del significado de las pinturas y el contexto histórico que las rodea por lo que se propone el desarrollo de la aplicación web THE CULTOURIST. La aplicación funciona por medio de la cámara de los teléfonos en la que las personas pueden acceder a datos de las pinturas al tomar una fotografía al igual que si escanean un código QR así como juegos multimedia.

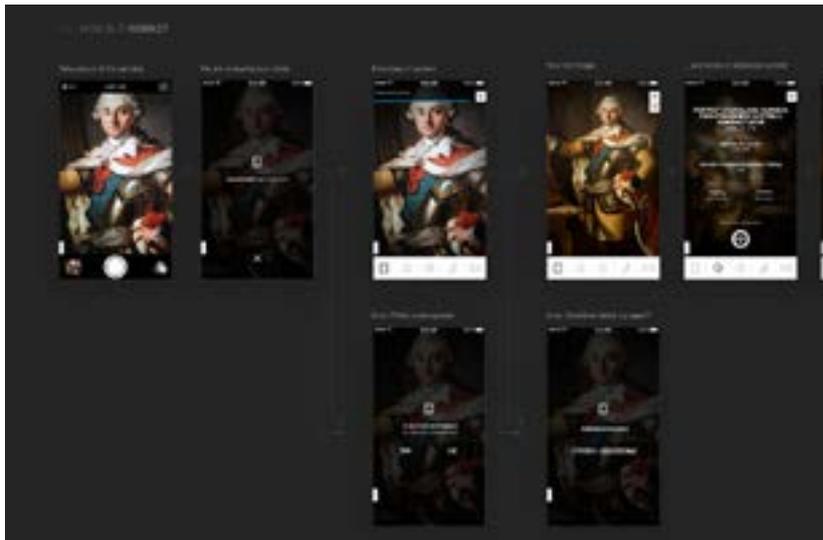
Visitar: https://www.behance.net/gallery/25372559/Art-Recognition-Application-for-the-National-Museum?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Contenido de aplicación. Figura 31

https://www.behance.net/gallery/25372559/Art-Recognition-Application-for-the-National-Museum?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural



Funcionamiento de la aplicación. Figura 32



https://www.behance.net/gallery/25372559/Art-Recognition-Application-for-the-National-Museum?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Interfaz y menú. Figura 33



https://www.behance.net/gallery/25372559/Art-Recognition-Application-for-the-National-Museum?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

Actividad de la aplicación. Figura 34



https://www.behance.net/gallery/25372559/Art-Recognition-Application-for-the-National-Museum?tracking_source=search_projects_recommended%7Ccultural

<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>

The Filmin Times

Proyecto desarrollado en España por agencia de Toormix, el proyecto busca lanzar una página web que permita descubrir películas en Europa en los 150 años de historia del cine, con un catálogo de 500 películas se propone utilizar una gráfica basada en el concepto del periodico, el proyecto busca contar la historia de Europa a través de películas y que estas se conviertan en recursos para estudiantes y maestros así como una forma de expresión y divulgación cultural.

Visitar: <https://www.thefilmintimes.com/>

Portada del sitio. Figura 35

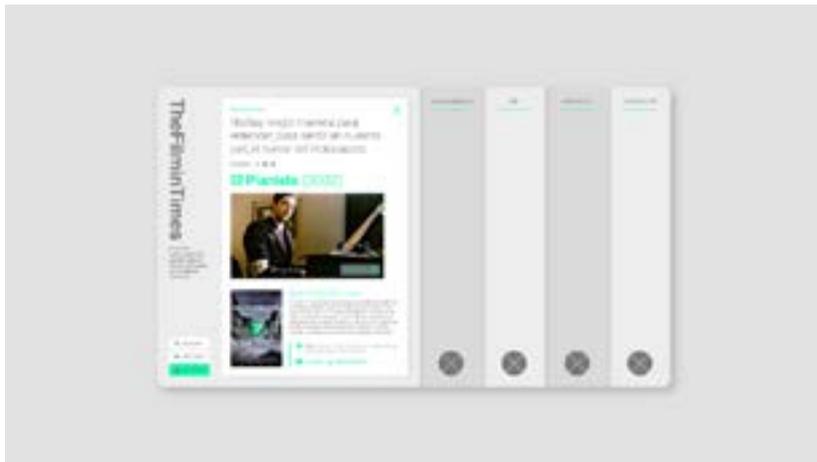


Diseño de interfaz del sitio web. Figura 36

<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>



Página del sitio web. Figura 37



<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>

Imagen Mock up para sitio web. Figura 38



<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>

Construcción de página del sitio web. Figura 39

<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>



Imagen promocional del sitio web. Figura 40

<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>

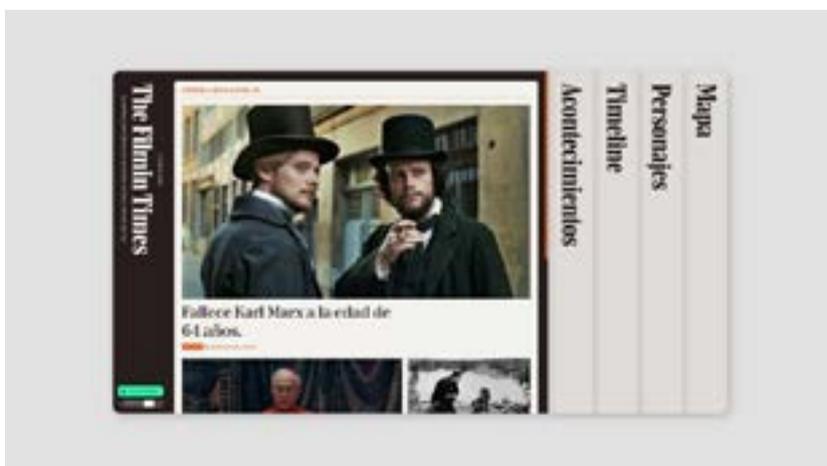


Imagen promocional del sitio. Figura 41



<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>

Artes finales. Figura 42



<https://www.behance.net/gallery/94234227/The-Filmin-Times-Digital-Experience>

5.3 Descripción de la Estrategia de las piezas de diseño

Estrategia de aplicación

¿Qué?

Contenido de los cursos ética, sociopolítica e historia de la filosofía.

¿Para qué?

Mejorar la atención de los estudiantes en el curso en línea y la comprensión de los temas.

Indicadores de logro

Los instructores perciben que su trabajo se facilita.

Los estudiantes perciben que el curso es más dinámico.

El estudiante comprende mejor el contenido del curso.

El estudiante utiliza el material como consulta en horarios extracurriculares.

El instructor percibe que cuenta con recursos visuales fáciles de manejar y comprender.

Resultados esperados

Optimización y mejora en los procesos de enseñanza - aprendizaje así como la comprensión del contenido por

parte de los estudiantes.

Producto esperado

Recurso pedagógico en la forma de un pdf interactivo.

¿Con quiénes?

DIRECTOS

Instructores de las asignaturas, estudiantes de las asignaturas de primer nivel, secretaría de escolástica y biblioteca.

SECUNDARIOS

La organización, las diferentes sedes del país, familia de los estudiantes, estudiantes de otros cursos, otras secretarías, invitados o conocidos de los estudiantes, sedes de la región centroamericana.

¿Con qué ?

Entregables

Documento de apoyo digital
Pdf interactivo de 60 páginas con contenido de los siguientes cursos:
Sociopolítica
Ética

Historia de la filosofía

Material complementario

Videos animados acerca de temas relacionados con la institución y desarrollo de señalética de la biblioteca de la sede institucional ubicada en la zona 1.

¿Cuándo?

El material tendrá una durabilidad estimada de 5 años o hasta que el curso tenga una revisión o reforma del contenido. Podrá ser utilizado como referencia durante un aproximado de 10 años.

¿Dónde?

País: Guatemala

Lugar: Nueva Acrópolis Guatemala, aulas de la institución, hogar de los estudiantes.

Ventajas y Desventajas de la pieza

	Ventajas	Desventajas
PDF Interactivo	No necesita de uso de sistemas de programación	Conocimiento de manejo de Acrobat reader o lector de PDF.
	Es accesible para los estudiantes.	Posibilidad de que el documento no pueda ser utilizado en todos los dispositivos.
	Ofrece la posibilidad de ser transportado y compartido con facilidad.	No puede ser impreso
	Puede ser utilizado como material de apoyo en clases presenciales.	El instructor debe conocer el recurso previamente.
	Puede ser compartido con facilidad.	
	No necesita de una conexión en internet para ser utilizado.	

5.4 Definición de concepto creativo y premisas de diseño

Técnica 1

Cuchilla de Ockham

Principio de parsimonia

Principio lógico desarrollado en el siglo XIV por el monje Guillermo de Ockham, en el que se busca un reduccionismo Metodológico. El principio elimina todos aquellos elementos que no son necesarios, para producir algo sencillo.

Utilizando Los contenidos como referencias y utilizando la lógica se obtuvieron estas frases conceptuales:

Info-curso Vista simplificada Clásico flat Rueda de aprendizaje 7x7 conocimiento encendido Vista Introspectiva Ver hacia adentro Excavando tesoros	Estampa filosófica Esencia humana Anatomía de la moral Impresión espiritual Código abierto Puerta a otros mundos Diseccionando ideas Collage místico

De los conceptos obtenidos se selecciona el más sencillo y más lógico. De la técnica aplicada con anterioridad se seleccionó la frase **Estampa filosófica** que se inspira en la idea de estampa religiosa que tiene un impacto de gran significancia en la cultura guatemalteca debido a la gran influencia que posee la religión en la cultura guatemalteca tal como las ferias, procesiones y cuaresma que van de la mano con pequeñas ilustraciones de santos que son cargados por devotos religiosos.

Técnica 2

Pensar en palabras

Propuesta por los autores Gavin Ambrose y Paul Harris en la técnica se utilizan palabras o frases que describan el contenido del proyecto o conceptos asociados a este, de estas se seleccionan las que puedan formar un concepto claro y directo.

Las palabras y frases que se obtuvieron fueron:

Antiguo	Exportando Conceptos
Místico	Belleza ideal
Estético	Semillero
Oculto	Ciudad sabia
Intangible	Batalla interna
Puramente Humanismo	Reciclando
Construcción personal	La senda del conocimiento
Misterio Histórico	Perfecto equilibrio
Cosmopolita	Luz universal
Todas la calles llevan a Roma	Armonía natural
Ruta de Ideas	Ciclicidad de los tiempos
Ruta de conocimiento	Mito del hombre
	Diseño pitagórico

De los conceptos obtenidos se seleccionó la frase conceptual: **Perfecto equilibrio** haciendo referencia a un equilibrio de colores, formas y diseño conectando el concepto con la influencia de los contenidos del curso y las filosofías neoplatónicas.

Técnica 3

Relaciones forzadas

Se forma un listado de palabras con las características del mensaje o producto. Del listado de Kent-Rosanoff se seleccionan palabras al azar.

Listado de palabras	Listado de palabras Kent-Rosanoff
Moral	Mesa
Ética	Música
Costumbre	Profundo
Sociedad	Suave
Ideal	Pan
Concepto	Mariposa
República	Orden
Roma	Dulce
Grecia	Lámpara
Roma	Sonar
Oriental	Memoria
Justicia	Oveja
Cosmopolita	Deseo
Karma	Río
Dharma	Ventana
Atemporal	Rojo
Ley	Alfombra
Forma	Trabajar
Idea	Aguila
Hombre	Veloz
Conocimiento	Hornilla
Historia	Whisky
Dioses	Martillo
	Médico
	Océano
	Tabaco
	Tranquilo
	Verde

Con ambos listados se busca hacer conexiones lógicas y generar conceptos. Se unen las palabras formando frases:

De las frases conceptuales se selecciona **Fluir de conocimiento**, tomando inspiración en las filosofías taoístas e hinduistas así como la relación con conceptos de gramática visual y conceptos de diseño que permitan inspirar calma en el usuario así como la idea de un río presente en la cultura e imaginario de los guatemaltecos.

Palabra K.R.	Palabra de listado	Frase conceptual
Música	Etica	Melodía de valores
Música	Conocimiento	Notas de conocimiento
Música	Idea	Cantar de las ideas
Mesa	Hombre	Cartas sobre la mesa
Médico	Moral	Chequeo moral
Conocimiento	Profundo	Caverna de conocimiento
Idea	Suave	Idea efímera
Mariposa	ley	Belleza intangible
Dulce	Conocimiento	Dulce saber
Soñar	Grecia	Sueño de la república
Pan	Hombre	Alimento del alma
Ovejas	Hombre	Pastor de ovejas
Deseo	Hombre	Deseo del alma
Río	Conocimiento	Fluir de conocimiento
Blanco	Moral	Limpiando la moral
Ventana	Atemporal	Ventana al universo
Ventana	Hombre	Ventana hacia uno mismo
Trabajar	Hombre	Trabajo personal
Aguila	Dioses	Símbolo de dioses
Veloz	Conocimiento	Crecimiento acelerado
Hornilla	Conocimiento	Fuego de sabiduría
Whisky	Dioses	Ambrosía de dioses

Palabra listado	Palabra K.R.	Frase conceptual
Martillo	Idea	Taladrar cabezas
Río	Atemporal	Fluir universal
Blanco	Hombre	Espacio del hombre
Alfombra	Conocimiento	Tejer sabiduría
Azul	Conocimiento	Azul ciencia
Hornilla	Hombre	Hogar de filósofos
Hornilla	Dharma	Cálido encuentro
Whisky	Sociedad	Extasis humano
Sediento	Conocimiento	Sed de sabiduría
Océano	Ideas	Mar de ideas
Tabaco	Dioses	Humo divino
Luna	Atemporal	Astros vigilantes
Tranquilo	Atemporal	Eterno silencio
Verde	Ley	Vida natural
Lámpara	Hombres	Luz de hombres
Memoria	Dioses	Memoria ancestral
Deseo	Hombre	Anhelos del alma

Concepto seleccionado

Se selecciona la frase conceptual: **Fluir de conocimiento** ya que debido a la conexión que posee tanto en la cultura visual guatemalteca como en la relación con el tema. La idea de un río está presente en el imaginario colectivo y folclore de Guatemala así como en sus mitos y leyendas. La relación que posee con la forma de ver la vida dentro de la filosofía oriental la cual uno de los temas que mayor fuerza cobra dentro del curso, forma una conexión evidente que refuerza y provee de una base al concepto creativo.

Premisas de diseño

Fluir de conocimiento: Primera propuesta



Color

Se presenta una paleta de colores principal que será aplicada en el recurso en fondos, texto y elementos de la publicación mientras que la paleta de colores secundaria se aplicará a las ilustraciones de acuerdo a la necesidad y tema.



Ilustración

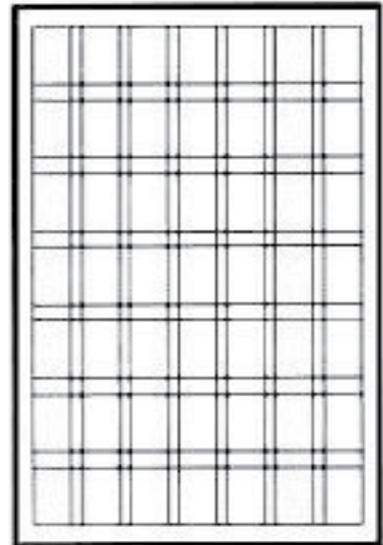
Las ilustraciones se manejan con líneas en colores claros, dentro de cada ilustración se ilustran elementos naturales o relacionados con el tema, las siluetas servirán como márgenes, el estilo de dibujo se maneja un estilo inspirado en la ilustración tradicional, el hirosigie y el realismo.

Predominarán los elementos curvos y fluidos.



Diagramación

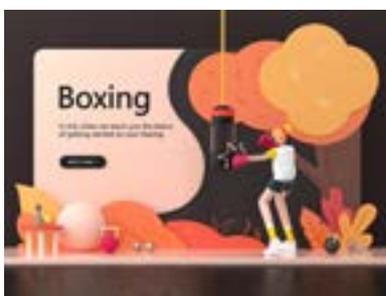
Se maneja una doble retícula que se superponen entre sí la primera una retícula modular y la segunda una retícula de columnas, la retícula de columnas contendrá el contenido e ilustración complementaria que serán mostrados cuando los botones de extensión sean presionados o cuando pase el cursor sobre el contenido de la columna.





Íconos

Los íconos se manejan con línea y relleno, acercándose a la imagen de las cosas que representan, predominaran la líneas con terminaciones curvas y brillos.



Elementos gráficos

Los planos manejan poco texto en su pantalla principal seguidos de contraste de colores claros vs. oscuros. la ilustración tomará un gran predominio y peso visual en el marco de referencia y toma el margen derecho. Desde la cual partirán los botones que permitirán ver el contenido.

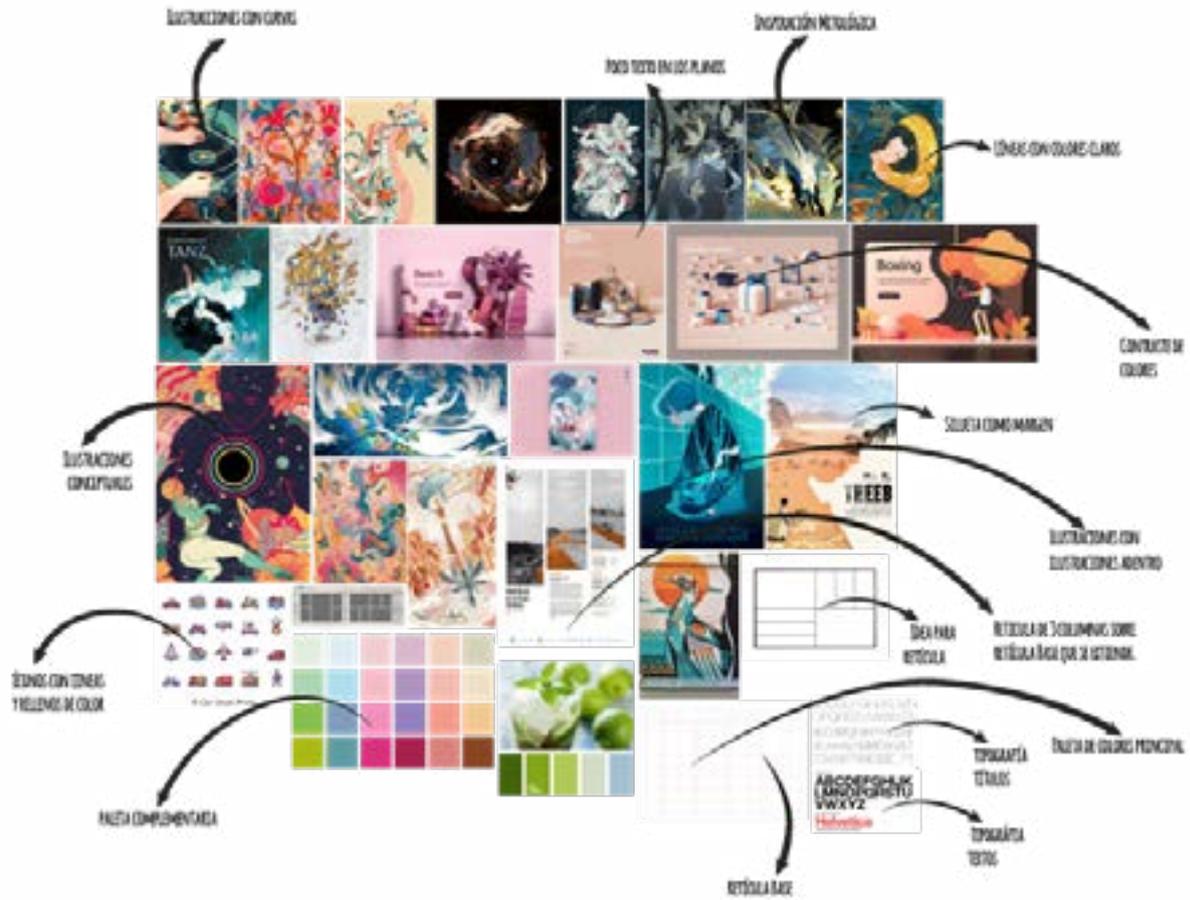


THE QUICK BROWN FOX
JUMPED OVER THE LAZY
DOG. the quick brown fox
jumped over the lazy dog.
0123456789

Tipografía

Se utilizará en los títulos de helvética regular mientras que en el contenido se maneja helvetica light para reflejar un contraste entre el peso y la ligereza para reflejar el curso de las líneas en la ilustración frente al relleno y hacer referencia al concepto.

Moodboard



Fluir de conocimiento: Premisas segunda propuesta



Color

La paleta de colores principal se selecciona con el fin de hacer referencia a la naturaleza, esta será utilizada en el material, fondos y contenido de la publicación mientras que la paleta complementaria será utilizada en las ilustraciones.



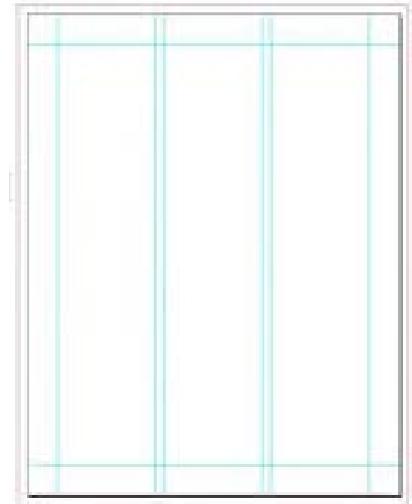
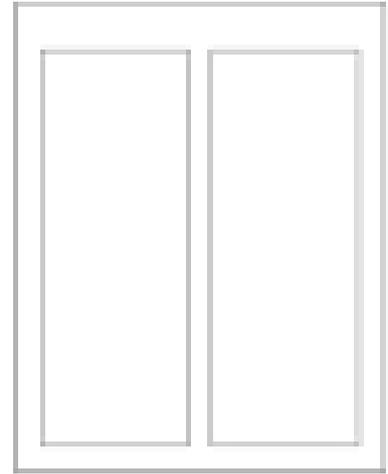
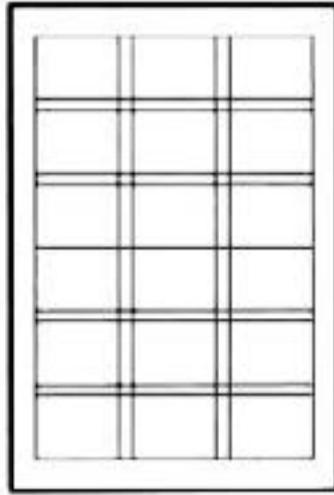
Ilustración

Se crearán ilustraciones al estilo papercut en donde predominan las capas con formas abstractas para dar la idea de olas o vibraciones en el agua. Se manejan por capas y tonos de color, no tendrá línea de margen y los colores serán planos junto a luces y sombras para dar la idea de volumen.



Diagramación

Se realiza con dos retículas que se yuxtaponen la primera modular utilizada para las ilustraciones mientras que la segunda utiliza una retícula de dos y tres columnas.



Íconos

Los íconos y botones se manejan en espacio negativo creando contraste con el fondo y las ilustraciones dependiendo de su complejidad se manejan en forma lineal o rellena.





Elementos gráficos

Textos con peso visual, cortos, ilustraciones que parten desde la diagonal superior derecha hacia la inferior izquierda. Recuadros en color blanco para crear un contraste con los fondos en los cuales se aplicará la temática del universo.

Tipografía

Se utilizará la tipografía butler stencil la cual es una serif que se utilizara en los títulos creando contraste con la helvética que será utilizada en el texto, los títulos y subtítulos se presentan como máscaras que mostraran olas de agua realizada con papel.

Moodboard



Fluir de conocimiento: Premisas tercera propuesta



Color

La primera paleta principal se aplicará a el material de la institución haciendo alusión a un río y las formas del fondo mientras que las paletas complementarias serán utilizadas en las ilustraciones y elementos gráficos de apoyo.



Ilustración

Se manejan ilustraciones en tendencia flat 2.0 en las que se agregan texturas y sombras creadas por los colores, en la ropa se dibuja un patrón similar a las ondas en espacio negativo.



Diagramación

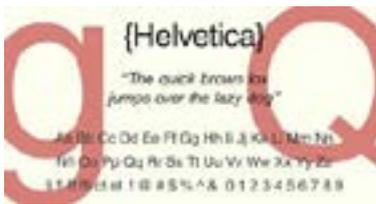
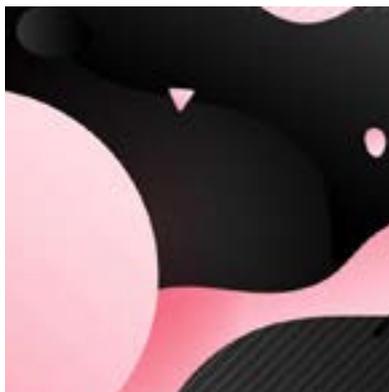
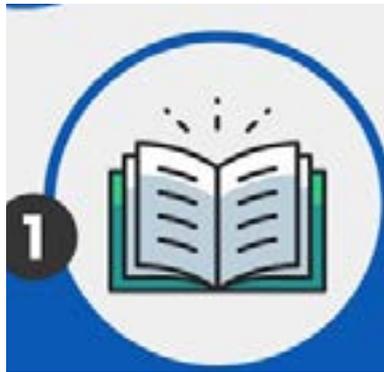
Se maneja retícula modular que será utilizada libremente de acuerdo a la necesidad uniendo elementos gráficos y planos.



Íconos

Los íconos se presenta en colores planos, sombras y bordes negros.





Elementos gráficos

Formas abstractas, los elementos son divididos por módulos y planos, buscan provocar la visualización de un río, esquemas se realizarán en tendencia flat 2.0.

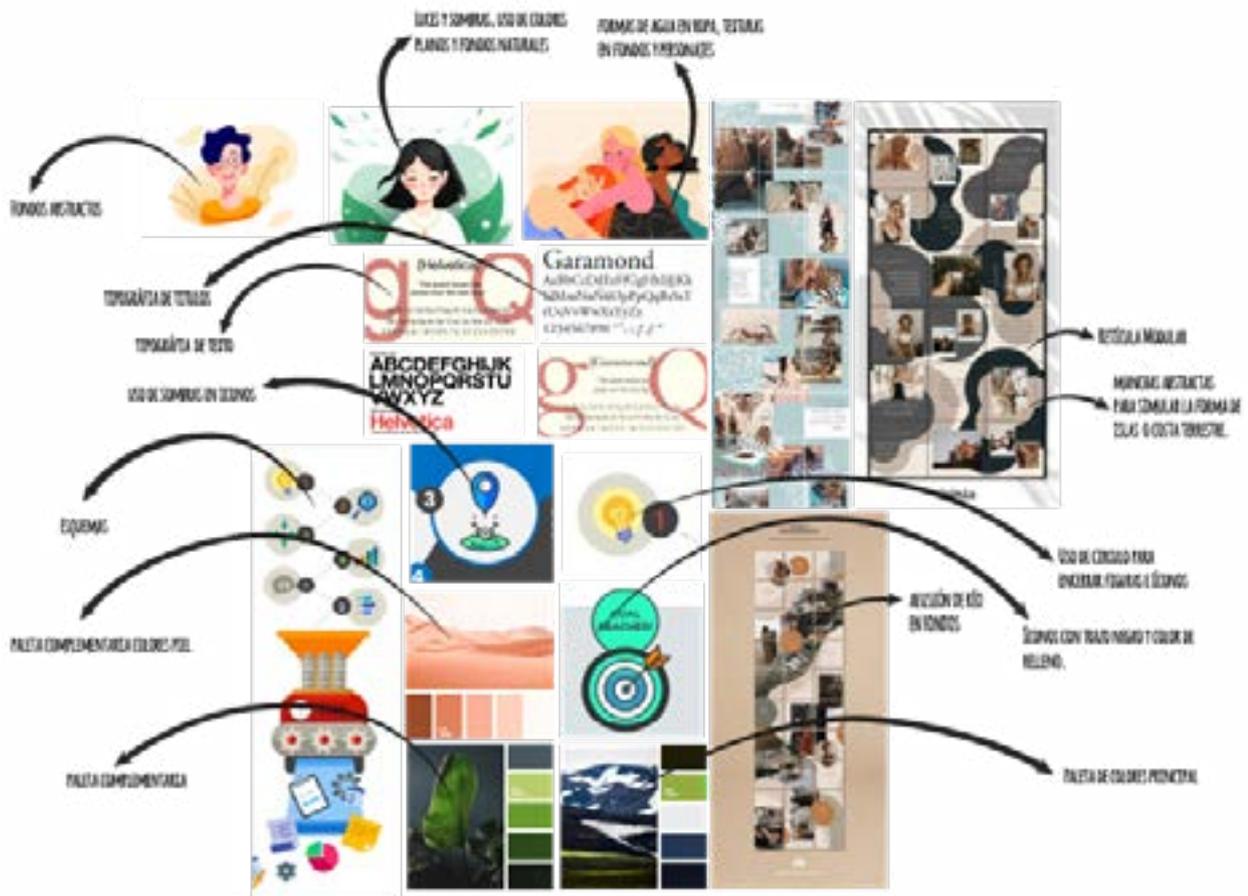
Tipografía

La tipografía utiliza helvética para los titulares y garamond en sus variantes para los textos formando un contraste entre Sans Serif y Serif.

Moodboard

94

Elaboración de recurso pedagógico



Utilización de las premisas

A partir de las premisas se realizarán tres propuestas de bocetaje de primer nivel; utilizando en cada una de las propuestas un grupo de premisas, dando como resultado tres diferentes propuestas que corresponderán al estilo y elementos propuestos anteriormente.

Capítulo 6

Producción gráfica y validación de alternativas

- Primer nivel de visualización
- Segundo nivel de visualización
- Tercer nivel de visualización
Fundamentación de la propuesta final
- Lineamientos de la puesta en práctica, presupuesto y cotización

6.1 Primer nivel de bocetaje

Propuesta 1

Portada

La portada se desplegará deslizándose hacia la izquierda en capas, primero el fondo, seguido por la ilustración, el título de la portada, el capítulo, o el tema. por último se deslizará el texto.



Contenido del tema

Las columnas se desplegarán al seleccionar los botones ubicados en los adornos del cuello de la ilustración del personaje ubicado en el marco derecho.

Se desplegarán de arriba hacia abajo y se contraerán en dirección contraria.

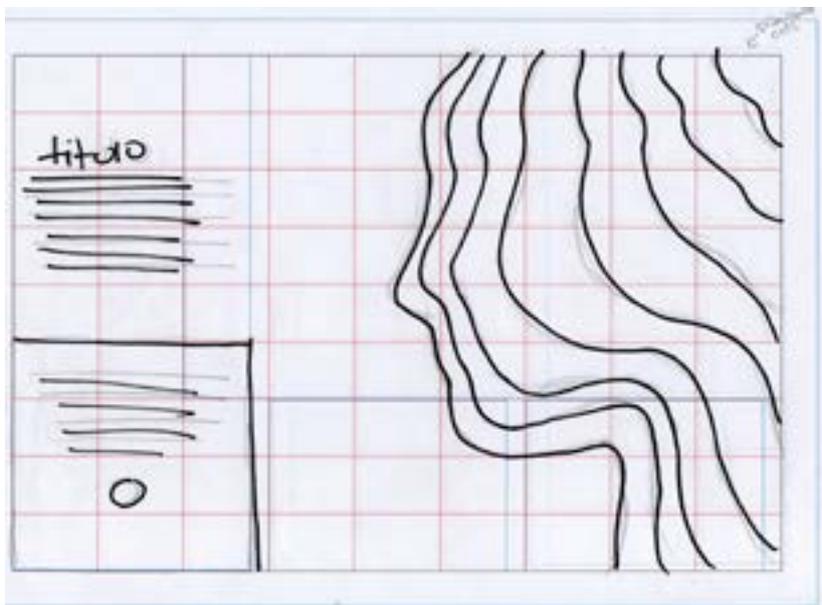


Propuesta 2



Portada

Utilizar tipografía serif en peso Bold, el título del libro, el capítulo y el tema, se utilizará un estilo papercut, el fondo utilizará colores planos de acuerdo al tema. Los botones se ubicarán en la esquina superior izquierda.



Contenido del tema

Se colocará en el lado derecho una ilustración en estilo papercut del lado derecho ilustrando el tema. Se coloca un título en tipografía sans serif seguida por una pequeña introducción, en la parte inferior se colocará el contenido.

Contenido

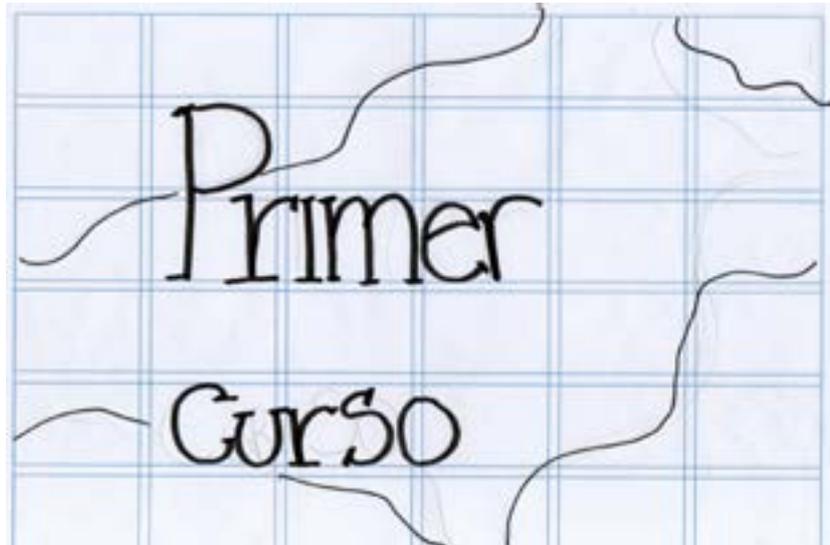
El segundo estilo del contenido se colocara partiendo del lado derecho hacia el lado derecho. La ilustración en estilo papercut, esta se relacionara con el contenido, cada capa desplegara un punto clave del tema, el numero de capas de ilustración dependera de los puntos clave del tema, el titulo y los subtemas seran señalados por un texto y descripción. al seleccionar desplegara el contenido en la parte inferior derecha.



Propuesta 3

Portada

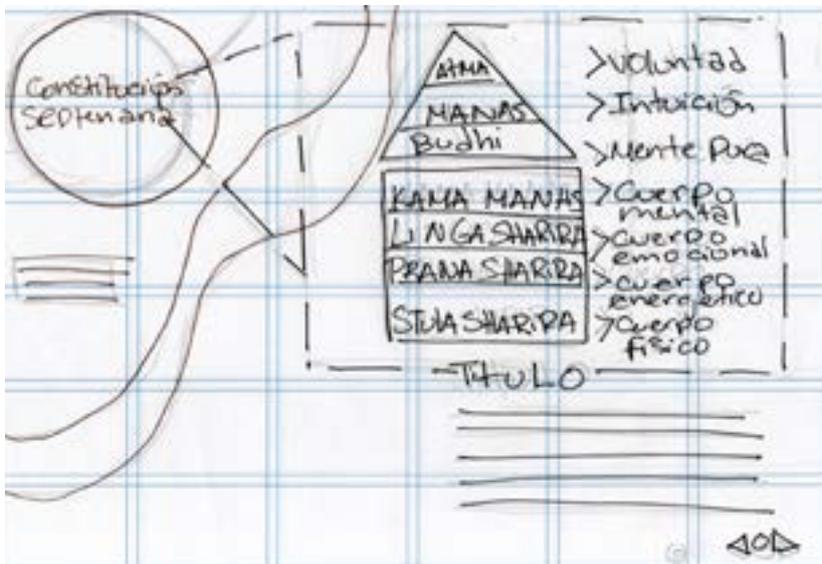
La portada del material, el titulo y el capitulo se colocaran en un fondo con formas abstractas simulando la orrila de un río, los botones se colocaran en la esquina inferior izquierda.





Portadilla

La portada del tema se realizara con en el mismo estilo de elementos gráficos, el fondo se realizará en color azul, seguido de una ilustración vectorial y por encima de este se colocara un elemento gráfico, el titulo se colocara en un elemento gráfico en la esquina inferior izquierda y los botones en la esquina contraria.

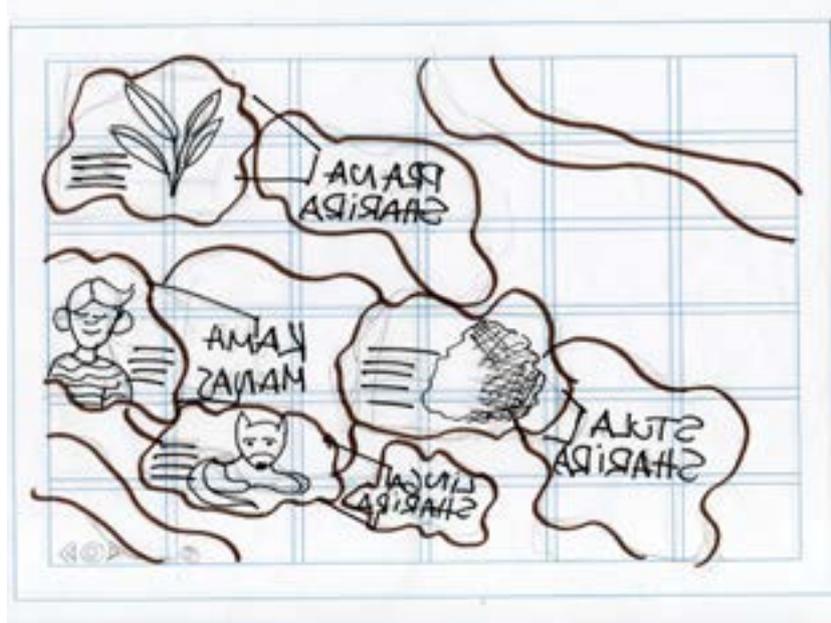


Contenido

En el contenido se colocara el titulo en un vector circular en la esquina superior izquierda, al seleccionar el elemento se desplegara el contenido en forma de diagramas, complementadas con texto. El contenido será un menú que llevara a otras paginas explicando en mayor profundera el contenido.

Contenido

Los puntos claves del tema que estaran enlazados con la página anterior se colocaran en elementos gráficos abstractos en forma de islas con texto señalando la parte del tema, al seleccionar el texto desplegará una nube con una explicación el contenido apoyado con una ilustración relacionada al tema. Las ilustraciones se harán en forma vectorial.



Contenido

El segundo formato se realizará sobre un elemento gráfico circular a forma de elementos flotantes en un río o sobre una parte de la orilla de un río.



Autoevaluación

El proceso de autoevaluación se lleva a cabo por medio de un instrumento construido en una tabla que de forma objetiva, utiliza parámetros preestablecidos, que permiten medir si la propuesta cumple con los objetivos. Estos parámetros son evaluados en una numeración de uno a cinco en donde cinco es a escala con mayor peso y uno la escala con menor peso. Los parámetros a evaluar son los siguientes:

Relación del concepto con el boceto.

Peso visual de la ilustración en conexión con el contenido.

Opciones de interactividad.

Capacidad del diseño para ser flexible y adaptarse a los diversos contenidos que necesitara el recurso.

Aplicación de las premisas de diseño y como estas aportan un valor significativo a la construcción del material.

Capacidad para poder llevarse a cabo durante el tiempo determinado del proyecto.

De acuerdo a el instrumento de autoevaluación la propuesta 3 cumple con los mejores requerimientos del proyecto y los parámetros con los que se evaluó.

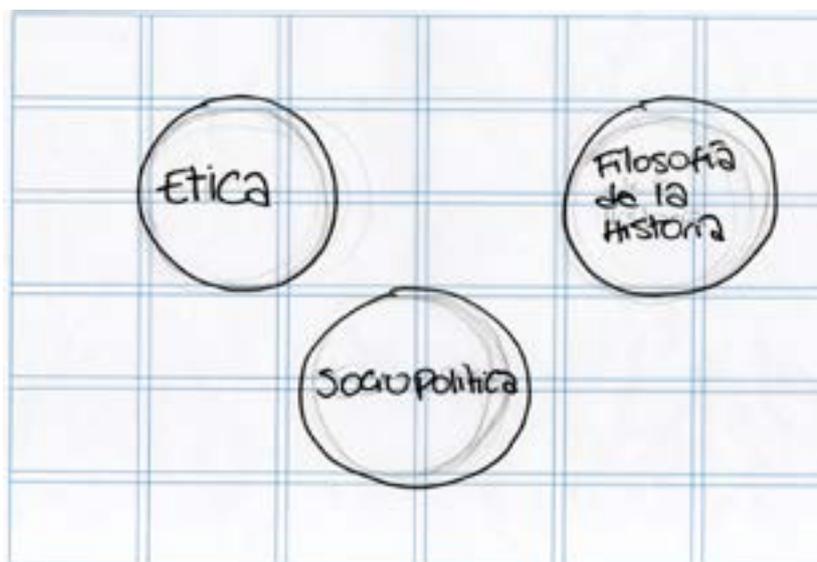
Toma de decisiones de diseño

A partir del instrumento de Autoevaluación se tomaron las siguientes decisiones:

Para la portada del recurso se utilizará la propuesta 2 sin el uso de textura en el texto y utilizando los elementos gráficos de fondo colocados en la propuesta 3.



El índice general se realizará utilizando la gráfica de la propuesta 3 en donde se presentarán como elementos flotantes en el río.





Para el diseño de las portadas del curso se utilizará el diseño de portada propuesto en la propuesta 1.

Ética			
o Introducción a la ética			
o Bhagavad Gita			
o La voz del silencio			
o Buda			
o Egipto			
o Confucio			
		o Aristóteles	
		o Platón	
		o Immanuel Kant	

El interior de cada curso tendrá su propio índice que estará diseñado a forma de cascada.

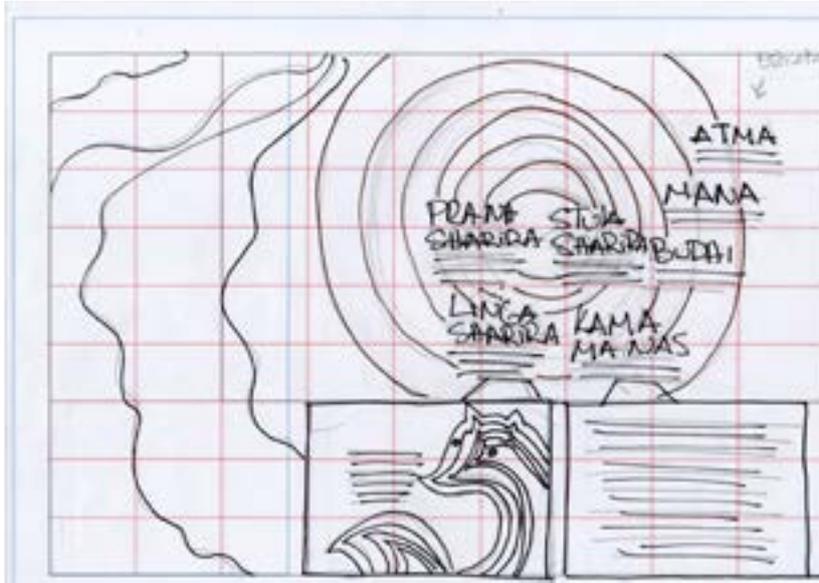
La portadilla interna de cada tema será aplicada de acuerdo a la propuesta 3



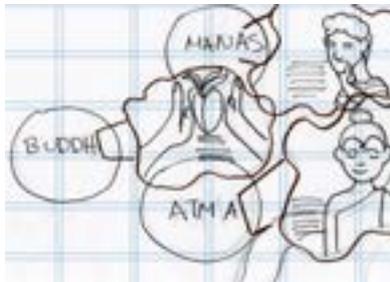
104

El contenido se tratara en una retícula modular, retícula de dos, tres y cuatro columnas de acuerdo al tema y contenido por lo que se aplicarán las propuestas 1, 2 y 3.





En cuanto a diseño de la distribución del contenido, la gráfica será aplicada de acuerdo a la propuesta 1 en donde el color plano se utilizará como capas para diferenciar los esquemas y la propuesta dos en la intervención del contenido con ilustración, todo el material será trabajado bajo las premisas de la propuesta 3.



6.2 Segundo nivel de bocetjæ

Bocetaje digital

Portada

La portada en una primera aproximación al bocetaje digital se construyó con tipografía serif Buttler, debido al contenido se construirá al terminar el contenido del recurso. En una segunda aproximación se realiza un cambio de tipografía en donde se sustituye por una tipografía sans serif Helvetica.

**Primer
Curso**



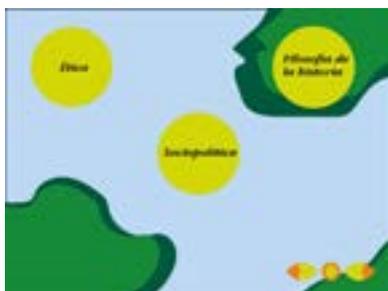
**Primer
Curso**



106

Índice

En la primera etapa se utiliza tipografía serif Buttler mientras que la segunda se sustituye por una tipografía serif Garamond itálica.





Portada de curso

La portada del curso se diseña en la primera etapa de acuerdo al bocetaje manual mientras que a pedido de la institución por una ilustración con una menor complejidad en contenido visual.



Índice por curso

En la primera etapa el índice del curso se diseña en cascada con título en tipografía en una retícula de seis columnas, en la segunda etapa se sustituye por un título en una tipografía helvética en una retícula de seis columnas y con elementos gráficos correspondientes a la propuesta 3.

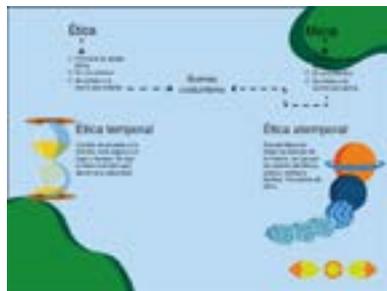
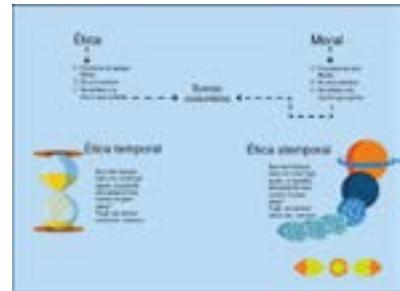
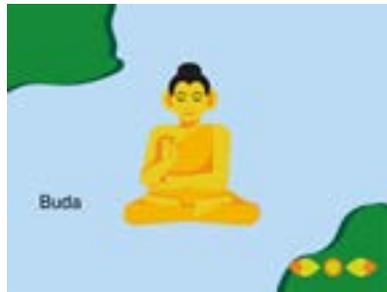


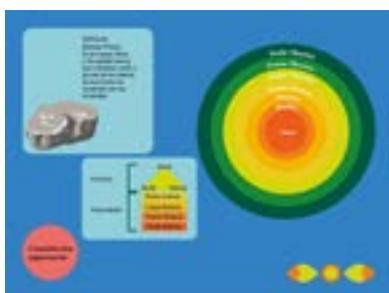
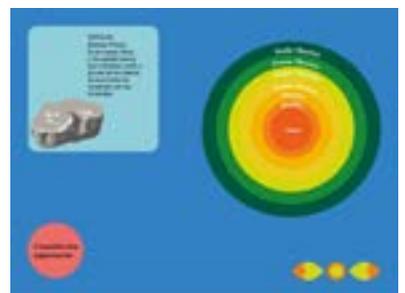
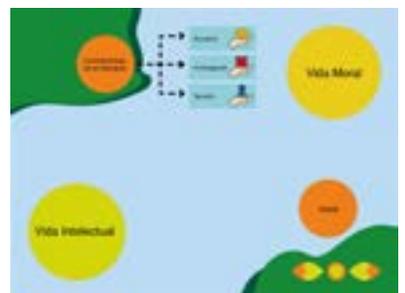
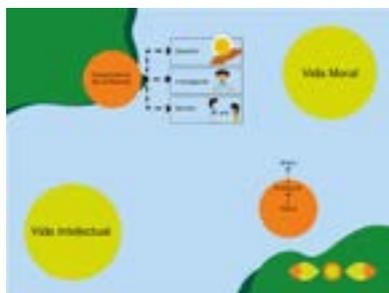
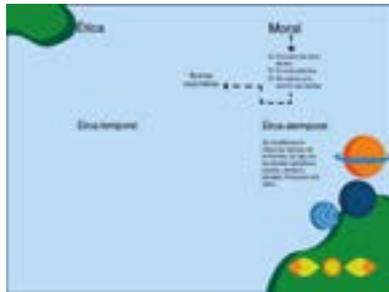
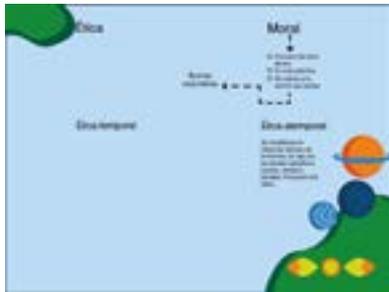
Portadillas

Durante la primera etapa se inicia con una portadilla ilustrando el tema en un concepto abstracto, el fondo está colocado en un color azul oscuro que se irá aclarando a un cyan mientras se avanza en el contenido de los temas del curso.

Contenido

En la primera fase el contenido es trabajado con texto interactivo que cambia de tamaño al pasar el cursor sobre este, en la segundo etapa se puede observar que la interactividad se limita a la forma en que aparecen y desaparecen los texto, la reducción de elementos ilustrados así como la inclusión de los elementos de diseño y la ubicación de estos.



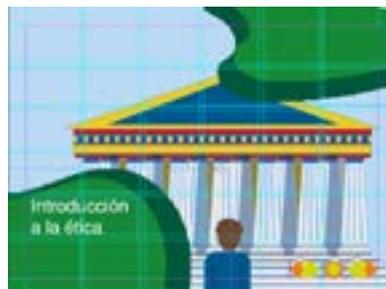


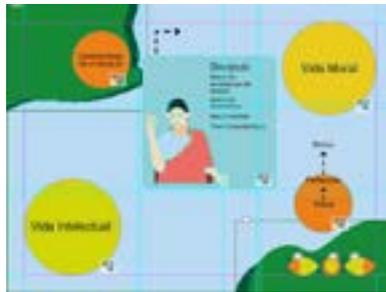
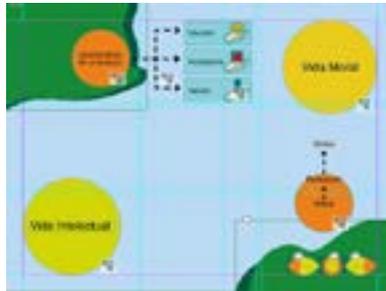


Segunda Etapa

Portada

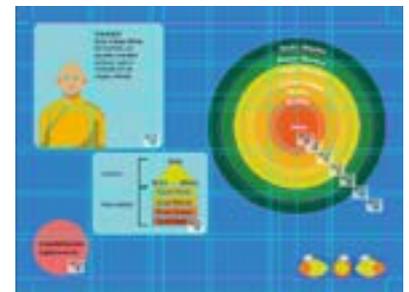
Durante la segunda etapa se sustituye la portada del primer tema en una ilustración relacionada con el origen de la disciplina de la ética, se selecciona una tonalidad de color azul derivada del cian a excepción del segundo tema cuyo personaje principal está elaborado en un tono de piel azul.

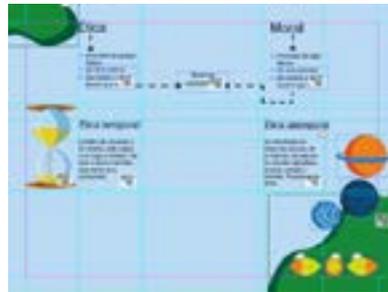




Contenido

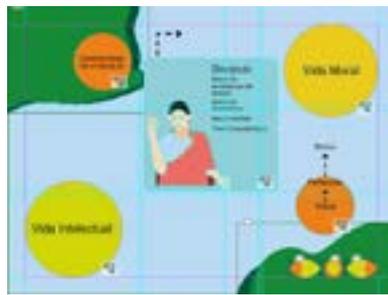
Durante la primera etapa se inicia con una aproximación del diseño y diagramación del contenido así como de las ilustraciones, las composiciones utilizan retículas modulares y retículas de dos y tres columnas.



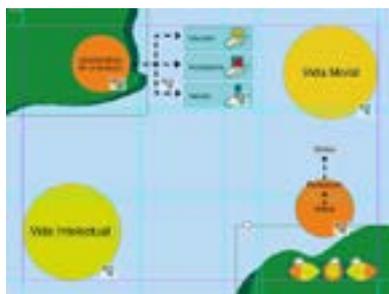


Desarrollo y estructura

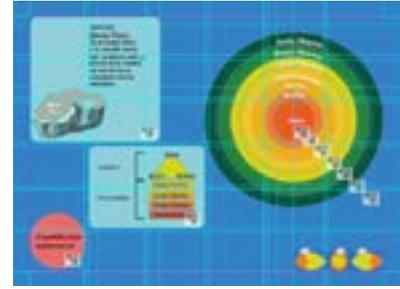
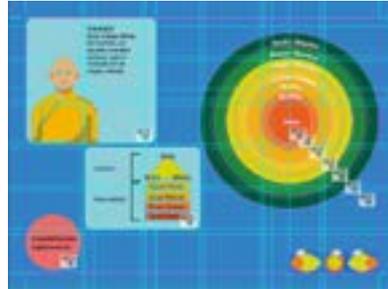
Durante la segunda etapa se define la estructura del contenido, las ilustraciones y acciones interactivas de acuerdo al contenido. En la primera hoja se coloca un esquema e ilustración de los temas del contenido. Utiliza una retícula de tres columnas, al seleccionar cada tema hará que el otro desaparezca concentrando la atención en el texto disponible.



En la segunda hoja se utiliza retícula modular en donde cada tema se extenderá de acuerdo a la interacción con cada botón del tema, se utilizan esquemas, iconos e ilustración.

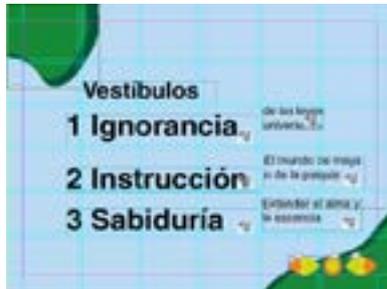


En la tercera hoja del tema se coloca en retícula modular los botones y extensión del tema, cada paso por un botón extenderá el contenido del tema apoyado de una ilustración vectorial y un esquema.



El segundo tema está construido por un mapa mental del contenido del tema y una segunda hoja en donde se resume el contenido que se trata. Las flechas funcionan como botón y al seleccionarlas extenderán un resumen del contenido, la figura dividida en cuatro cumple la función de esquema y botón que se extiende al seleccionar el tema.





El tercer tema se forma por un listado de palabras que son de gran importancia para resumir los conceptos.



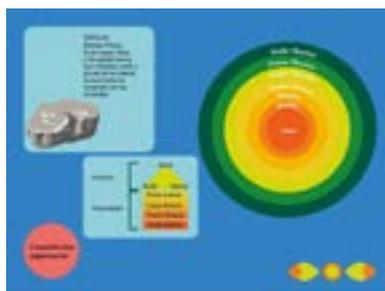
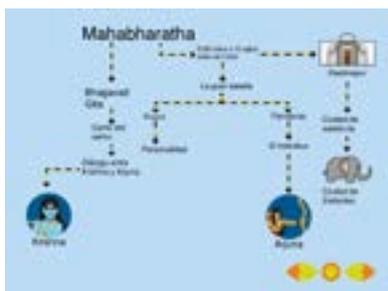
El cuarto tema se presenta en la portada.

Tratamiento de la forma

Enriquecer el tema y la percepción por medio de la creación armónica entre el texto e imagen usando como relación:

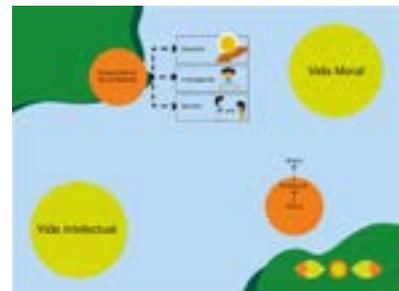
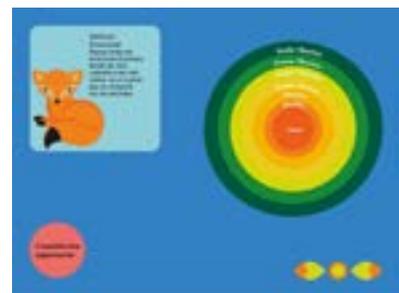


- El cambio de estímulos visuales
- La fuerza expresiva y dinámica de las imágenes
- Por el ordenamiento de páginas
- El tratamiento de los personajes
- El uso de diferentes enfoques culturales, históricos, espaciales, etc.



Enfatización de lo más importante del tema por medio de:

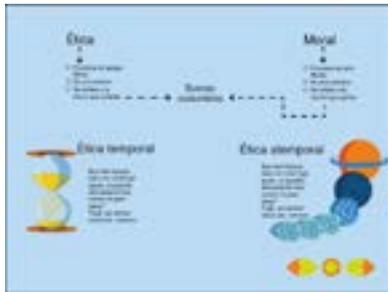
- Esquemas y palabras clave
- Descansos visuales
- Acentuación de determinados rasgos por medio de la simplificación



Se establece un ritmo por medio de:

- Contraste no solo al interior de una imagen sino entre imágenes.
- Juego entre blancos y cajas de texto.

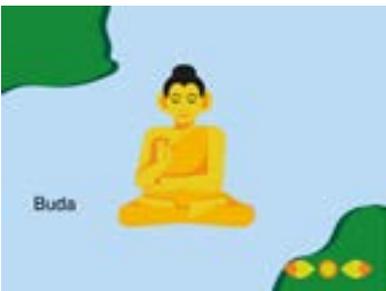
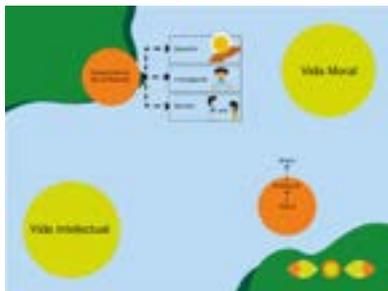




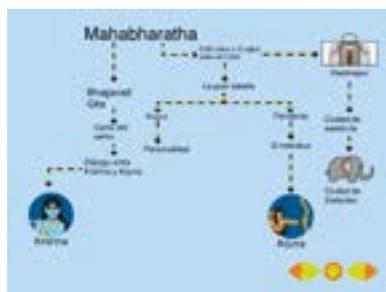
- Juego de equilibrio y compensaciones.
- La superposición de imágenes.
- Reiteración del mismo elemento formal (vectores río).



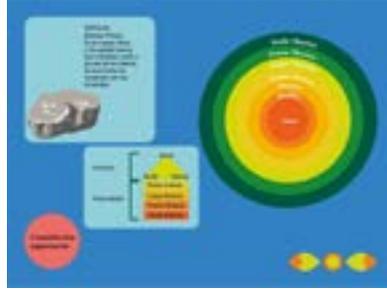
Dar lugar a sorpresas y rupturas por medio de:



- Uso de imágenes arbitrarias abiertas a más de una interpretación.
- Variación de esquemas estructurados.
- Los cambios explícitos o sutiles de la figura fondo.



- Contraposición entre formas muy subjetivas que contrarrestaron el desarrollo objetivo del texto ordinario.

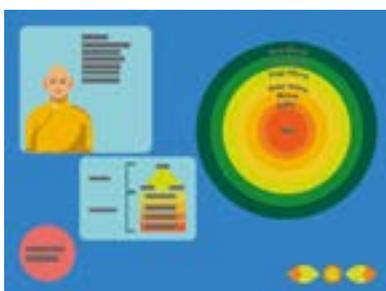
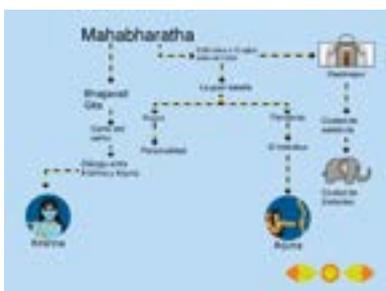
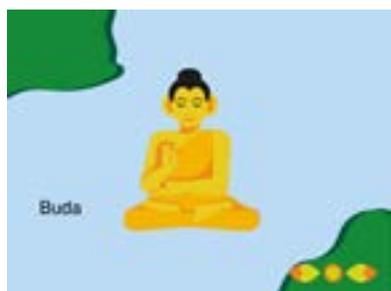


Lograr variedad en la unidad aplicando

- Por medio de imágenes o temas complementarios al eje central del texto
- Por una riqueza expresiva conectada por un mismo estilo
- Por los recursos variados de diagramación según el tema tratado.
- Por un juego amplio de recursos técnicos
- Por contraste bien seleccionados
- Por variadas fuentes e inspiración de la imagen.



Tratamiento de los personajes



El tratamiento de estos se realizan por medio de la relación de presentación usando los esquemas de objeto, soporte y variante en los que se aplican:

- Ubicación de planos.
- Color, forma.
- Gestuales, posturales.
- Vestido.
- Detalles personales.

Parámetros de códigos visuales a validar

- Jerarquía se puede identificar
- La jerarquía permite un buen recorrido visual
- La navegación es comprensible
- La tipografía compite por peso visual
- La Combinación tipográfica apoya la jerarquía
- El color qué función cumple
- El color qué expresión cumple
- El color se relaciona con la institución
- La ilustración qué expresión cumple
- La ilustración que función cumple
- Puede identificarse una retícula u orden visual
- El contenido es suficiente para cumplir la función de recurso pedagógico.
- Los elementos y esquemas de apoyo gráfico ayudan a comprender el tema.
- secuencia y ritmo en la construcción del recurso

Proceso de validación

El proceso de validación con expertos se realiza con el fin de corroborar la eficacia y función del material diseñado tanto en el área de diseño gráfico como en los campos relacionados a la educación y específicamente a la educación filosófica. Se realiza una demostración del material al grupo de expertos y un grupo focal en donde desde el punto de experiencia y conocimiento de los expertos se determina si la pieza puede o no funcionar frente al grupo objetivo. El proceso se acompaña de un instrumento de validación cuya función es la de medir que porcentaje de los parámetros se han alcanzado.

El Instrumento de validación para expertos en el tema al igual que para expertos en diseño será construido en un google forms. El instrumento (ver anexo 5 y 6) busca que el material cumpla con los parámetros establecidos para la segunda etapa de validación.

Validación y resultados

La segunda etapa de validación se lleva a cabo con un grupo de expertos tanto en diseño como en Psicología y educación. Los expertos contactados son miembros del equipo de instructores de la institución así como estudios en las áreas indicadas o experiencia laboral en estas con trayectorias de varios años. Al mismo tiempo el grupo de expertos en diseño se encarga de realizar de forma voluntaria la propaganda, publicidad y diseño de la institución. La actividad se lleva a cabo por medio de una vídeo llamada en donde se expone a los expertos el material trabajado, posteriormente se realiza una mesa redonda en donde se consulta sus observaciones desde sus áreas de conocimiento, por último se llena el instrumento de validación con el que se establece si se ha alcanzado los parámetros que se desea medir.



Adriana Castellanos:
Diseñadora e ilustradora



Andrea López: Artista e
ilustradora

Denisse Cordero: Psicóloga



Mario Pérez: Publicista



Diego Monroy: Psicólogo





Maria Fernanda Rojas:
Educatora



Rosario Martínez: Mestra de
educación especial, educadora.

Resultados

Se obtiene como resultado que el recurso pedagógico no llega a obtener los estándares necesarios de acuerdo a los parámetros que se desea medir y dando como resultado que los expertos consideran que la jerarquía tanto en diseño, así como la elección en tipografía genera confusión por lo que no cumple con los objetivos establecidos en el proyecto. Dentro de los puntos a favor se establece que la interactividad es un recurso aplicado que puede ayudar a la elaboración de recursos educativos. Como miembros de la institución e instructores se establecen tres puntos:

El uso de vectores y línea gráfica no es adecuado para el curso debido al contenido y la población que asiste normalmente a los cursos presenciales.

La línea gráfica no es clara

La extensión del curso y el manual no sería posible cubrirlo por completo durante el periodo de tiempo establecido por el proyecto por lo que daría como resultado un material deficiente en contenido o no logra terminarse el proyecto.

Como consenso general se llega a la conclusión de que el proyecto debe enfocarse en dos o tres temas clave, profundizar en el tema y replantear la línea gráfica de acuerdo al curso y grupo objetivo.

Toma de decisiones

Como resultado de la segunda etapa y la validación con expertos se decide:

1. Replantear la línea gráfica y las premisas de diseño.
2. Replantear la forma y uso que se le dará al recurso pedagógico.
3. Reducir los temas a tratar reduciendo a un tema cultural: La India. Por lo tanto, se tocarán temas como el Mahabharata como apoyo al tema de Bhagavad Gita y los ciclos de tiempos y los Yugas, que tienen relación con el Mahabharata.
4. Se reduce la paleta de colores.

6.3 Tercer nivel de bocetaje



Portada

La portada se trabaja con fotografía, es intervenida por recursos gráficos siguiendo el concepto creativo: Fluir de conocimiento.

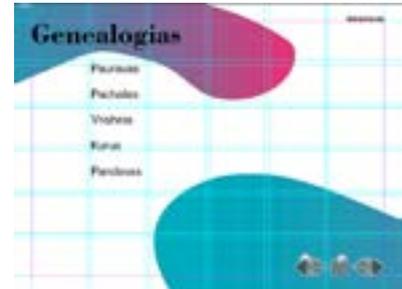


Índice

El índice se trabaja con una retícula de seis columnas en donde el fondo es intervenido por formas abstractas siguiendo la tendencia gráfica diseño de degradados y formas líquidas.

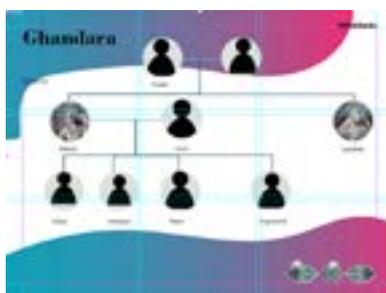
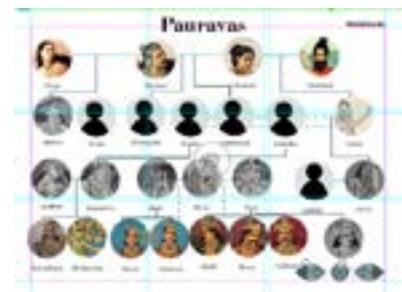
Temas

Los temas se dividen por tipo de contenido y se utilizan retículas de tres y seis columnas de acuerdo al contenido y tema a tratar.



Contenido

El contenido se trabaja con una retícula de seis columnas y se diagrama de acuerdo al tamaño y tipo de contenido.



Que es el hinduismo? El hinduismo es una de las religiones más antiguas del mundo. Se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Religión del hinduismo. El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Significado del hinduismo. El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Terminología del hinduismo. El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Valores del hinduismo. El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Yogues del hinduismo. El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Zeremonias del hinduismo. El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

Las castas



El hinduismo es una religión que se originó en la India hace más de 4000 años. Su base filosófica es el Vedanta, que afirma que el universo es una unidad indivisible y eterna. El ser humano es una parte de esta unidad y debe buscar la liberación del ciclo de renacimiento a través de la realización de su deber (dharma) y la práctica de la meditación y el yoga.

El dharma



El dharma es el deber o la ley que guía al ser humano en su vida. Es un concepto central del hinduismo que se refiere a la conducta correcta y la realización de su deber. El dharma es una ley que se aplica a todos los seres humanos, pero que varía según su posición social y su etapa de vida.

Las ceremonias



Las ceremonias del hinduismo son rituales que se realizan para honrar a los dioses y buscar la liberación del ciclo de renacimiento. Algunas de las ceremonias más importantes son el Yajna, el Vaidika, el Smaradika y el Tantrika.

Los dioses



Los dioses del hinduismo son seres divinos que se creen que crearon el mundo y lo mantienen en orden. Algunos de los dioses más importantes son Brahma, Vishnu y Shiva. Brahma es el creador, Vishnu es el preservador y Shiva es el destructor.

El karma



El karma es la ley de causa y efecto que gobierna el universo. Según esta ley, las acciones buenas generan frutos buenos y las acciones malas generan frutos malos. El karma determina el destino de una persona en su próxima vida.

Los rituales



Los rituales del hinduismo son actos que se realizan para honrar a los dioses y buscar la liberación del ciclo de renacimiento. Algunos de los rituales más importantes son el Yajna, el Vaidika, el Smaradika y el Tantrika.

Las festividades



Las festividades del hinduismo son celebraciones que se realizan para honrar a los dioses y celebrar eventos importantes. Algunas de las festividades más importantes son el Navaratri, el Dussehra y el Pongal.

Las festividades



Las festividades del hinduismo son celebraciones que se realizan para honrar a los dioses y celebrar eventos importantes. Algunas de las festividades más importantes son el Navaratri, el Dussehra y el Pongal.

Las festividades



Las festividades del hinduismo son celebraciones que se realizan para honrar a los dioses y celebrar eventos importantes. Algunas de las festividades más importantes son el Navaratri, el Dussehra y el Pongal.

Vijaya

En el templo de Vijaya, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Vijaya", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Vijaya", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Vijaya", y son muy hermosas y detalladas.

Chandabari

En el templo de Chandabari, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Chandabari", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Chandabari", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Chandabari", y son muy hermosas y detalladas.

Shobani

En el templo de Shobani, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Shobani", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Shobani", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Shobani", y son muy hermosas y detalladas.

Pandi

En el templo de Pandi, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Pandi", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Pandi", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Pandi", y son muy hermosas y detalladas.

Ravi

En el templo de Ravi, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Ravi", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Ravi", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Ravi", y son muy hermosas y detalladas.

Mandi

En el templo de Mandi, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Mandi", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Mandi", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Mandi", y son muy hermosas y detalladas.

Sharda

En el templo de Sharda, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Sharda", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Sharda", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Sharda", y son muy hermosas y detalladas.

Vishva

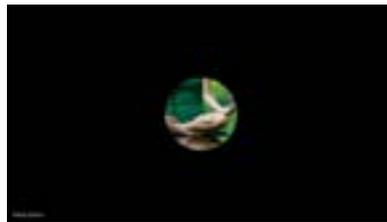
En el templo de Vishva, se encuentran algunas de las estatuas más famosas de la India. Estas estatuas representan a los dioses Vishnu y Lakshmi, y a sus hijos, el príncipe y la princesa. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Vishva", y son muy hermosas y detalladas.



Las estatuas de Vishnu y Lakshmi están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Vishva", y son muy hermosas y detalladas. Las estatuas están talladas en un tipo de piedra que se llama "granito de Vishva", y son muy hermosas y detalladas.

Proceso de validación

Se realiza un primer sondeo con el grupo objetivo por medio de una videoconferencia en donde se expone el material, posteriormente se envía un formulario con el instrumento de validación del grupo objetivo. Posteriormente se realiza una segunda entrevista en donde se muestran los nuevos avances. Por último se le envía el instrumento de validación colocados en el anexo 7 por medio de un formulario que permite establecer si se han obtenido los resultados evidenciados en el anexo 8.



Resultados

Como resultados se obtienen los siguientes:

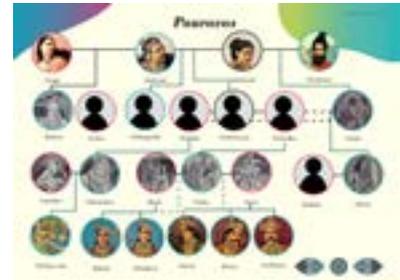
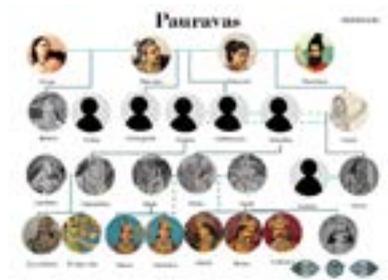
1. Al grupo objetivo le resulta agradable el recurso pedagógico tanto visualmente como en forma de uso.
2. Expresa un deseo por agregar actividades de reflexión
3. Considera que es un recurso que si cumple con el objetivo de ser un material de apoyo y que permite una mejor comprensión del tema.
4. Expresan que la tipografía no posee un tamaño adecuado y desean la utilización de tipografías de carácter dinámico.

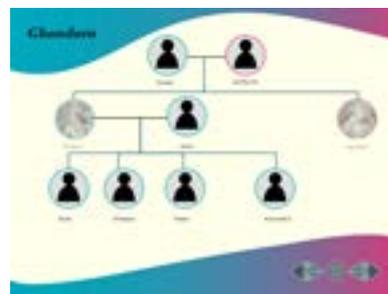
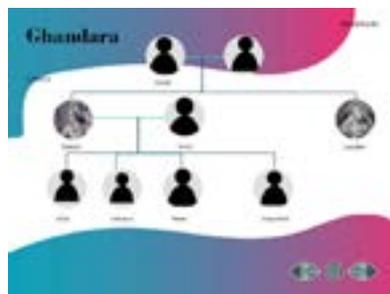
Cambios realizados



Cambios de tipografía y composición, la columna de la izquierda muestra la composición evaluada en la tercera etapa, mientras que la segunda muestra los cambios realizados en el índice y la intruducción tanto en color como en el uso de elementos gráficos.

Cambios de tipografía y composición, la columna de la izquierda muestra la composición evaluada en la tercera etapa, mientras que la segunda muestra los cambios realizados en los mapas genealógicos, el índice del capítulo, se amplió el contenido y se incluyeron una mayor cantidad de mapas genealógicos.





Glosario



Se completa la fase del glosario, se trabaja los elementos gráficos y el color.

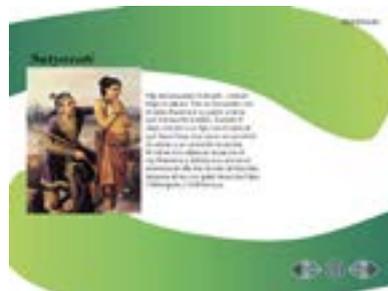




En el listado de personajes de la familia Kuru se realizan cambios en el color y posición del título así como en la tipografía del listado y color de esta. Se realizan cambios en el color y forma de los elementos gráficos.

Se realizan cambios en la diagramación, tipografía y tamaño y color del contenido así como en los elementos gráficos del contenido, se cambia el tamaño e los títulos.

Se realizan cambios en la diagramación, tipografía y tamaño y color del contenido así como en los elementos gráficos, se cambia el tamaño de los títulos.





Se realizan cambios en el listado de personajes principales al igual que en la tipografía y la diagramación así como en los elementos gráficos y en el color. Se realizan cambios en la tipografía del título del listado y se organizan por orden alfabético así como en el color de las páginas, la diagramación y los elementos gráficos de estas.

Kashi

En el centro del valle del Ganges, en la zona que rodea a la ciudad de Varanasi, se encuentra el templo de Kashi. Este templo es uno de los más importantes de la India y es considerado el lugar más sagrado del país. En este templo se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.



En el templo de Kashi se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Kashi



En el templo de Kashi se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Madri



En el templo de Madri se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Madri



En el templo de Madri se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Shayla



En el templo de Shayla se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Shayla



En el templo de Shayla se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Vidana



En el templo de Vidana se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

Vidana



En el templo de Vidana se celebran importantes festividades religiosas, como el festival de los cerros, que atrae a millones de peregrinos de todo el mundo.

6.4 Fundamentación de la propuesta final

Concepto

El proceso de diseño toma como concepto creativo Fluir de conocimiento. El concepto surge a partir de la técnica de relaciones forzadas en donde se utiliza la relación del río y la naturaleza con las filosofías orientales.

Formato

El proyecto utiliza un formato digital debido al enfoque del proyecto. El proyecto es aplicado a cursos de filosofía en línea por lo que se requiere que el recurso pedagógico sea producido para que funcione en medios digitales. El formato es de 800 x 600px tomando como referencia un formato carta en medios impresos.

Tipografía

La mezcla tipográfica se selecciona para facilitar la comprensión del usuario así como aportar de una imagen sofisticada y elegante al texto. La tipografía en los titulares de una tipografía Bodoni con variantes de peso a lo largo de su anatomía dándole una estética sofisticada, elegante y glamurosa. Se utiliza en los titulares en un tamaño de 60 pt. Al ser serif ayuda a mejorar la legibilidad del texto.



Bodoni Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789.,!?-_ :;

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#\$%^&()_+-=[\]{}:;' "\/.,*

АБВГДЕЖЗИЙКЛМНОПРСТУФХЦЧШЩЬЫЬЪЭЮЯ

абвгдежзиклмнопрстуфхцчшщьюыьъэюя

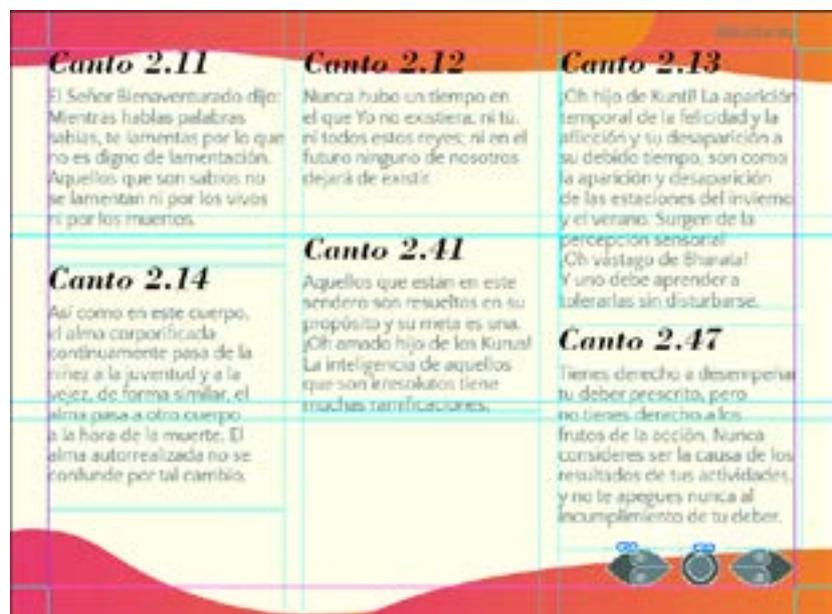


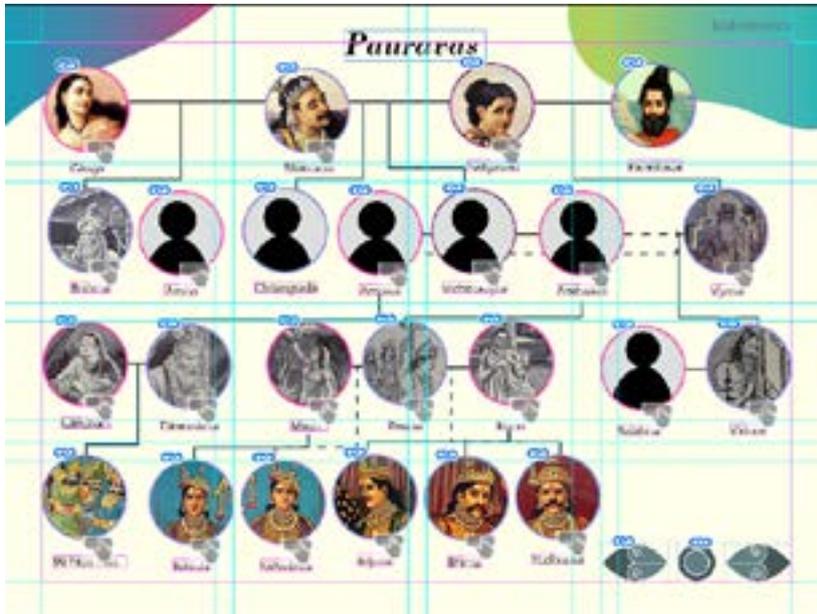
La tipografía aplicada en los subtítulos de mayor importancia es una tipografía Bodoni en una versión itálica que permite crear un contraste visual con su forma regular. La inclinación para dar una estética elegante.

La tipografía aplicada en los textos y algunos subtítulos es la tipografía Quattrocento Sans serif. Se selecciona a que su forma base es una tipografía serif que mejora la legibilidad del contenido. El contraste entre tipografía serif y Sans serif se utilizó para marcar una jerarquía.

Retícula

Las retículas utilizadas en el documento se dividen en retículas de tres columnas, retículas modulares y retículas de cuatro columnas. Se utilizan de acuerdo al contenido y necesidad de diagramación. Las retículas de tres columnas se presenta los casos en donde la cantidad de texto es sustancial, se aplica en la introducción y el glosario.





La retícula de cuatro columnas se aplica en los árboles genealógicos ya que ayuda a crear un orden visual.

The page layout for "Ganga" is set on a grid. On the left, there is a vertical image of a woman in a red sari, representing the goddess Ganga. To the right of the image is a text block in Spanish: "Diosa y representación del río Ganges, creada por Brahma a partir del sudor del pie de Manu. Desciende a la tierra a pedido de los sages para convertirse en su madre y liberarlos inmediatamente de su miseria. Ella cumple con su palabra se convierte en esposa del rey Santanu quien al irse a orillas del río Ganges se enamora de ella. Accede con la condición de que nunca le cuestionen sus actos ya que de lo contrario deberá irse. Tras cumplir con su promesa ingresa a los cielos junto a su hijo Devavana para ser educado en los cielos y con posterioridad se le parificará como sistema." Below the text, there are three circular icons.

Por último la retícula modular, la cual es aplicada en el contenido de los personajes ya que permite una mayor flexibilidad en la diagramación que busca apoyarse en el concepto creativo.

Color

La paleta forma un contraste entre colores cálidos y fríos. Basado en el tema Mahabharata se toma como referencia el área geográfica de la India para la selección del color. A partir del concepto creativo: fluir de conocimiento. Se construye una paleta de colores en donde se le da prioridad a tonos de color verde y azul buscando la imagen de un río.

En contraste se eligen colores cálidos que se encuentran presentes en la cultura y uso de colores en el área de la India.



R:7
G:77
B:99



R:3
G:169
B:189



R:52
G:209
B:184



R:180
G:240
B:96



R:245
G:13
B:37



R:239
G:143
B:26



R:181
G:62
B:133



R:241
G:46
B:116



R:99
G:128
B:132



R:70
G:88
B:88

Se aplican colores neutros a los botones con el fin de resaltar visualmente, los colores elegidos pertenecen a la gama de gris con tonos azules.



Degrade de un color
cálido a un color
frio



Degrade un color
cálido a un color
cálido

Debido a que se toma como tendencia gráfica el diseño con elementos líquidos o fluidos, los colores son aplicados tanto en forma sólida como en degradados de color entre colores cálidos - fríos, fríos y cálidos.



Degrade de un color
de frio a un color
cálido



degrade de un color
frio a un color cálido

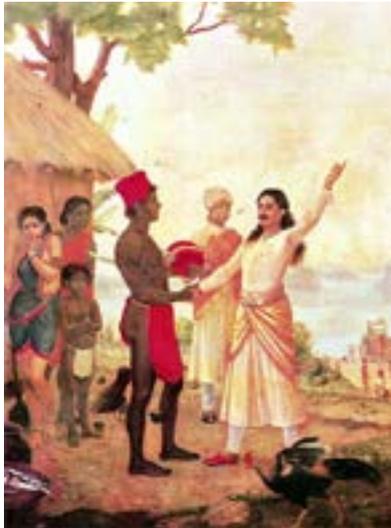


Degrade de un color cálido
a un color cálido

Fotografía

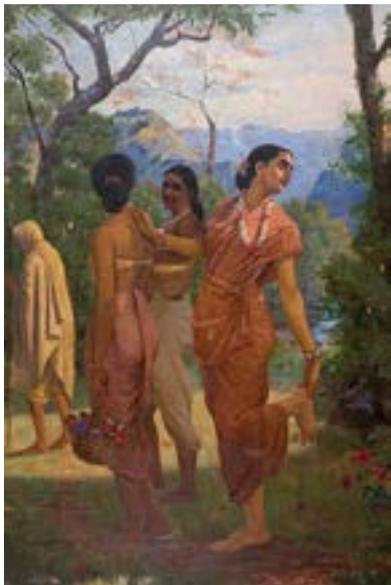
La fotografías están colocadas a full color, la portada con una imagen del Taj Mahal a orillas del Río Ganges en la región de Uttar Pradesh. Estado geográfico en donde ocurre la historia del Mahabharata. Se seleccionan para ubicar geográficamente al usuario así como para ilustrar visualmente el estilo artístico, arquitectónico y cultural del tema.



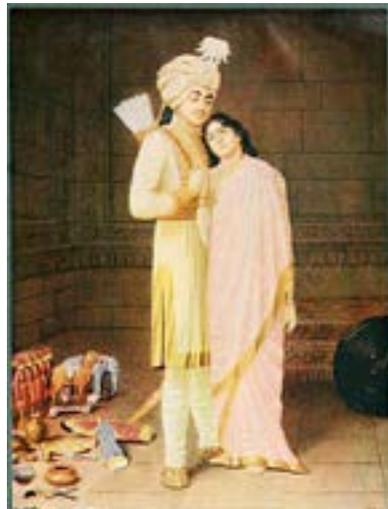


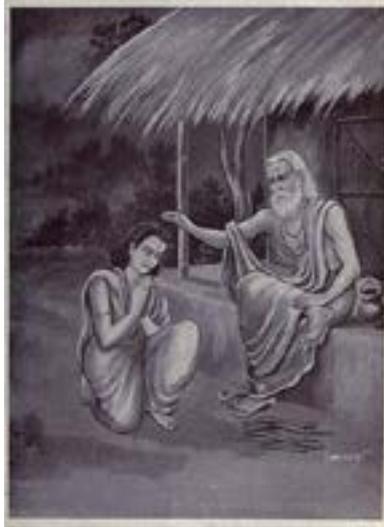
Ilustración

Tomando en cuenta la cultura y el concepto, se decide utilizar fotografías de ilustraciones de uso libre que son reproducciones de las pinturas hechas en la India por el pintor Raja Ravi Varma entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX así como ilustraciones de diversas fuentes hechas por pintores e ilustradores pertenecientes a la India.



Algunas de ellas son reproducciones de pinturas hechas en el siglo XIX y XX por el pintor B.P. Barenjee.





Mientras que otras son copias de las litografías hechas por el pintor Ram Narayan Datta Astri.



Elementos gráficos de apoyo

Basado en la tendencia de formas líquidas o fluidas se utilizan formas abstractas con degradado para plasmar visualmente el concepto creativo así como ilustrar la forma de un río.





Estos elementos son colocados en las páginas del documento de acuerdo al tamaño de la forma, la necesidad de la retícula, el tamaño del contenido.

Diagramación

La diagramación inicia con la portada que presenta una retícula modular de seis columnas y seis filas formando una rejilla, el fondo contiene una fotografía y se encuentra intervenida por una serie de formas líquidas.

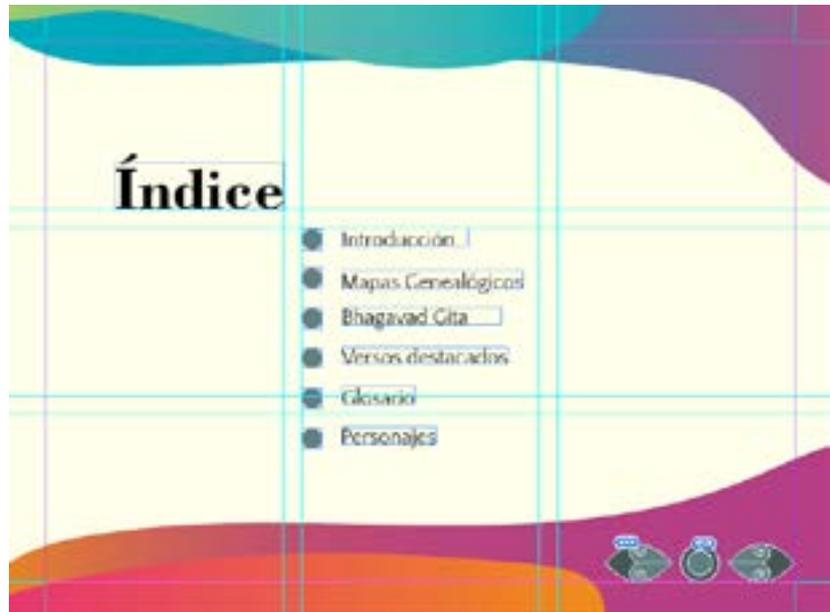


Portada

El texto se coloca en color blanco para que pueda ser legible, la tipografía utilizada es bodoni, correspondiente al titular. Debajo del titular se coloca el logotipo de la institución en su versión negativa, y en la esquina inferior derecha se encuentran los botones colocados en tonalidades de gris azulado para crear un contraste con los colores degradados, permitiendo que estos sean visibles.

Índice

El índice está creado en una retícula modular. El titular se coloca en la parte inferior de la primera fila y está ubicado en la primera columna mientras que las viñetas y el texto se colocan en la segunda columna.



Introducción

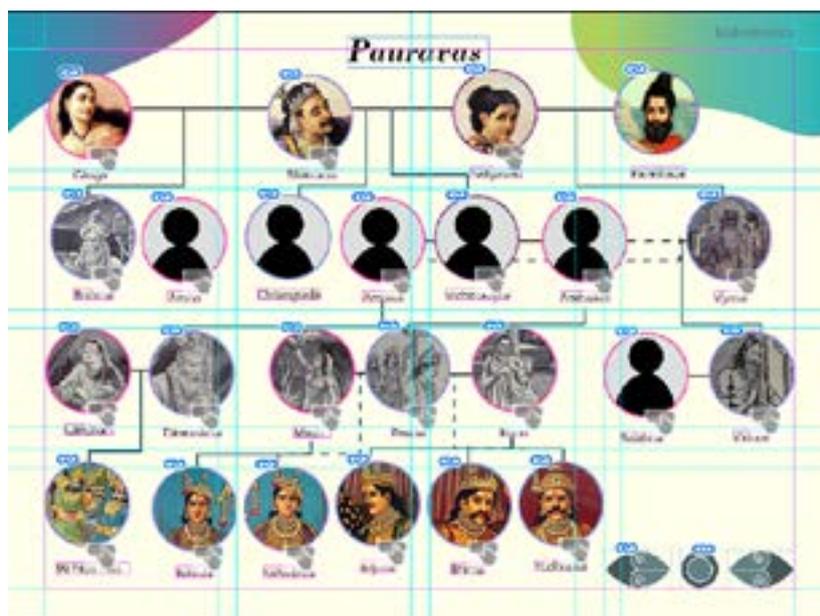
La página de introducción contiene el título en la parte superior de la hoja, el texto abarca un total de dos cuadrantes, el contenido se colocan entre las columnas dos y tres, ocupando las filas de igual numeración.





Genealogías

El primer tema utiliza una retícula modular en donde el texto del titular ocupa los recuadros superiores de la primera a la tercera columna. El texto se compone de un listado en donde las viñetas inician en el lado derecho de la columna uno mientras que el texto se coloca en la segunda columna. En el listado se le da prioridad a las filas, mientras que se utiliza una medida de 0.25 de pulgada para separar las columnas de texto presentes en el listado. De igual forma la separación entre viñetas y texto es de 0.25 de pulgada.



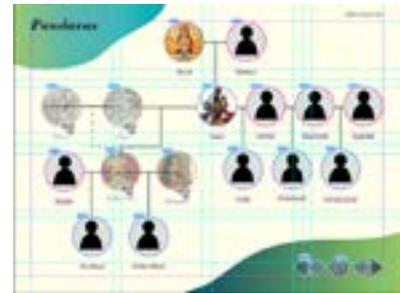
Mapas genealógicos

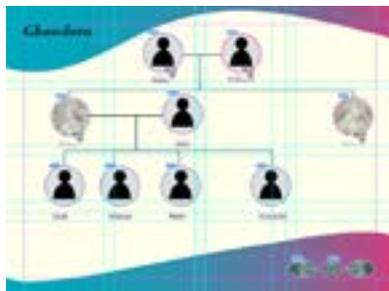
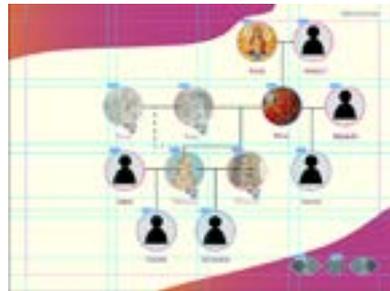
Se utiliza una retícula de cuatro columnas y cuatro filas. en la mayor parte de los casos se coloca el subtítulo del árbol en la esquina superior izquierda del marco, cada fila es utilizada para colocar una generación de personajes siendo la superior la más antigua y la inferior la siguiente.

El diseño de los esquemas se adaptan dependiendo el contenido en donde las líneas de tono azul oscuro representan lazos familiares, ya sean de padres a hijos, o de hermanos y las líneas azul verdoso representan lazos de matrimonio.



Los personajes están colocados en una forma circular y en el caso de poseer una ilustración, esta identifica al personaje. En los casos en los que no se encontró una imagen o fotografía que representa al personaje se colocó un icono de persona. Para identificar el sexo de los personajes, los personajes femeninos están rodeados de un borde rosa mientras que los masculinos están rodeados de un tono azul claro. Las líneas punteadas representan lazos familiares adoptivos.



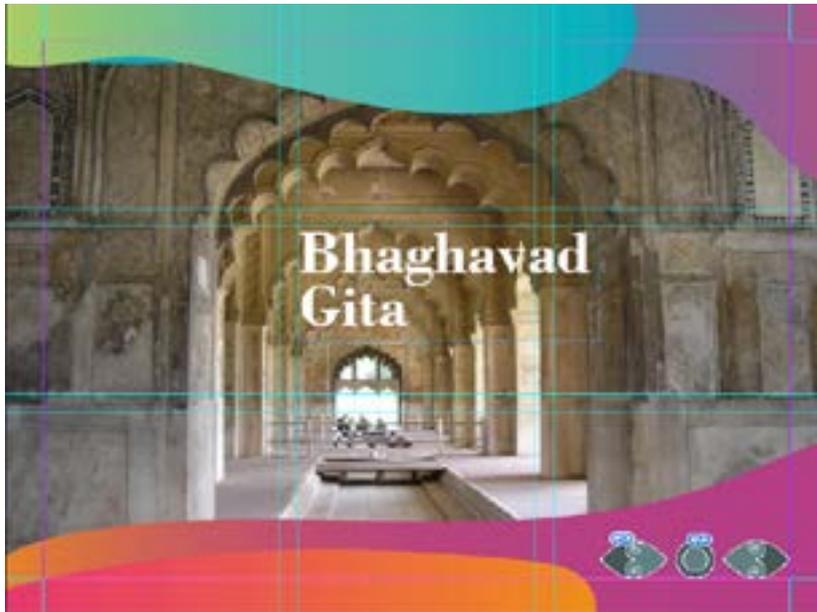


La sección de Pandavas está separada por una portada, el subtítulo está colocado en la esquina superior izquierda, las formas intervienen una imagen de una estructura arquitectónica hindú. Los mapas genealógicos muestran el origen y familia de cada uno de los cinco pandavas incluyendo sus descendientes y esposas.



La sección de dinastía lunar está dividida por medio de una portadilla en donde se coloca el subtítulo en tipografía Serif itálica ocupando las columnas tres cuatro y cinco de la retícula modular de seis filas y seis columnas. El texto se coloca en la fila central y el espacio en blanco genera un descanso visual de los mapas genealógicos. En la sección se incluye la línea genealógica que conforma el linaje de los Kuravas desde su primer ancestro hasta Shantanu.





Portadilla del Bhagavad Gita

El título del tema se coloca en una retícula de tres filas y tres columnas en donde el texto se coloca en la parte superior de la segunda fila, partiendo de la segunda columna hacia la derecha.



Contenido

Se utilizan las columnas tres, cuatro y cinco y las filas dos, tres y cuatro, el peso visual de la composición tiende hacia la derecha, las formas líquidas intervienen en la composición creando un contrapeso de lado izquierdo e inferior.

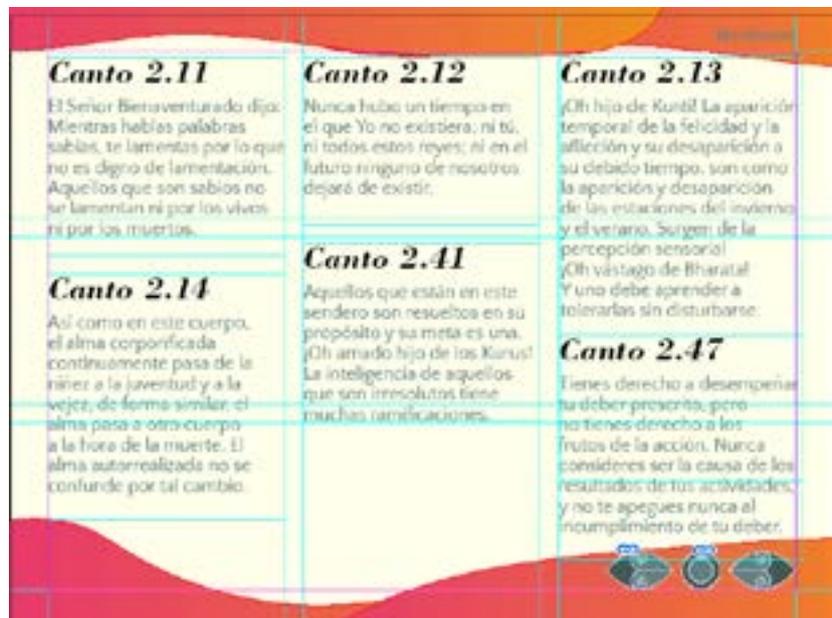
Portadilla de versos destacados

El título del tema se coloca en una retícula de tres filas y tres columnas en donde el texto se coloca en la parte superior de la segunda fila, partiendo de la segunda columna hacia la derecha.



Contenido

Los versos utilizan una diagramación de tres columnas en donde el peso visual se ubica en la parte superior, en la parte inferior y por contraste se colocan formas líquidas de un mayor peso visual. En Cada columna se colocan dos versos, en donde el nombre está colocado con tipografía de subtítular bodoni italic y el texto. El tamaño del canto determina la extensión de la columna. La última hoja está diagramada centrando el texto tanto en las filas como en las columnas.



Portadilla de glosario

Se colocan términos que se consideran relevantes o destacados, el título del tema se coloca en una retícula de tres filas y tres columnas en donde el texto se coloca en la parte superior de la segunda fila, partiendo de la segunda columna hacia la derecha, debido a la extensión del texto este queda centrado.



Contenido

Inicia con una diagramación de dos columnas en donde se abarca la extensión de las palabras con A, para ello se utiliza una retícula de cuatro columnas. Posteriormente se realiza una diagramación a tres columnas utilizando una retícula de cuatro columnas para proporcionar de un descanso visual a la composición, el resto del contenido se realiza en retículas de tres y cuatro columnas de acuerdo a la extensión del contenido y necesidad de la página.

		Mahabharata
A		
abhinava : egotismo, identificación con el cuerpo.		ananda : beatitud, felicidad, gozo.
abhaya : práctica espiritual.		avasthane : instrumento interior que comprende la mente, el subtelido y el ego y la mente subconsciente.
abhyatana : substrata.		antahmat : ser interno.
abhaya : abstracción o a abstracción, lista de las propiedades de una cosa sobre otra.		antaryami : sentido interno.
adhikari : persona calificada.		anubhav : experiencia.
adhymic : espiritual.		apta : persona realizada.
adhvika : no- dualidad.		acheta : un alma perfecta.
ahankara : egotismo.		atmanjñata : el estado supracionalmente más elevado en el que la mente es anulada completamente y se experimenta la realidad.
ahimsa : no dañar con el pensamiento, palabra o hecho.		atma : una parte o partes corporales, astrales, una alma, muvavetika.
ahimsya : poder en diuina.		atanga : ocho partes, generalmente se refieren al raja yoga como atanga yoga por estar dividido en ocho partes o partes.
amara : lo natural.		
amara-purusha : ser inmaterial.		
anahata : sonido matricado por los siglos.		

B	B	B
...

C	D	E
...

F	G	H	I	J	K	L	M
...

N	O	P
...

R	S
...	...

T	U	V	W	X	Y	Z
...

Z
...

Personajes

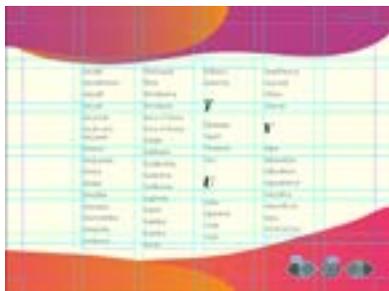
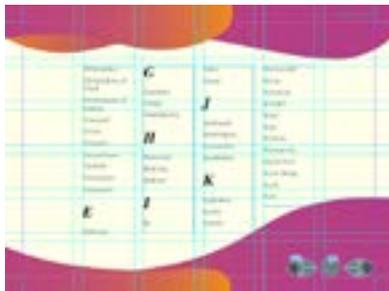
La categoría inicia con un listado de personajes principales, el listado está colocado en una cuadrícula modular de seis filas y seis columnas, el listado ocupa las columnas dos, tres y cuatro y está distribuido de acuerdo a la columna. en la primera columna se encuentran la primera y segunda generación de personajes principales, en la segunda se encuentra la tercera mientras que la cuarta se encuentra en la última columna. El titular está colocado en la esquina superior izquierda.



Listado de personajes

el listado de personajes por orden alfabético se coloca en una cuadrícula de seis columnas en donde a partir de la segunda fila se coloca el texto. Este se ordena de acuerdo a la cantidad de personajes que posee una letra, utilizando hasta un máximo de cuatro columnas.





<i>100 Kurus</i>						Ukukhuxeni
Daryobano	Dumandhala	Ohlayudha	Ayindaba	Bwerindabhi	Dindibakomano	
Dutshayana	Durindhilo	Ohlaxomano	Mandibaku	Sonany	Dindibakawonye	
Vikana	Durindhohane	Suvama	Ohlwenge	Apacajha	Anedhrutya	
Jilagandha	Dutshachaneha	Sudarsana	Ohlilakudala	Kandhasai	Kuchibehery	
Somo	Dutjoka	Dhanupaha	Sonno	Dindihawhe	Vinany	
Soho	Jemo	Vuthu	Bhemnungu	Suladhi	Ohlilakudala	
Widhe	Wivindhe	Suladhi	Bhembele	Suvandha	Padhana	
Anwaha	Ravi	Kavilo	Upanudhi	Aobhulethi	Ampransathu	
Damaka	Jyathena	Upanandi	Kuchawdhans	Ligeme	Dindhanya	
Ohlwenya	Sajhi	Kotha	Vindhanku	Kawody	Suvanyawan	
Dandeha	Sutwan	Venwaga	Ohlilwenya	Eyathana	Dheeribabhi	
Damesha	Sintaria	Mahagn	Ohlilakudala	Kundhi	Suvanyawhemp	
Damato	Jyath	Kavzhin	Ohlilawodha	Bhemwukwa	Kudhany	
Damwaha	Chemo	Itasi	Durwari	Alakpa	Vinjha	
Ohlwenya	Ujwathu	Vukwa	Sahyewathu	Alhaya		
Dadhama	Ohluchha	Sona	Sulawawak			
Darthara	Ohlilaka	Suvandha	Upanawak			
Muvani	Somoto	Ohlurudhara				

Listado de Kurus

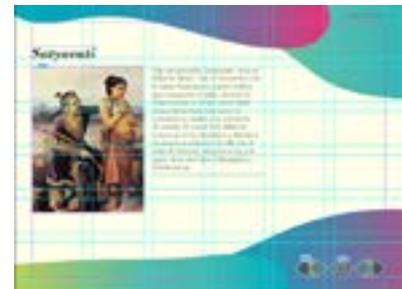
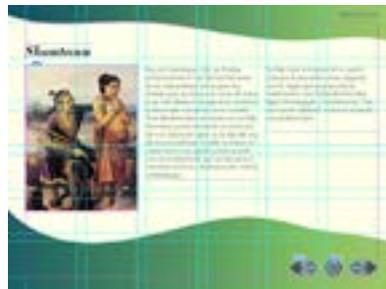
El subtítulo se coloca en la esquina superior izquierda utilizando una tipografía serif itálica específicamente la tipografía bodoni. El texto se coloca a partir de la segunda fila y segunda columna ocupando las siguientes.

Contenido

Para el contenido e historia de los personajes se ocupa una cuadrícula modular de seis filas y seis columnas, en esta cuadrícula se encuentra presente una imagen, el nombre del personaje en tipografía de subtítulo y el contenido.



A lo largo de la categoría estos elementos se combinan para crear una serie de composiciones en donde el subtítulo se ve apoyado por la imagen o por el texto, las figuras líquidas intervienen en la diagramación y los elementos se mueven a lo largo de la retícula de acuerdo al contenido del texto o la imagen. Todas las imágenes presentan una forma rectangular vertical mientras que el texto se distribuye formando contenidos de una, dos y tres columnas.



Amka

Amka, a traditional dance from the region of Amka, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.



Amkalka

Amkalka, a traditional dance from the region of Amka, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.



Amkika

Amkika, a traditional dance from the region of Amka, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.



Yanan

Yanan, a traditional dance from the region of Yanan, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Dhitarashtro

Dhitarashtro, a traditional dance from the region of Dhitarashtro, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Gendakayi

Gendakayi, a traditional dance from the region of Gendakayi, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Shadani

Shadani, a traditional dance from the region of Shadani, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Pavala

Pavala, a traditional dance from the region of Pavala, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Amkika

Amkika, a traditional dance from the region of Amkika, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.



Kani

Kani, a traditional dance from the region of Kani, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Amkika

Amkika, a traditional dance from the region of Amkika, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Muvi

Muvi, a traditional dance from the region of Muvi, is characterized by its unique style and rhythm. It is performed during various festivals and celebrations, often accompanied by traditional music. The dance is a blend of folk and classical elements, reflecting the rich cultural heritage of the region.




Draupadi



En el primer episodio del Mahabharata, Draupadi es el premio de guerra que le otorga el rey Duryodhana a su hermano Yudhishthira por haber ganado el juego de dados. Draupadi es una mujer fuerte y valiente que se convierte en el eje central de la historia. Su sufrimiento durante el juego de dados y su posterior matrimonio con Yudhishthira son temas clave del relato.

En el segundo episodio, Draupadi es el premio de guerra que le otorga el rey Duryodhana a su hermano Yudhishthira por haber ganado el juego de dados. Draupadi es una mujer fuerte y valiente que se convierte en el eje central de la historia. Su sufrimiento durante el juego de dados y su posterior matrimonio con Yudhishthira son temas clave del relato.

Kamadeva



Kamadeva es el dios del amor y el deseo en la mitología hindú. Es el hijo de Brahma y es conocido por su arco de flechas de amor que puede hacer que cualquier ser humano se enamore. Su papel es crucial en el episodio del juego de dados, donde su flecha hace que Yudhishthira pierda a Draupadi.

Kamadeva es el dios del amor y el deseo en la mitología hindú. Es el hijo de Brahma y es conocido por su arco de flechas de amor que puede hacer que cualquier ser humano se enamore. Su papel es crucial en el episodio del juego de dados, donde su flecha hace que Yudhishthira pierda a Draupadi.

Devaki



Devaki es la esposa de Vasudeva y la madre de Krishna. Su vida está marcada por el sufrimiento y la tragedia. Ella es la madre biológica de Krishna, quien es el avatar de Vishnu. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Devaki es la esposa de Vasudeva y la madre de Krishna. Su vida está marcada por el sufrimiento y la tragedia. Ella es la madre biológica de Krishna, quien es el avatar de Vishnu. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Rabini



Rabini es la esposa de Krishna y la madre de Arjuna. Ella es una mujer fuerte y valiente que se convierte en el eje central de la historia. Su sufrimiento durante el juego de dados y su posterior matrimonio con Krishna son temas clave del relato.

Rabini es la esposa de Krishna y la madre de Arjuna. Ella es una mujer fuerte y valiente que se convierte en el eje central de la historia. Su sufrimiento durante el juego de dados y su posterior matrimonio con Krishna son temas clave del relato.

Balarama



Balarama es el hermano mayor de Krishna y el hijo de Vasudeva y Devaki. Él es el avatar de Baladeva y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Balarama es el hermano mayor de Krishna y el hijo de Vasudeva y Devaki. Él es el avatar de Baladeva y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Krishna



Krishna es el avatar de Vishnu y el hijo de Vasudeva y Devaki. Él es el avatar de Vishnu y es conocido por su sabiduría y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Krishna es el avatar de Vishnu y el hijo de Vasudeva y Devaki. Él es el avatar de Vishnu y es conocido por su sabiduría y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Ashvathama



Ashvathama es el hijo de Drona y el hermano mayor de Arjuna. Él es el avatar de Ashvathama y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Ashvathama es el hijo de Drona y el hermano mayor de Arjuna. Él es el avatar de Ashvathama y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Sahadeva



Sahadeva es el hijo de Draupadi y el hermano menor de Arjuna. Él es el avatar de Sahadeva y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Sahadeva es el hijo de Draupadi y el hermano menor de Arjuna. Él es el avatar de Sahadeva y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Abhimanyu



Abhimanyu es el hijo de Arjuna y Draupadi. Él es el avatar de Abhimanyu y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Abhimanyu es el hijo de Arjuna y Draupadi. Él es el avatar de Abhimanyu y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Drona



Drona es el maestro de Arjuna y el hermano mayor de Krishna. Él es el avatar de Drona y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Drona es el maestro de Arjuna y el hermano mayor de Krishna. Él es el avatar de Drona y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Ashvatthama



Ashvatthama es el hijo de Drona y el hermano mayor de Arjuna. Él es el avatar de Ashvatthama y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Ashvatthama es el hijo de Drona y el hermano mayor de Arjuna. Él es el avatar de Ashvatthama y es conocido por su fuerza y su valentía. Su historia es un ejemplo de amor y sacrificio en la tradición hindú.

Tratamiento de la forma

De acuerdo a la teoría del tratamiento de la forma se aplicaron los siguientes principios:

Se establece un ritmo por medio de:

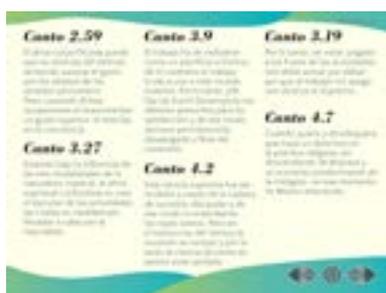
1. Formas: por medio de formas orgánicas con contraste de colores cálido - frío que intervienen en la diagramación y se repiten a lo largo el documento.



2. Cambios de intensidad en la combinación de los elementos de diseño tales como los elementos gráficos, las imágenes y el texto.



- Se establece una regularidad en la diagramación de los diferentes temas.



- Se crea un balance visual entre los elementos gráficos, e texto y los espacios en blanco por medio de un juego de equilibrios y compensaciones.



El principio de enriquecer el tema y la percepción de este por medio de elementos como:

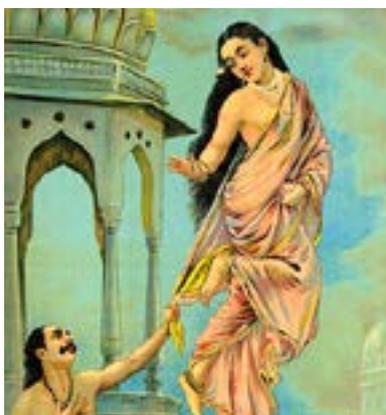
1. Uso de diferentes enfoques culturales e históricos ya que para producir el recurso se utilizó ilustraciones de pintores pertenecientes a la India, así como ubica en un lugar geográfico el contenido, lo que tomo un gran peso a la hora de elegir el concepto y paleta de color. Las imágenes al no pertenecer a un mismo período histórico pertiten exponer el tema bajo diferentes percepciones artísticas.
2. Las imágenes poseen un rico soporte ambiental y humano así como artístico y de composición.



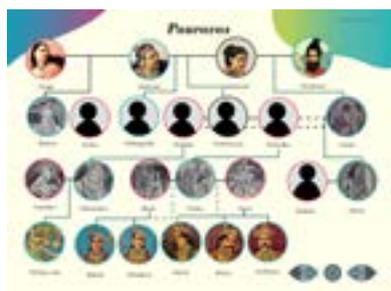
3. Uso de reglas de composición tales como armonía, peso visual, color, etc.



- El principio de enfatización, se utiliza cuando se aplica en botones en el retrato de algunos personajes para resaltar su importancia y llevar a un contenido con mayor información acerca de estos, de igual forma se utilizan apartados especiales para indicar las secciones o información más relevante.

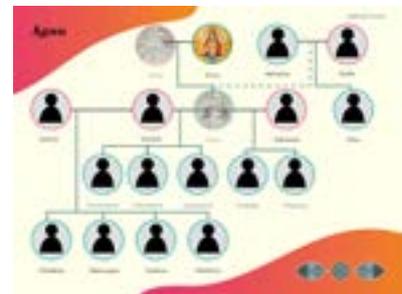


- Se utilizan imágenes con un rico soporte tanto en color, forma y composición así como histórica y culturalmente que a su vez cumple con el principio de inclusión de imágenes lúdicas y atractivas.



El segundo principio aplicado es el de dar lugar a sorpresas y rupturas profundizando así la narrativa del documento para así permitir que los elementos fantásticos y míticos del libro sean percibidos por el usuario del documento aplicándose en la forma de:

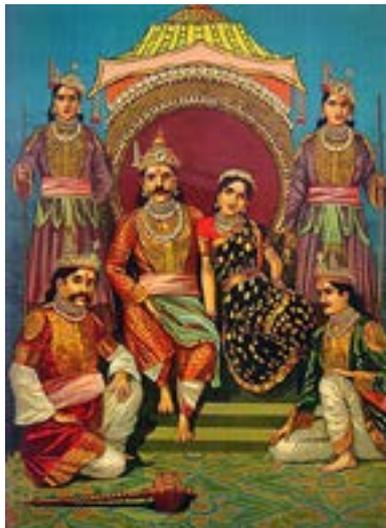
1. Se usan una variedad de esquemas que permiten comprender el tema del mahabharata tales como las líneas genealógicas



2. Uso de imágenes arbitrarias acercándose así a los elementos míticos, seleccionando pinturas que muestren o simbolicen las partes del tema que poseen características irreales o fantásticas.



3. Se utilizan imágenes abiertas llenas de símbolos que pueden ser interpretados por los instructores o aquellos que se encuentran estudiando el tema.



6. El contraste de color cumple con una doble función: la primera es la de generar un contraste que atrae la atención hacia el contenido. La segunda es la de crear una armonía en la composición por medio del color y sus diversas combinaciones.



Descanso visual, se aplica en el uso de pocas columnas de texto en la diagramación, uso del espacio en blanco en contraste con el color, manejo de páginas con una proporción mayor de espacio en blanco.



Uso de diferentes reglas de composición como lo son el equilibrio, tamaño, el ritmo, figura fondo, color, peso y forma aplicados durante todo el documento para crear una composición compleja y un orden visual de la pieza lo que a su vez cumple con el principio de ordenamiento armónico de los elementos.





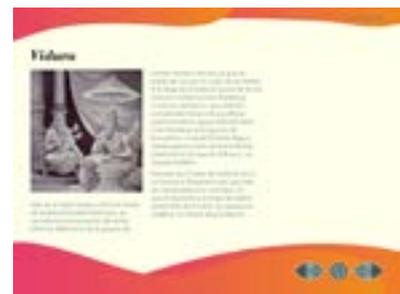
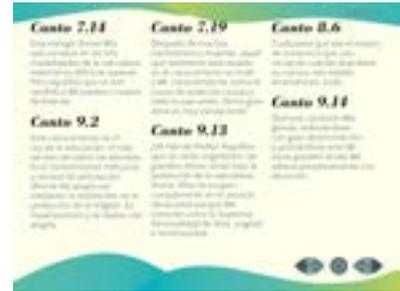
Acentuación de un aspecto clave, los mapas genealógicos de una mayor relevancia ya sea para el trasfondo histórico del tema o porque son parte clave del tema poseen su propia división y portada, al igual que el apartado de personajes principales poseen su propia página o categoría.



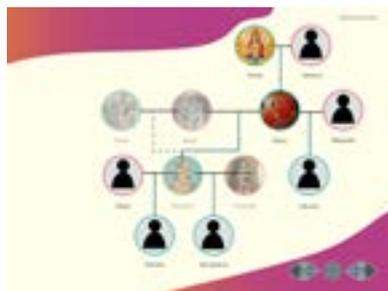
El ritmo se establece por medio de la repetición de un detalle como lo son los botones, la regularidad de diagramación por temas, el uso de formas líquidas a lo largo de todo el documento como los presentados en las páginas de los cantos.



Se refuerza por el juego de equilibrio entre los elementos y el espacio creando un juego visual entre el color, la imagen y el texto.

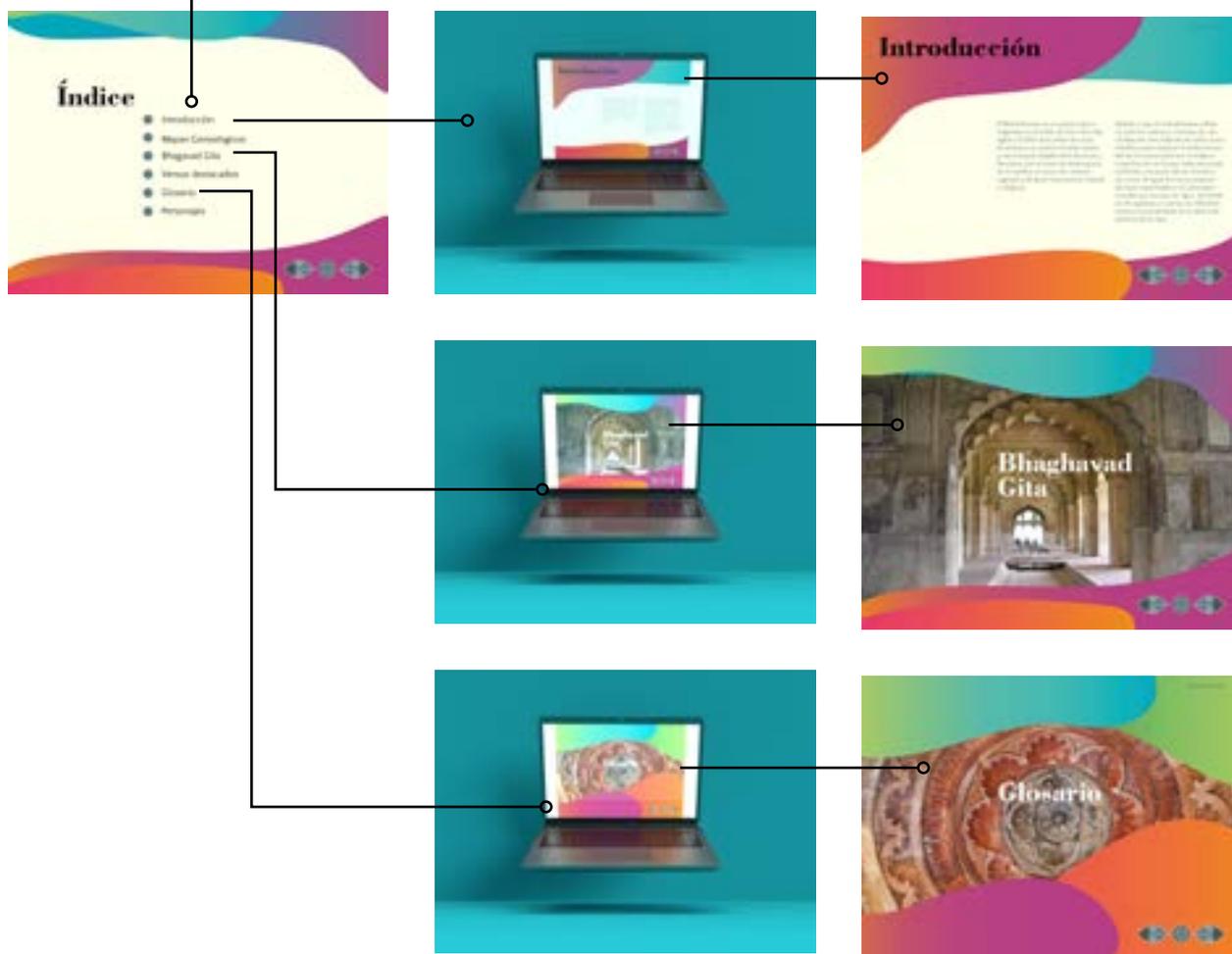


Por otro lado la variación se da por medio del juego de esquemas y las estructuras de los mapas genealógicos.



El índice está colocado en un listado con viñetas cada ítem tiene un enlace que lleva a cada tema del material.

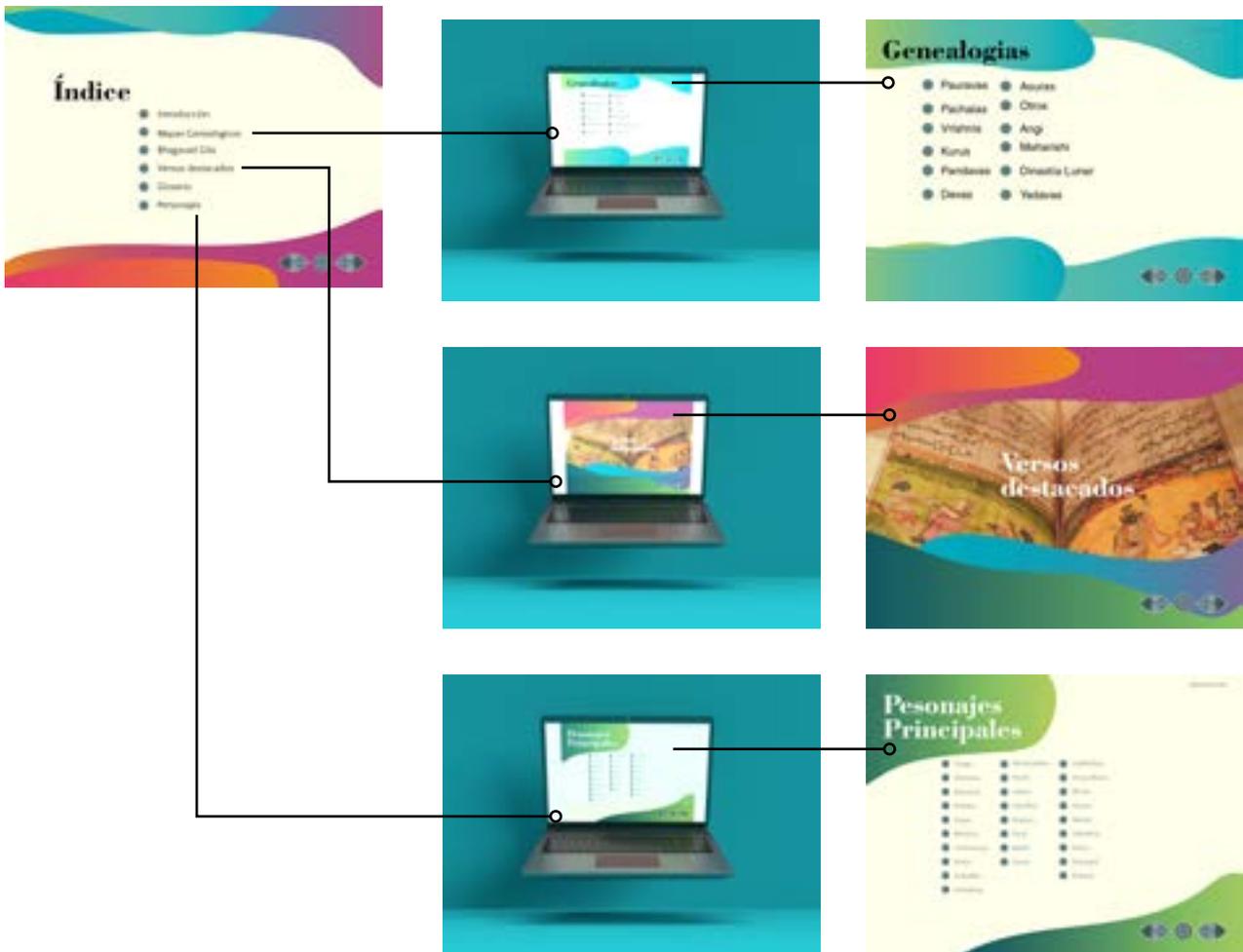
Interactividad



Interactividad

182

Elaboración de recurso pedagógico



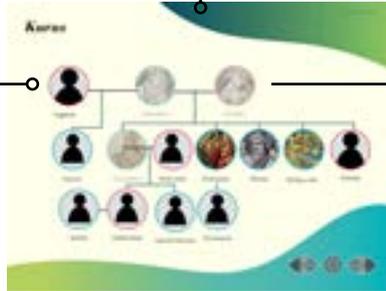
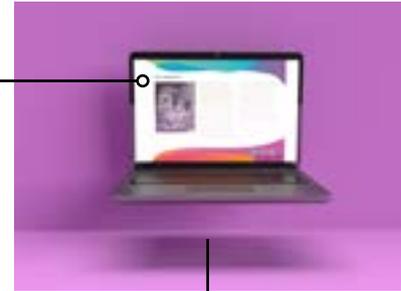
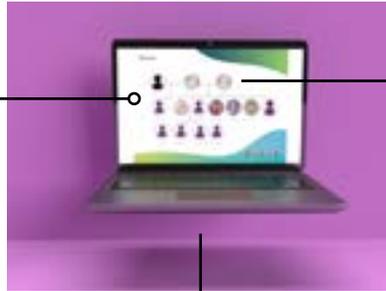
El tema de los mapas genealógicos se dividen en varias categorías así como las genealogías principales cada ítem contiene un enlace que lleva a la página correspondiente con el árbol genealógico correspondiente

Interactividad

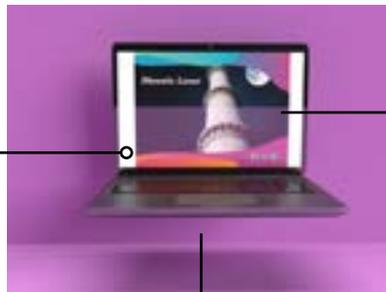
La genealogía de los Pandavas posee su propio subtítulo árboles genealógicos mostrando las familias de cada uno y sus descendientes.

Interactividad

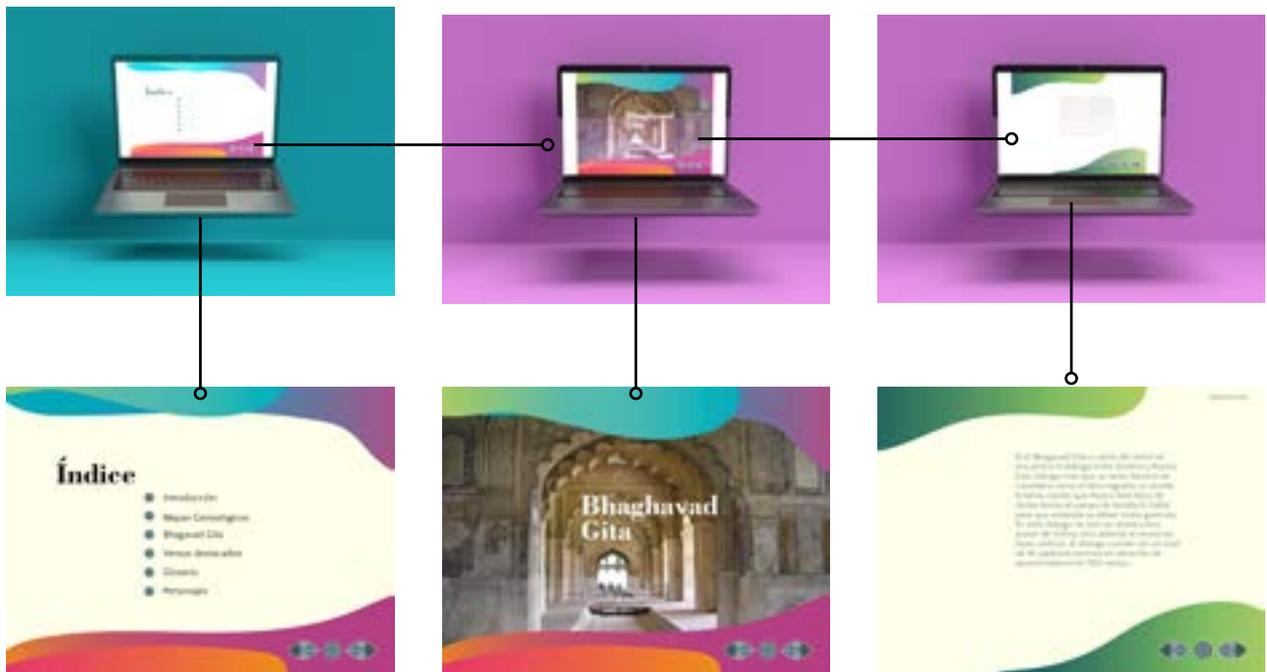
El retrato de los personajes principales se les aplica una opacidad el 50% en roll over para indicar el boton



La genealogía de los ancestros o dinastía lunar posee su propio subtítulo y arboles genealógicos



Interactividad

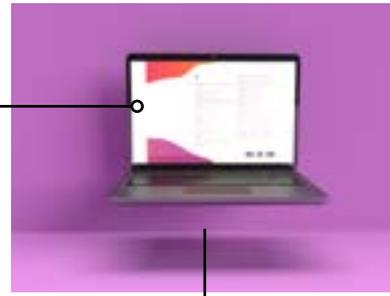


El texto contiene un enlace hacia el subtema.

La portada del subtema contiene botones de avanzar, ir al menú principal y hacia adelante.

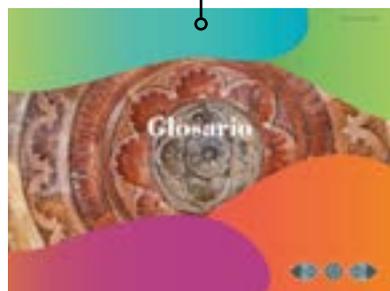
Las flechas llevan a la página que contiene el resumen del tema.

Interactividad



186

Elaboración de recurso pedagógico



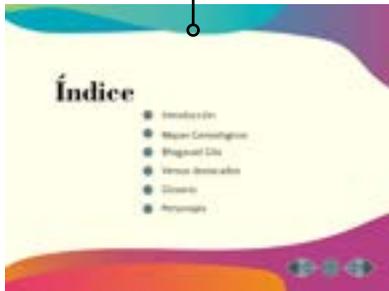
El índice contiene un enlace hacia el subtema.

La portada del subtema del glosario en donde se encuentran los términos difíciles de comprender dentro del libro o el texto.

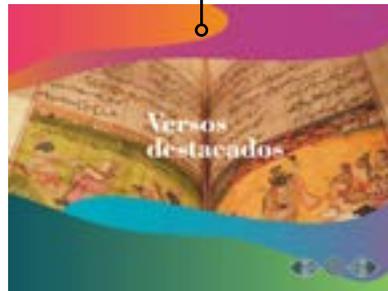
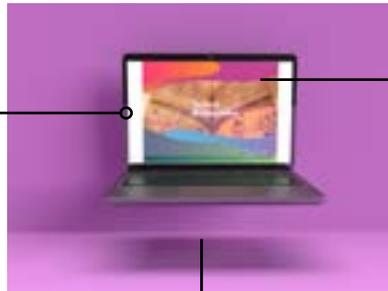
Los botones llevan a las otras páginas del tema.



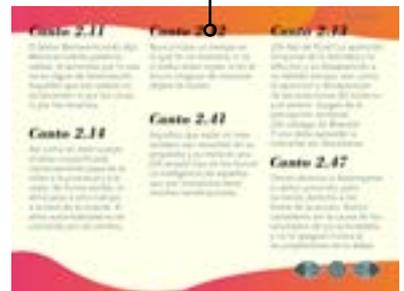
Interactividad



El índice contiene un enlace hacia el subtema.



La portada del subtema de los versos destacados. La portada contiene botones de avanzado y retroceso así como de regreso al menú.

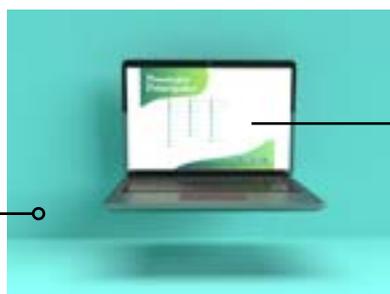


Los botones llevan a las otras páginas del tema.

Interactividad



El enlace del subtema lleva a la página del personaje principales.



El listado contiene enlaces que lleva a la biografías de los personajes.



El listado contiene enlaces que lleva a la biografías de los personajes.

188



- Introducción
- Marco Conceptual
- Planteamiento
- Metodología
- Conclusiones
- Anexos

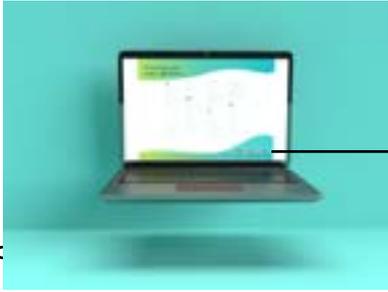


El enlace en los listados lleva a las biografías de los personajes correspondientes.



El enlace en los listados lleva a las biografías de los personajes correspondientes.

Interactividad



El listado de personajes por orden alfabético se coloca después del listado de personajes principales.



El listado de los personajes pertenecientes al clan Kuru se coloca después del listado alfabético.



6.5 Lineamientos de la puesta en práctica, presupuesto y cotización

Lineamientos de la puesta en práctica

El material será entregado a la institución por medio de una carpeta de google drive que contiene el archivo finalizado. El archivo se forma de un archivo PDF interactivo, una carpeta de imágenes enlazadas, el archivo editable de Indesign. Tipografías correspondientes, archivos de Illustrator con los elementos gráficos correspondientes. El documento será entregado a la secretaría de Escolástica y Biblioteca. El material pedagógico en archivo PDF será distribuido a los instructores de los cursos por medio de la secretaría, al tenerlo en sus manos los instructores distribuirán a sus estudiantes los archivos de acuerdo a la programación del curso y cuando sea tocado el tema correspondiente o relacionado al material. De igual forma se entregará una copia a la secretaría de Propaganda. El material tendrá una vigencia óptima de cinco años, sin embargo se puede alargar su uso hasta un total de diez años antes de necesitar una actualización hacia otras plataformas y formatos. No debe modificarse durante el tiempo que abarca el tiempo de uso óptimo, pero su contenido puede ser utilizado para la elaboración de otros materiales de apoyo.

Información técnica

Formato: PDF interactivo

Páginas : documento de 125 páginas que trata el tema del Mahabaratha que se dividira en seis subtemas.

Requerimientos: En la computadora debe contar con Adobe Reader.

Tamaño: el documento sera realizado en un formato de 800 px por 600 px.

Color: Formato RGB

Presupuesto

Etapa del proceso	Costo por hora	Total de horas	Total
Investigación previa al proceso y marco teórico del proyecto	Q 30.00	111:30hrs	Q 3,345.00
Conceptualización	Q 45.00	30.42 hrs	Q 1,365.00
Bocetaje manual	Q 40.00	11: 17 hrs	Q 440.00
Bocetaje digital	Q 50.00	463:00 hrs	Q 23,150.00
Elaboración de artes finales	Q 50.00	50:00 hrs	Q 2,500.00
Total		666:29 hrs	Q 30,800.00
IVA			Q 4,200.00
Total más IVA			Q 35,000.00

Cotización

Debido a que el proyecto será entregado de formato PDF interactivo por medio de una carpeta digital el proyecto no requiere de un servicio que necesite una cotización adicional o contratación de un servicio externo. La elaboración de este proyecto se realizó como parte del proceso de Proyecto de Graduación y EPS por lo tanto el proceso de investigación y diseño del mismo no represento un costo monetario a la institución.

Capítulo 7

Síntesis del proceso

-
- Lecciones aprendidas
 - Conclusiones
 - Recomendaciones

7.1 Lecciones Aprendidas

La parte con mayor complejidad del proceso de creación del protocolo se encuentra en la definición del grupo objetivo y la definición del problema ya que esto permite establecer objetivos claros y sólidos.

El campo de diseño interactivo requiere de una especialización y de un equipo multidisciplinario por lo que en el nivel actual es posible realizar una pequeña experimentación de este.

Durante la segunda fase de diseño el estudiante puede encontrarse en la situación en la que tendrá que replantear el proyecto de acuerdo los resultados obtenidos cuando se realiza la validación con expertos.

La interacción constante con expertos y grupo objetivo provee de una gran experiencia a la hora de diseñar sobre todo cuando se realiza diseño pensado en el usuario.

7.2 Conclusiones

Para facilitar el acceso y comprensión de los cursos de educación a distancia de la formación en filosofía, se diseñó un material de apoyo pedagógico con el tema específico del mahabharata. El material tiene las características de ser un PDF interactivo que permite al estudiante explorar los esquemas y contenido. Este material permite el desarrollo del crecimiento cultural e intelectual.

Para auxiliar al instructor el documento se compone de imágenes, texto y diagramas que aportan al instructor de un material auxiliar en el cual se muestran esquemas y mapas que están presentes en el documento así como las ilustraciones colocadas ayudan al estudiante a tener una mejor comprensión de los temas Bhagavad Gita y el Mahabharata.

Para destacar la función pedagógica del material se recurrió a aplicación de los criterios de variedad, ritmo, descanso visual, estímulo visual, equilibrio, armonía, contraste de color e imágenes de riqueza cultural e histórica según la teoría del tratamiento de la forma en la diagramación del recurso pedagógico enriquece visualmente el resultado visual del recurso pedagógico.

7.3 Recomendaciones

A la institución

Se recomienda la creación de un mayor espacio que permita a otros estudiantes de diversos campos creativos, educativos o de carreras que permitan realizar su ejercicio profesional supervisado dentro de la institución.

La creación de una mayor cantidad de material digital de apoyo que permita complementar los cursos y profundizar los conocimientos de quienes asisten a ellos.

Tomar en cuenta que las aulas virtuales, conferencias digitales y actividades en línea, proveen de una gran oportunidad para expandir su grupo objetivo tanto dentro como fuera del país.

Considerar la implementación de una plataforma educativa digital con diferentes recursos didácticos e interactivos tanto para quienes reciben el curso presencial como en línea.

A la escuela

Considerar mantener el curso de Proyecto de graduación en su formato digital ya que esto beneficia a todos los estudiantes que por alguna razón ya sea por trabajo o por distancia tienen dificultad en realizar el proceso.

Durante el proceso, la posibilidad de que el catedrático pueda ver el trabajo realizado en su formato editable mejora el proceso de asesoría.

Programar la entrega de la parte práctica con una semana de diferencia a la parte teórica del proyecto, permite afinar los detalles del informe que tienen relación específica con la fundamentación del proyecto.

Promover una mayor cantidad de proyectos que tengan relación con el área cultural.

Al estudiante

Considerar que durante el proceso pueda encontrarse con situaciones fuera de su alcance que le obliguen a cambiar de institución en donde inicia su proyecto.

El proceso de la elaboración de un proyecto de graduación conlleva un esfuerzo que requiere el trabajo más allá de las horas consideradas inicialmente.

El proceso de proyecto de graduación se convierte en un reto personal, físico y emocional, ya que el estudiante se encuentra por primera vez con el factor humano fuera de la escuela de diseño por lo que se recomienda cultivar paciencia, disciplina y escuchar el entorno en el que se encuentra.

Referencias

-
- Referencias

Agencia EFE, «Guatemala tiene 14,9 millones de habitantes y un 43.8% son pueblos indígenas», EFE, Guatemala, publicado el 17 de septiembre 2019, <https://www.efe.com/efe/america/sociedad/guatemala-tiene-14-9-millones-de-habitantes-y-un-43-8-son-pueblos-indigenas/20000013-4066113>

Allanwood, Gavin y Peter Beare, «Diseño de experiencias de usuario» traducción por Moserrat Foz Casals, Barcelona: Editorial Parramón, 2015.

Ambrose, Gavin y Paul Harris, «Formato» traducción Jorge Rizzo, Barcelona: Editorial Parramon, 2008.

Ambrose, Gavin y Paul Harris, «Layout», traducción Jorge Rizzo, Ava academia, tercera edición impreso 2008, Barcelona: Editorial Parramon págs 98 - 105

A.P. «Guatemala es Capital Iberoamericana de la Cultura 2015», Guatemala: *Prensa Libre*, Publicado el 19 de enero del 2015.

Bouiali, Miriam. «La educación es el motor y el impulso del cambio social», *Levante*, 3 de noviembre del 2019. <https://www.levante-emv.com/comunitat-valenciana/2019/11/03/educacion-motor-impulso-cambio-social-14031323.html>

Cáceres, Betiana. «Transformación social a través del arte y la cultura», ASEI Fundación Huésped, 2016. <https://infectologia.info/notas/transformacion-social-a-traves-del-arte-y-la-cultura/>

Calero, Juan Diego. «3 lecciones del diseño de interfaces al diseño tradicional», *FOROALFA*, S.S. <https://foroalfa.org/articulos/3-lecciones-del-diseno-de-interfaces-al-diseno-tradicional>

Calvo, Xavi. «La importancia del diseño en la enseñanza escolar», *Revista Plaza*, 30 de diciembre de 2018. <https://valenciaplaza.com/disenio-enseanza-escolar>

Castillo Prieto, Daniel y Francisco Gutiérrez Perez. «Mediación Pedagógica», Instituto de Investigaciones y Mejoramiento Educativo, Universidad San Carlos de Guatemala, 1993.

Comunidad por el clima. «Que es la agenda 2030, Comunidad por el clima». https://porelclima.es/equipo/2592-agenda-2030?gclid=Cj0KCQjwy8f6BRC7ARIsAPIX0jppYXAdgTupCzIO87IYSI8V2tKqb0Ib5B_WKWv51VDmKDIIk882OccaAsY3EALw_wcB

Choren, Susana. «Necesidades humanas básicas», Argentina: CONIZET MENDOZA. <https://www.mendoza.conicet.gov.ar/portal/enciclopedia/terminos/NecBas.html>

CONECINET NORDESTE. «La cultura como herramienta de transformación social en los barrios», CONICET NORDESTE, 23 de marzo del 2016. <https://nordeste.conicet.gov.ar/la-cultura-como-herramienta-de-transformacion-social-en-los-barrios/>

Duque Franco, Isabel. «La Cultura como estrategia de transformación y promoción urbana en Bogotá y Medellín», *Revista Geografía Norte Grande*, 2015. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-34022015000200003

Ecured, «Cultura.». <https://www.ecured.cu/Cultura>

Espuch, Maria Jose. «Discurso: educación participativa», Encuentro de ciudades educadoras de Valencia, Alcant, 1 de Septiembre del 2016.

Estudio Mique. «Diseño gráfico y tecnología: Un gran tándem estudio Mique», 9 de mayo 2020. <https://www.mique.es/dise-no-grafico-y-tecnologia-un-gran-tandem/>

Eguaras, Mariana. «Que es el diseño editorial», 2012. <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>

Fundación para el Progreso. «La cultura: herramienta de transformación social», Fundación para el Progreso, 26 de diciembre del 2017. <https://fppchile.org/es/blog/la-cultura-herramienta-clave-de-la-transformacion-social/>

Galicia, Néstor. «El racismo, un mal enquistado en Guatemala», *Prensa Libre*, 19 de julio del 2017. <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/el-racismo-un-mal-enquistado/>

- Gallego, Miguel. «Las Apps de contenido como canales de comunicación». <https://foroalfa.org/articulos/las-apps-de-contenido-como-canales-de-comunicacion>
- Gándara Natiana y Javier Lainfiesta. «Reforma escolar genera dudas sobre continuidad de educación música», *Prensa Libre*, Publicado el 2 de enero de 2018.
- García-Allen, Jonathan. «Los 13 tipos de aprendizaje: ¿cuáles son?», *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/ desarrollo/tipos-de-aprendizaje>
- García-Allen, Jonathan. «Pirámide de Maslow: la jerarquía de las necesidades humanas», *Psicología y Mente*. <https://psicologiymente.com/psicologia/piramide-de-maslow>
- GCAFAprendeLibre. «¿Qué es la educación virtual?», Goodwill Community Foundation, 2020. <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>.
- Gómez, Ronaldo Andrés. «La discriminación y el racismo en Guatemala», Informe nacional del desarrollo humano, PNUD, Guatemala, 22 de marzo del 2017. <https://desarrollohumano.org.gt/blogs/la-discriminacion-y-el-racismo-en-guatemala/>
- Grupo Carricay. «¿Cuáles son los tipos de diseño web que existen?», 27 de agosto del 2016. <https://medium.com/@grupocarricay/cu%C3%A1les-son-los-tipos-de-dise%C3%B1os-web-que-existen-9f2314303df>
- Grätz, Ronald. «La cultura como Instrumento de Transformación Social», Fundación EU-LAC, Berlin, 25 de julio 2017. [chrome-extension://oemmndcbldboiebfnladdacbdmfmadm/https://eulacfoundation.org/sites/eulacfoundation.org/files/files/Gratz_Ifa_TransESP\(2\).pdf](chrome-extension://oemmndcbldboiebfnladdacbdmfmadm/https://eulacfoundation.org/sites/eulacfoundation.org/files/files/Gratz_Ifa_TransESP(2).pdf)
- Guárate, Ana Yelena y Cruz. A Hernández. «Qué son las estrategias de aprendizaje», *Magisterio*, 31 de octubre de 2018. <https://www.magisterio.com.co/articulo/que-son-las-estrategias-de-aprendizaje>

Instituto Nacional de Estadísticas Guatemala. «Proyecciones de población por departamento», . <https://www.ine.gob.gt/ine/portal-estadistico-1-0/>

IWGIA, «Pueblos indígenas en Guatemala», 24 de abril del 2018. <https://www.iwgia.org/es/guatemala/3380-mi2019-guatemala.html>

Martínez, Brenda. «La educación virtual es una opción al alcance de un clic», *Prensa Libre*, 31 de julio de 2015. <https://www.prensalibre.com/vida/salud-y-familia/un-recorrido-por-la-educacion-virtal/>

Jiménez Viciosos, Juan Ramón. «La educación como motor del cambio social», Fundación Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2668675>.

Leyva, Victor. «El diseño gráfico de materiales educativos», *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-grafico-de-materiales-educativos>

Miranda Saavedra, Ana Paula. «Rediseño de la Imagen e Identidad Gráfica Institucional para el Instituto Italiano de Cultura en Guatemala», Proyecto de graduación de Licenciatura, Universidad San Carlos de Guatemala, 2013.

McLeod, Saul. «Maslow's Hierarchy of Needs», SimplyPsychology, 20 de marzo 2020. <https://www.simplypsychology.org/maslow.html#:~:text=Maslow's%20hierarchy%20of%20needs%20is,hierarchical%20levels%20within%20a%20pyramid.&text=From%20the%20bottom%20of%20the,esteem%2C%20and%20self%2Dactualization>

Nueva Acrópolis, «Información», Perfil de Facebook. <https://www.facebook.com/NuevaAcropolisGuate>

Nueva Acrópolis, «Que es Nueva Acrópolis», Página Web. <https://www.nuevaacropolis.org.gt/>

- OBS Business School, «¿Qué son los proyectos culturales y qué características los definen?», Universitat de Barcelona. <https://obsbusiness.school/es/blog-project-management/proyectos-sociales/que-son-los-proyectos-culturales-y-que-caracteristicas-los-definen>
- Organización de las Naciones Unidas, «Objetivos de desarrollo sostenible», <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Organización de las Naciones Unidas, «Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva», *equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*, Organización de las Naciones Unidas.
- Pezarossi, Cristina. «Etnias en el país de la Eterna Primavera (donde llueve de mayo a septiembre)», *Plaza Pública*, 12 de julio del 2018. <https://www.plazapublica.com.gt/content/etnias-en-el-pais-de-la-eterna-primavera-donde-llueve-de-mayo-septiembre>
- PNUD, «Recaída de millones de latinoamericanos a la pobreza es evitable con políticas públicas de nueva generación», 14 de junio 2016. <https://www.latinamerica.undp.org/content/rblac/es/home/presscenter/pressreleases/2016/06/14/reca-da-de-millones-de-latinoamericanos-a-la-pobreza-es-evitable-con-pol-ticas-publicas-de-nueva-generaci-n-pnud.html>
- Pocasangre, Henry. «Guatemala tiene un 41 por ciento de población indígena», *República*, 8 de agosto del 2018. <https://republica.gt/2018/08/09/guatemala-tiene-un-41-por-ciento-de-poblacion-indigena/>
- Psicología para niños, «Diferentes tipos de aprendizaje, Psicología para niños», 2015. <https://psicologiaparaninos.com/2015/08/diferentes-tipos-de-aprendizaje/>.
- Redacción Diario de Centro America, «Queremos rescatar los espacios culturales», *Diario de Centro América*, 10 de mayo del 2017.
- Real Academia de la lengua Española. «interactivo». <https://dle.rae.es/interactivo>

- Romero, Laura Isabel. «La gestión cultural como herramienta de transformación social», *La Capital de Mar del plata*, 27 de mayo del 2018. <https://www.lacapitalmdp.com/la-gestion-cultural-como-herramienta-de-transformacion-social/>
- Sánchez, Ángel. «Qué es ser un diseñador UX», *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/que-es-ser-un-disenador-ux>
- Santos León, Ernesto Antonio. «Hacia dónde va la interactividad», *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/hacia-donde-va-la-interactividad>
- Sarmiento Santana, Mariela. «La enseñanza de las matemáticas y las Ntic. Una estrategia de formación permanente», tesis doctoral, Universitat Rovira i Virgili, 2007. <http://hdl.handle.net/10803/8927>
- Secretaria de Cultura del Gobierno de México, «La cultura como herramienta de transformación social en el Primer Encuentro de las Mixtecas», 2018. https://www.cultura.gob.mx/estados/saladeprensa_detalle.php?id=37334.
- Serrano, Maria. «Diseño de Ux en el desarrollo de tecnología educativa», *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/disen-ux-en-el-desarrollo-de-tecnologia-educativa>
- SICA. «Cultura en tiempos de COVID-19». <https://www.sica.int/culturasica/inicio>
- Significados, Revisión por Andrea Imaginario, «Que es la cultura». <https://www.significados.com/cultura/>
- Silvestre Oramas, Margarit. «La escuela es un factor de cambio social ¿Cómo potenciarlo hoy?», *El economista*, 25 de noviembre del 2019. <https://www.eleconomista.com.mx/opinion/La-escuela-es-un-factor-de-cambio-social-como-potenciarlo-hoy-20191125-0047.html>
- Spross de Rivera, Verónica. «Desafíos de la educación ante la crisis del covid-19», *Prensa Libre*, 30 de abril de 2020. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/desafios-de-la-educacion-ante-la-tesis-del-covid-19/>.

- Testorelli, Clara. «Diseño del mundo editorial», Universidad de Palermo, mayo del 2017. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4203
- UNESCO. «Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural», 2001. http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Unversia. «¿Cuáles son los tipos de aprendizaje?», 22 de febrero 2020. <https://www.universia.net/mx/actualidad/vida-universitaria/cuales-son-tipos-aprendizaje-aqui-te-lo-desvelamos-1143835.html>
- Univerisidad de Cantabria. «Características de la Cultura», 21 de junio del 2017. <https://ocw.unican.es/mod/page/view.php?id=804>
- Universidad Da Vinci. «Los retos de la educación del futuro», 27 de marzo del 2020. <https://www.udv.edu.gt/los-retos-de-la-educacion-del-futuro/>
- Universidad Estatal a Distancia, Vicerrectoría Académica, Centro de Capacitación en Educación a Distancia, «¿Qué son las estrategias de aprendizaje?», Universidad Estatal Distancia, Colombia, chrome-extension://oemmndcblldboiebfnladdacbfmadadm/<https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos.pdf>
- UNESCO. «Transformando oportunidades en realidades a través de la crisis», 21 de agosto del 2020. <https://es.unesco.org/news/epoca-covid-19-mundo-consume-arte-y-cultura>
- Vega, Juan Manuel. «El país en el que ser racista es normal y no un delito», *Nomada*, 8 de mayo 2018. <https://nomada.gt/identidades/de-donde-venimos/el-pais-en-el-que-ser-racista-es-normal-y-no-un-delito/>
- Vivarelli, Sebastián. «La Web de papel», *FOROALFA*. <https://foroalfa.org/articulos/la-web-de-papel>

Anexos

Producción gráfica y validación de alternativas

- Anexo 1
- Anexo 2
- Anexo 3
- Anexo 4
- Anexo 5
- Anexo 6
- Anexo 7
- Anexo 8

Anexo 1

Tamaño de muestra

Tamaño de muestra

Población: El curso es tomado por un promedio de entre 2 a 8 alumnos por curso, siendo un total de 12 cursos al año así por

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

sede dando como resultado un promedio de 180 alumnos al año

Nivel de confianza 80%

Margen de error 20%

En donde:

N = tamaño de la población

Z = nivel de confianza,

P = probabilidad de éxito, o proporción esperada

Q = probabilidad de fracaso

D = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción)

N= 240 Z= 80% = 1.28 D= 20% = 0.10 P=0.5 Q= 0.5

Resultado

n =86.02

Debido al tamaño de la muestra se decidió trabajar con un promedio de 50 personas tomando en cuenta que se trabajaran con los miembros del curso que lo han tomado durante el primer semestre del año.

Muestra y Método

Las metodologías aplicadas a la muestra y recolección de datos pueden clasificarse como una mezcla de varios instrumentos y técnicas de investigación, como primer método se utilizó el acceso a fuentes secundarias, en este caso se utilizó el proyecto de graduación de Adrianna Lucía Castellanos Saravia que se llevó a cabo en el año 2013 titulado Diseño editorial del libro de texto del curso de filosofía para la Asociación Cultural Nueva Acrópolis y el proyecto Ana Paula Miranda Saavedra que se llevó a cabo en el año 2013 titulado Rediseño de la Imagen e Identidad Gráfica Institucional para el Instituto Italiano de Cultura en Guatemala, en donde se recolectaron los datos proveídos del proyecto y grupo objetivo.

Como segunda técnica se utilizó la observación mezclada con la extracción de datos psicográficos y la fotoetnografía, esta metodología se utilizó analizando un total de 50 perfiles de redes sociales dentro de los usuarios que siguen la página de Nueva Acrópolis Guatemala, la selección fue al azar y se analizaron los perfiles de quienes dejaron su opinión en la página y quienes mostraron interés por asistir a los eventos a los que convocó la institución, en este análisis psicográfico se buscó eso rasgos en común o gustos que compartían cinco o más miembros del grupo objetivo tales como los que se indican en el perfil del grupo objetivo confirmando algunos de los datos recabados en la investigación anterior, algunos de los datos permanecen dentro de los que se investigan, mientras que se encontró que se han desarrollado nuevas tendencias, espacios y gustos dentro del grupo objetivo desde el 2013.

Adicionalmente se complementa la información con un cuestionario respondido por los estudiantes de Nueva Acrópolis que actualmente están tomando cursos en línea.

Anexo 2

En este anexo se recopilan los resultados estadísticos que se reunieron con la encuesta realizada para determinar las características del grupo objetivo

Características Geográficas

Tabla 1

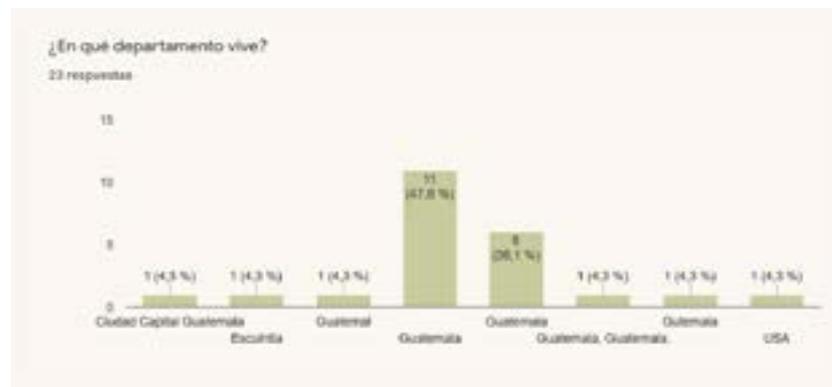


Tabla 2

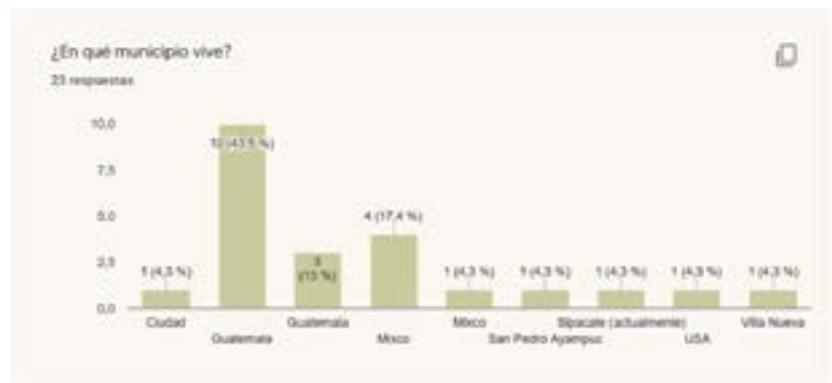
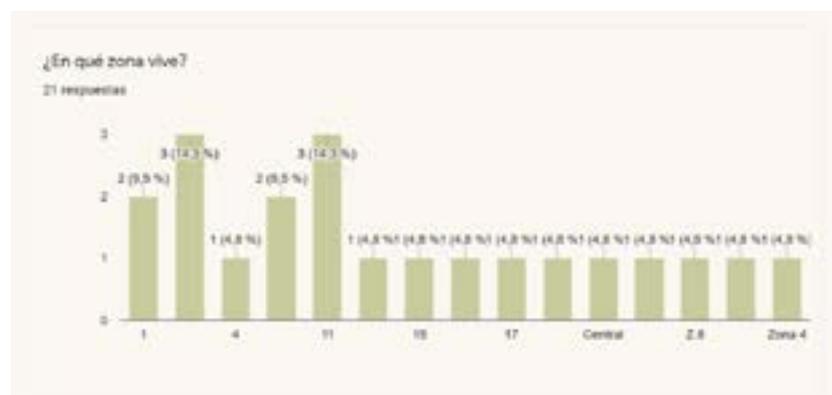


Tabla 3



Características Sociodemográficas

Tabla 4

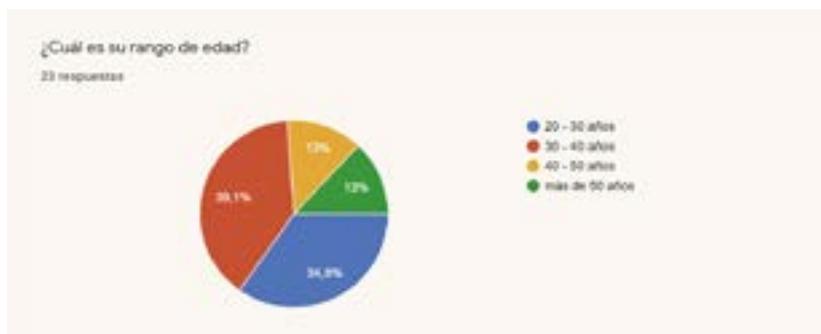


Tabla 5

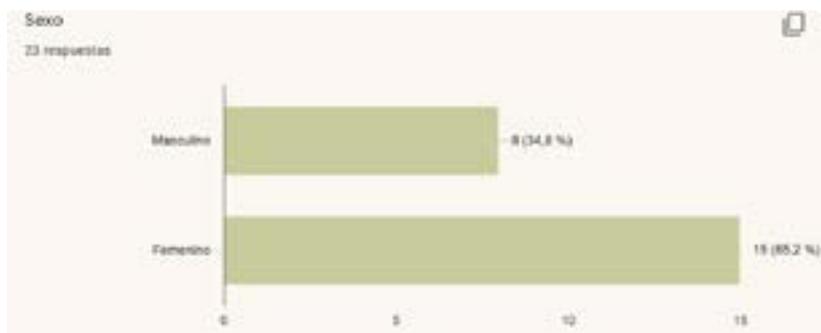


Tabla 6

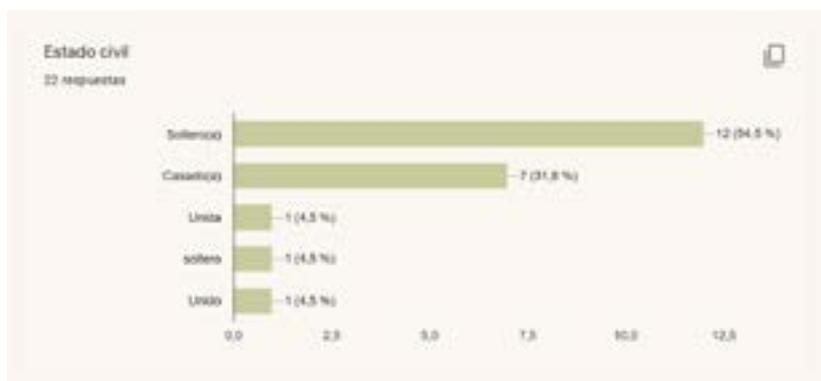


Tabla 10

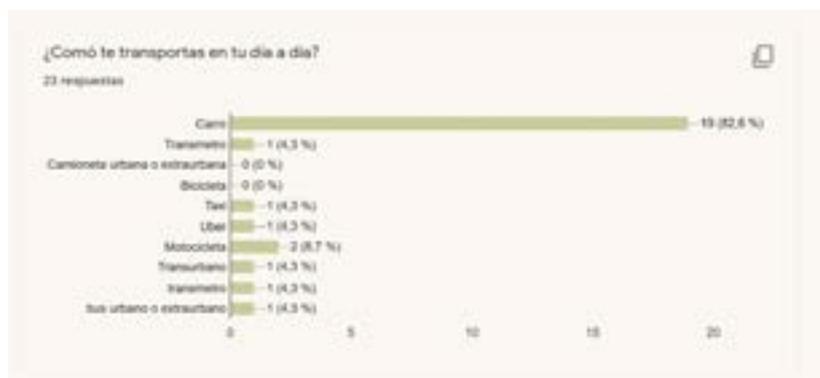
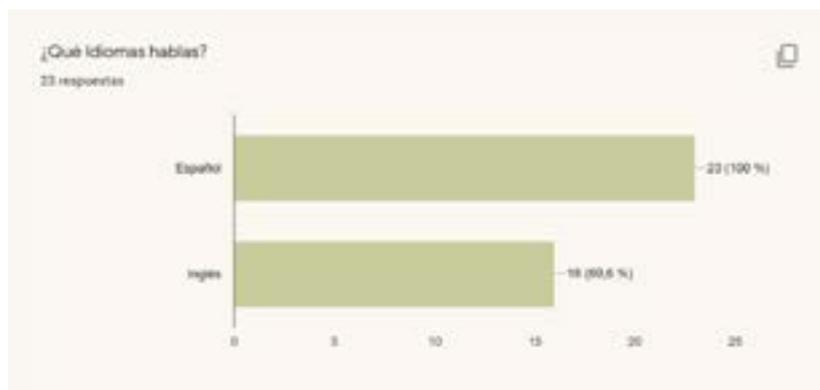


Tabla 11



Características Psicográficas

Intereses

Tabla 12

¿Qué actividades haces en tu tiempo libre?
23 respuestas

- Leer
- Películas y lectura
- Leer, ver óperas o Ballet
- Escuchar música
- Estudio en nueva aotpeleis, lectura, ejercicio, yoga, cocina y visitas con amigos
- Leer, pintar, ver documentales
- Comparto en familia
- Yoga, leer, ver televisión y dormir
- Leer, coser, cortar papel

Tabla 13

¿Qué actividades haces en tu tiempo libre?
23 respuestas

- Viajar
- pintar, leer
- Hacer instrumentales y Escribir
- Leer, pintar, estudiar
- Deportes
- Ver Netflix, tocar guitarra y cantar, leer
- Leer y ejercicio
- Ver películas, pasar tiempo con mis hijos y familia, leer, escuchar música
- caminar y bailar

Tabla 14



Tabla 15

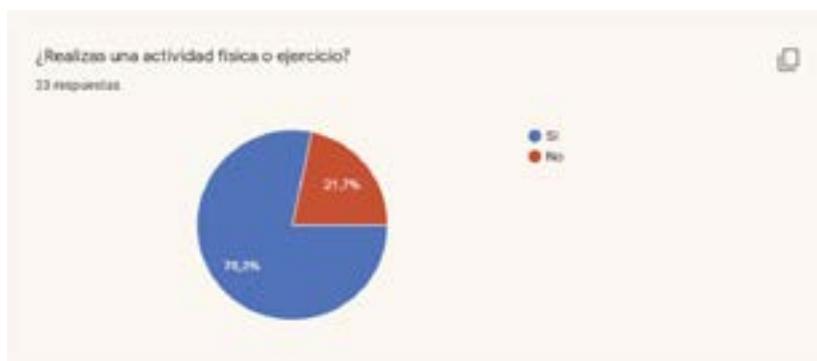


Tabla 16

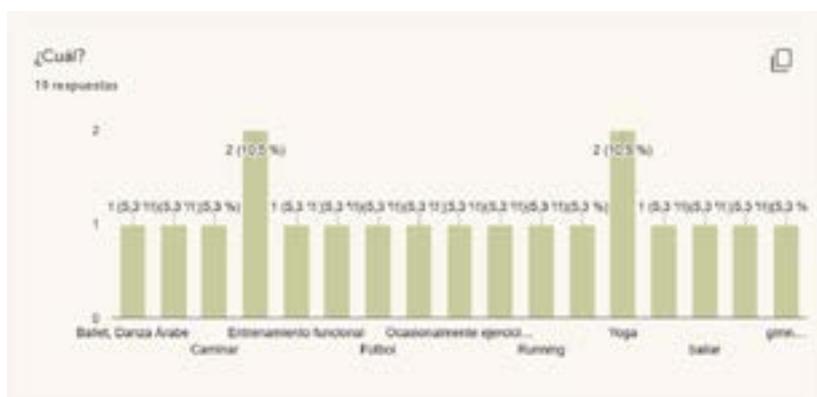


Tabla 17

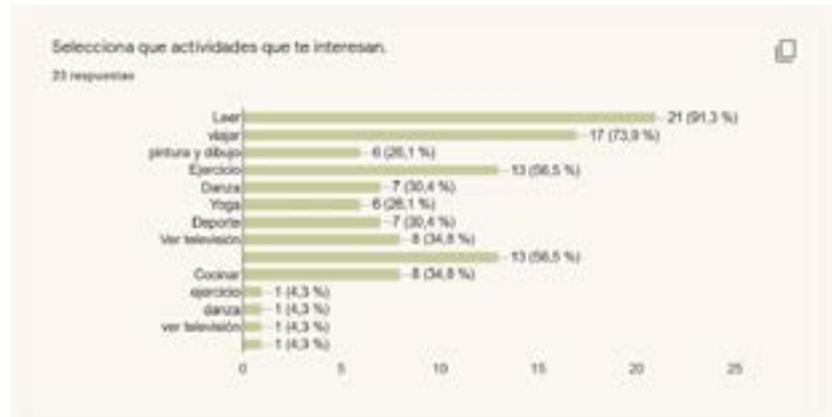


Tabla 18



Tabla 19



Hábitos de consumo

Tabla 20

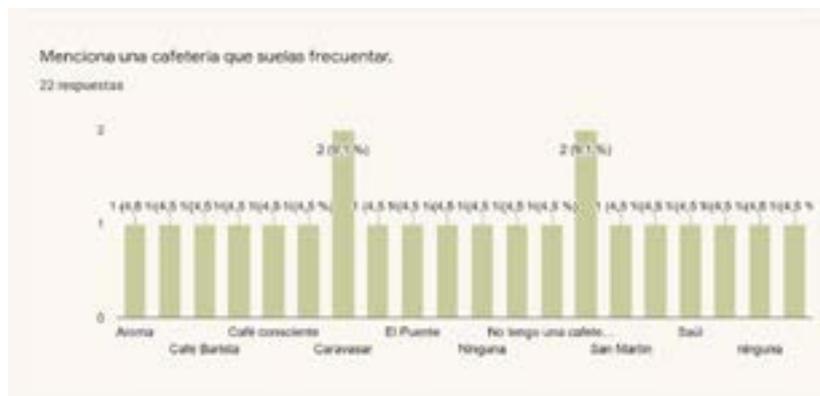


Tabla 21



¿Cuál es tu restaurante de comida favorito?
21 respuestas

- Kloster
- Sophos Bistró
- McDonald
- La esquina del Jazz
- No tengo un restaurante favorito
- Proyecto poporopo
- Lal lai
- Sazón
- Casa Santo Domingo

Tabla 22



¿Cuál es tu restaurante de comida favorito?
21 respuestas

- Los Gauchos & Puerto Barrios
- carriasar
- El Rey Sol
- Patey
- Tre Fratelli
- Pollo campero
- Sushito
- Quetzal
- Lapperó

Tabla 23



Tabla 24



Tabla 25

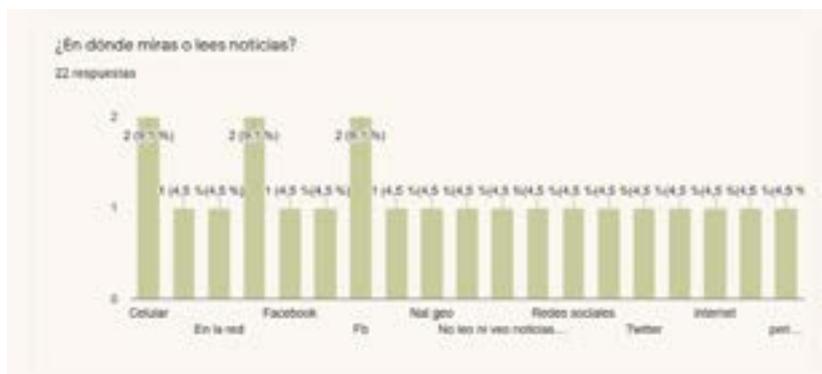


Tabla 26

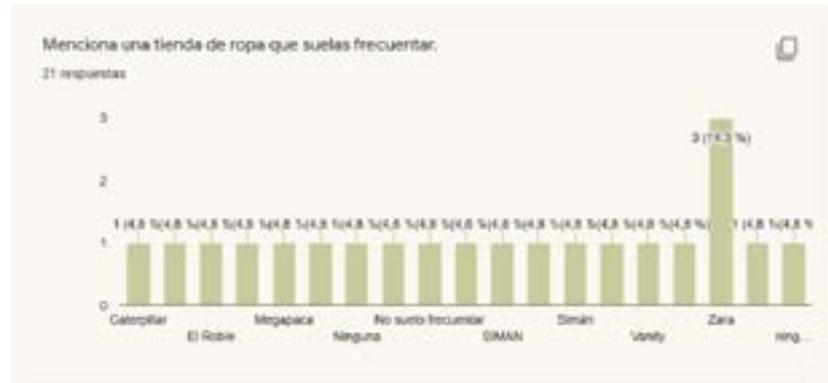


Tabla 27

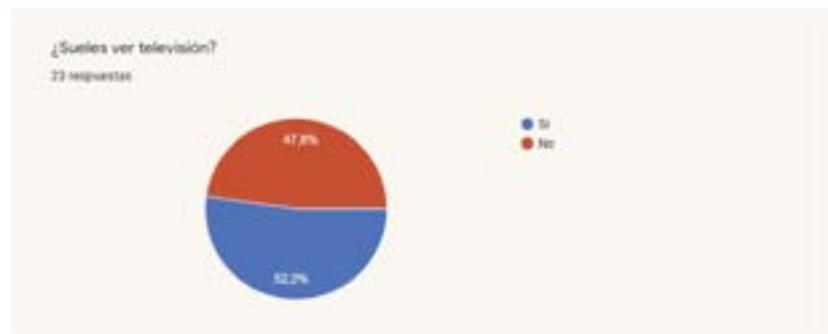


Tabla 28

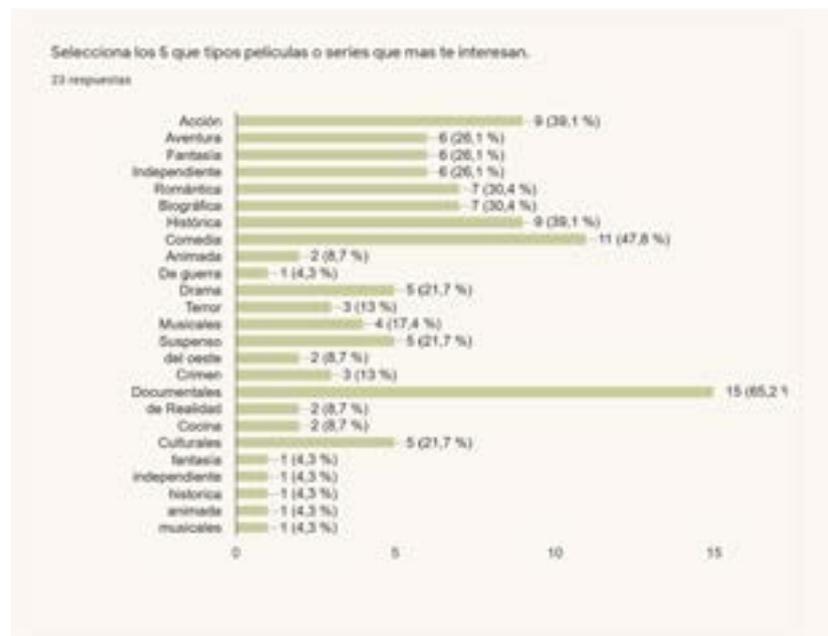


Tabla 29



Tabla 30



Hábitos digitales

Tabla 31

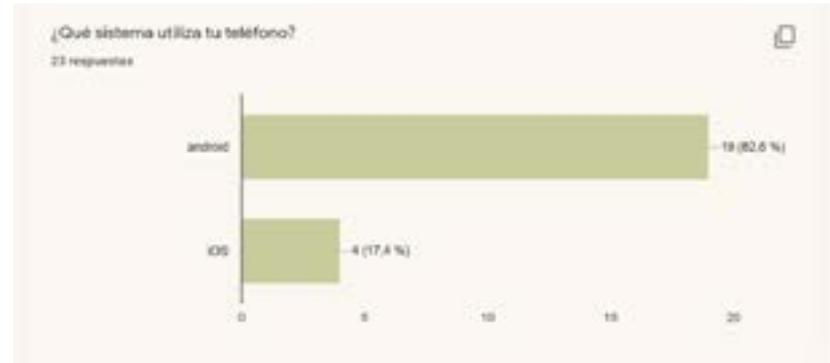


Tabla 32



Tabla 33

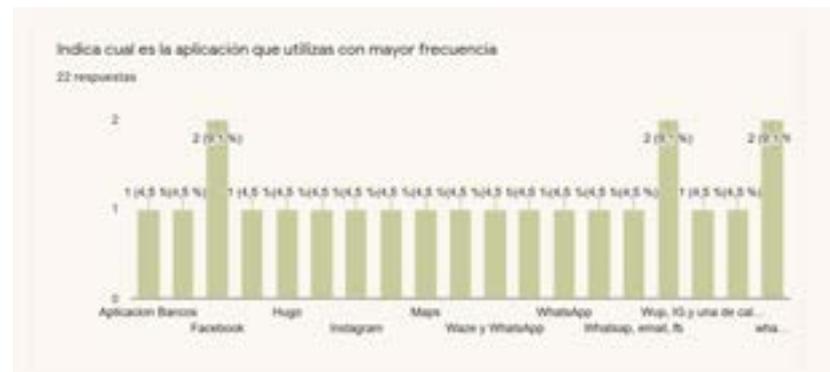


Tabla 34



Tabla 35



Tabla 36

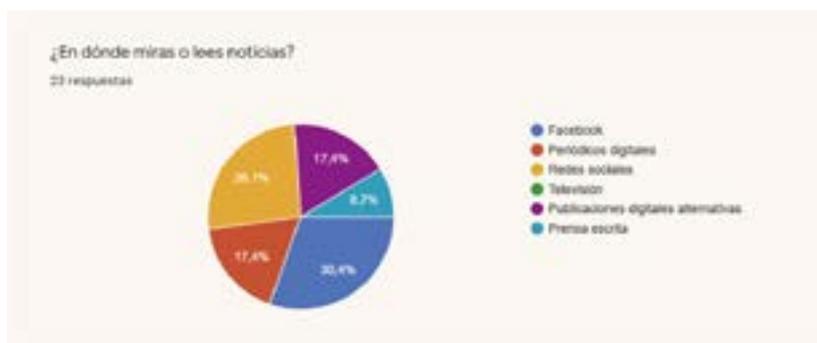


Tabla 37

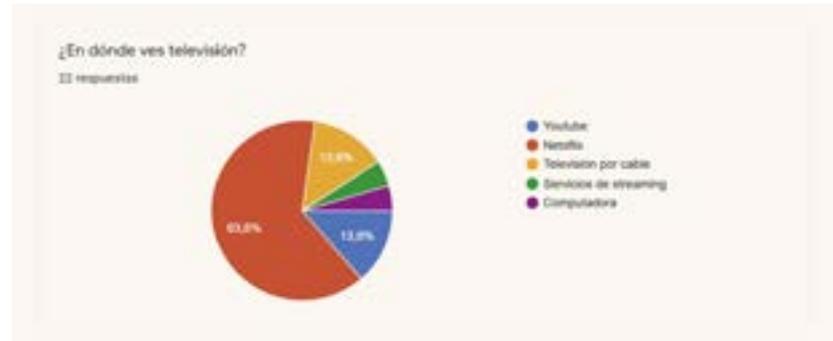


Tabla 38

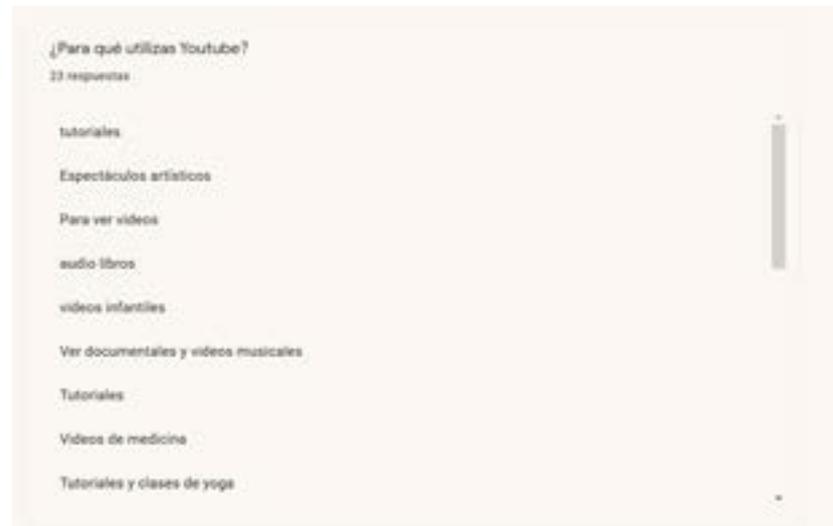


Tabla 39

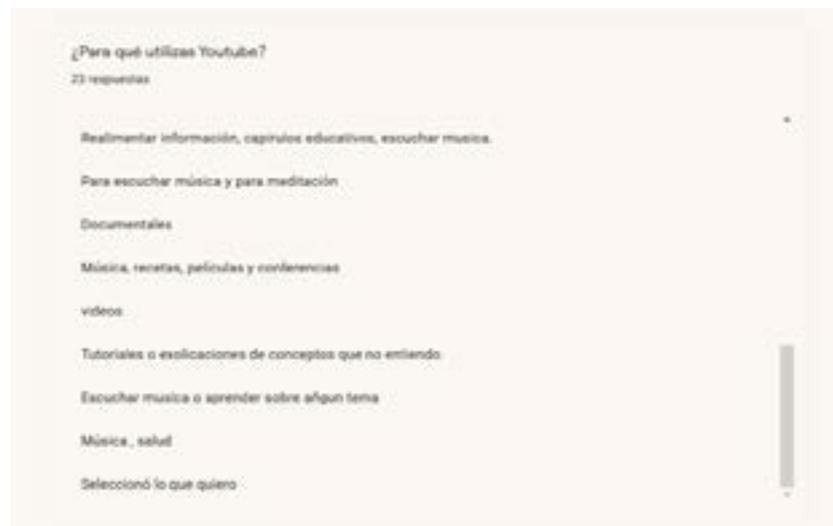


Tabla 40



Tabla 41

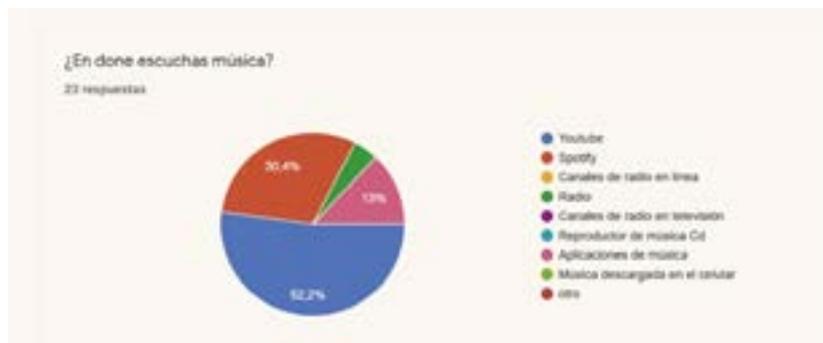


Tabla 42



Tabla 43



Frecuencia de consumo

Tabla 44

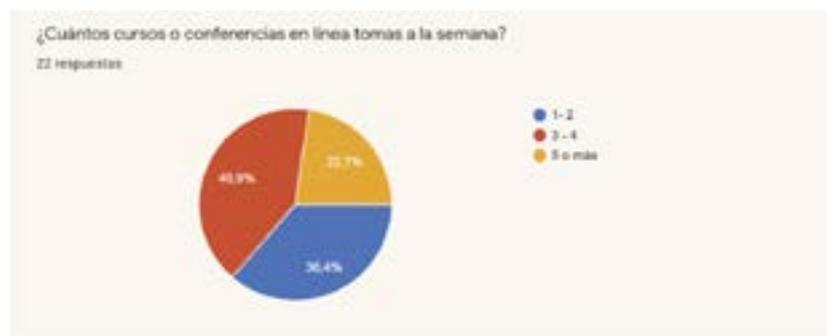


Tabla 45

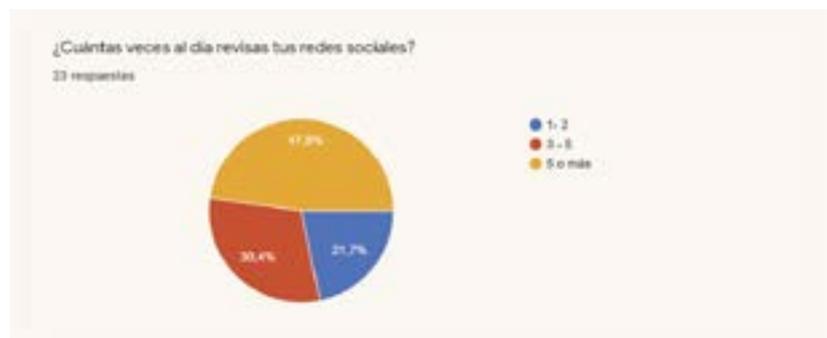


Tabla 46

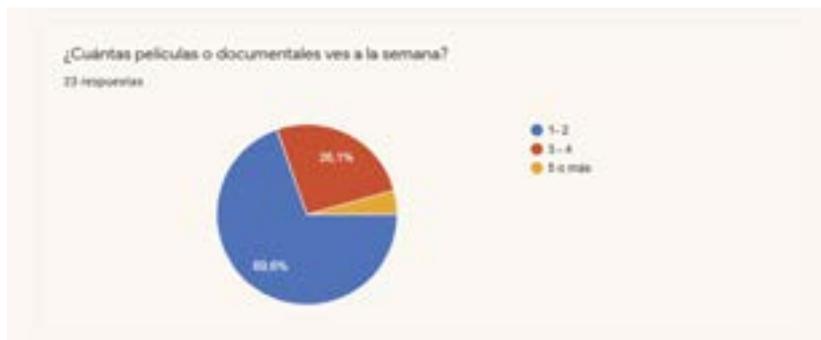


Tabla 47

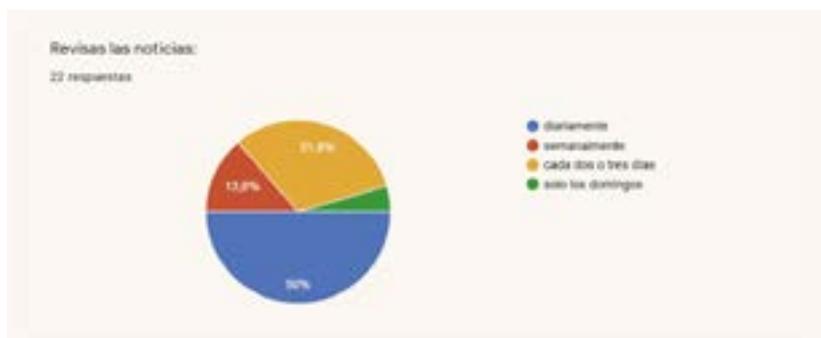


Tabla 48

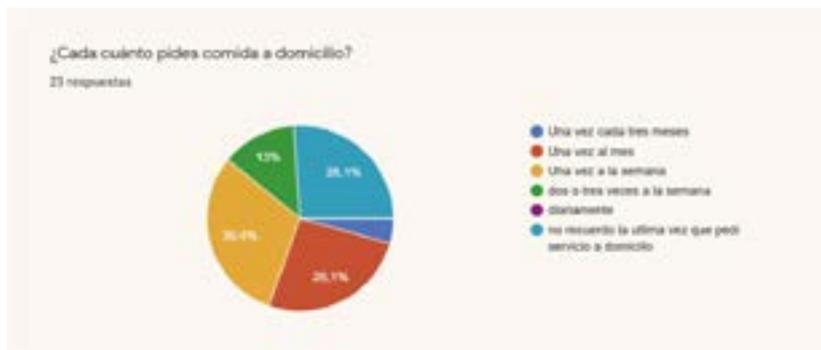


Tabla 49

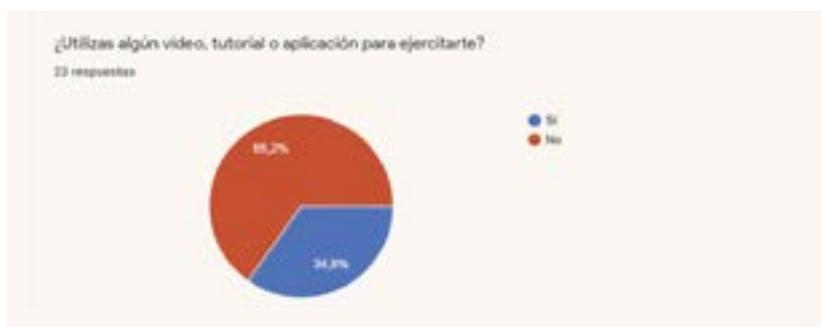


Tabla 50



Tabla 51



Tabla 52

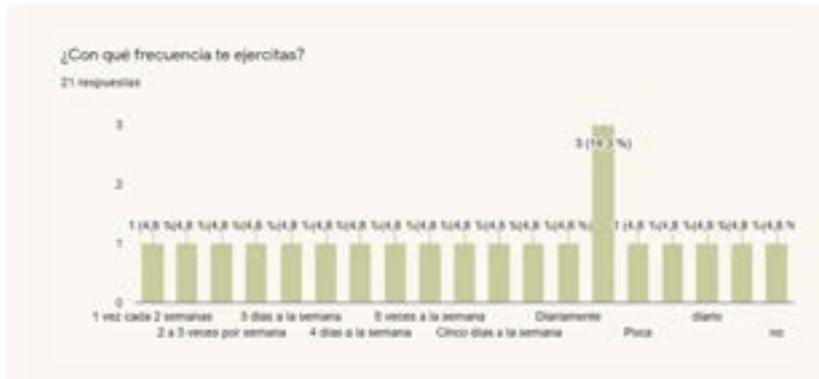
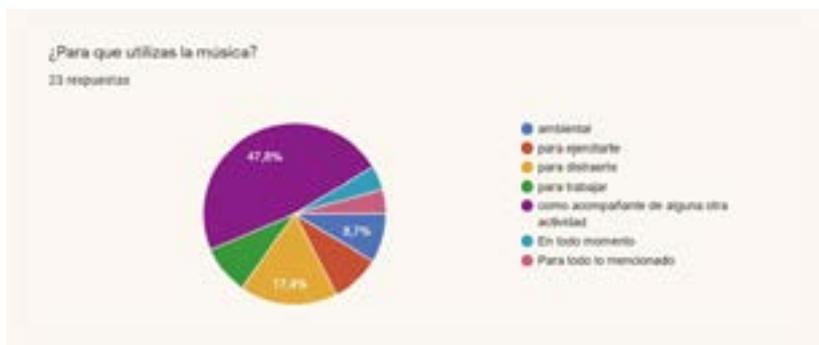


Tabla 53



Características Psicopedagógicas

Tabla 54



Anexo 3

En este anexo se recopilan el mapa de empatía utilizado para analizar al Grupo Objetivo.

SPICE

Tabla 1

Social	Físico	Identidad	Comunicación	Emocional
Seguridad Trabajo estable Oportunidades de crecimiento personal Formar redes sociales y de interacción intelectual Intercambio de ideas e intereses Apoyo en sus decisiones Motivación por nuevas experiencias Mentores en nuevos campos Compartir intereses en comun Desarrollo de nuevos círculos sociales.	Ejercicio Transporte propio Tiempo para pasatiempos Tiempo para la cultivación de nuevos talentos Espacios de crecimiento Nivel económico estable.	Estudiantes Profesionales Activistas de causas sociales Activistas de causas medioambientales Amor por las mascotas Cosmopolitas Intelectuales Aventureros Artísticos Alternativos En búsqueda de actividades alternativas y en conexión con el mundo. Saludable Optimistas Trabajadores En búsqueda del desarrollo personal	Noticias Causas sociales Actividades culturales Nuevas actividades Nuevos destinos y posibilidades Viajes Ofertas Moda Entretenimiento Material educativo Información de interés sobre la institución y eventos culturales.	Tranquilidad financiera Estimulación intelectual Espacio personal Red de apoyo Buenas relaciones sociales Buenas relaciones con amistades Buena relación familiar. Planificación Orden y estructura Seguridad física y emocional Seguridad laboral Seguir sus motivaciones

POEMS

Tabla 2

Gente	Objetos	Ambiente	Mensajes	Servicios
Ejecutivos de grandes empresas, Propietarios de empresas medianas, Supervisores, Directores de departamentos Técnicos especializados Profesionales Vendedores Estudiantes.	Material promocional Tazas Recuerdos Material audiovisual Post de facebook Cortos Avances de actividades	Universidades, Centros Culturales, Casas Culturales, Museos, Galerías, Centros de educación alternativa o no formal, teatros , Gimnasios, restaurantes, cafeterías, librerías, bibliotecas, actividades culturales, trabajo, centros comerciales, espacios turísticos que ofrecen actividades	Noticias Causas sociales Actividades culturales Nuevas actividades Nuevos destinos y posibilidades Viajes Ofertas Moda Entretenimiento Material educativo Información de interés sobre la institución y eventos culturales.	Atención personalizada, Envío de información clara

Anexo 4

En este anexo se recopilan los instrumentos y respuestas del proceso de autoevaluación.

Propuesta 1

Tabla 1

Propuesta	Criterios	1	2	3	4	5
Propuesta 1	Posee alto nivel de interacción		x			
	La propuesta cumple con los requisitos de tratamiento de la forma				x	
	Las imágenes apoyan el concepto y contenido					x
	Posee una jerarquía clara					x
	Las ilustraciones enfatian el contenido					x
	Se aleja de los estereotipos visuales					x
	Posee un buen recorrido visual			x		
	Las ilustraciones tienen un mayor peso visual comparado con el texto					x
	Es posible aplicar la estructura a los otros temas del recurso pedagógico.			x		
	Es viable a la hora de invertir recursos y tiempo para producirlo		x			

Propuesta 2

Tabla 2

Propuesta	Criterios	1	2	3	4	5
Propuesta 2	Posee alto nivel de interacción			x		
	La propuesta cumple con los requisitos de tratamiento de la forma				x	
	Las imágenes apoyan el concepto y contenido					x
	Posee una jerarquía clara					x
	Las ilustraciones enfatian el contenido			x		
	Se aleja de los estereotipos visuales					x
	Posee un buen recorrido visual					x
	Las ilustraciones tienen un mayor peso visual comparado con el texto			x		
	Es posible aplicar la estructura a los otros temas del recurso pedagógico.					x
	Es viable a la hora de invertir recursos y tiempo para producirlo					x

Propuesta 3

Tabla 3

Propuesta	Criterios	1	2	3	4	5
Propuesta 2	Posee alto nivel de interacción					x
	La propuesta cumple con los requisitos de tratamiento de la forma					x
	Las imágenes apoyan el concepto y contenido					x
	Posee una jerarquía clara			x		
	Las ilustraciones enfatian el contenido					x
	Se aleja de los estereotipos visuales				x	
	Posee un buen recorrido visual				x	
	Las ilustraciones tienen un mayor peso visual comparado con el texto				x	
	Es posible aplicar la estructura a los otros temas del recurso pedagógico.					x
Es viable a la hora de invertir recursos y tiempo para producirlo					x	

Anexo 5

En este anexo se recopila el instrumento de validación de segundo nivel el cual se divide en el instrumento utilizado en el grupo de expertos en el tema y el grupo de expertos en diseño.

Expertos en diseño

Instrumento de validación para expertos en diseño

El presente instrumento busca comprobar de forma objetiva los códigos visuales utilizados para la construcción del recurso pedagógico, por lo tanto es necesario que se conteste de forma objetiva haciendo uso de sus conocimientos en diseño gráfico.

El recurso pedagógico

- A. Posee jerarquía tipográfica se puede identificar.
- B. No posee jerarquía tipográfica.
- C. La jerarquía tipográfica no es clara en todo el recurso y se rompe. Indicar en qué partes.

La tipografía

- A. Genera jerarquía en el recurso pedagógico.
- B. No genera jerarquía en el recurso pedagógico
- C. Solamente en algunas partes. Indicar cuáles

La usabilidad y navegación del recurso

- A. Es comprensible.
- B. Es incomprensible.
- C. Se dificulta su uso en algunas partes. Indicar cuáles

El peso visual de la tipografía

- A. Es equilibrado.
- B. Es desequilibrado entre ambas tipografías.
- C. no es equilibrado en algunas partes. Indicar cuáles.

La combinación y uso de los tamaños de la tipografía.

- A. Tiene relación con la jerarquía y contenido.
- B. No es posible encontrar relación entre ambos.
- C. La relación entre ambos se pierde en algunas partes. Indicar cuáles.

La combinación de colores en el contenido de las ilustraciones de acuerdo al tema y contexto cultural.

- A. Son aplicados de forma correcta.
- B. No son aplicados de forma correcta.
- C. Algunas partes poseen combinaciones de colores incorrectas. Indicar cuáles.

Los colores aplicados en el material más no en las ilustraciones.

- A. Pueden relacionarse con Nueva Acrópolis.
- B. No se relacionan con Nueva Acrópolis.
- C. Algunos sí, otros no. Indicar cuáles provocan la desconexión con Nueva Acrópolis.

Las ilustraciones.

- A. Apoyan de forma visual el contenido
- B. No proveen de apoyo visual al contenido
- C. Algunas de ellas distraen del contenido. Indicar cuáles.

El estilo y forma de ilustración

- A. **Captan la atención al contenido.**
- B. **Distraen la atención del contenido.**
- C. **En algunos casos no captan la suficiente atención del contenido. Indicar cuáles.**

La organización del contenido

- A. Se basa en una retícula y orden visual que se puede identificar.
- B. No se basa en una retícula y orden visual que se puede identificar.
- C. No es identificable en algunos casos. Indicar cuáles.

El contenido del recurso pedagógico para apoyar el curso.

- A. Posee el contenido necesario.
- B. No posee el contenido necesario para explicar.
- C. Posee un contenido excesivo.

Los elementos gráficos como íconos y esquemas

- A. Ayudan a comprender a la hora de estudiar los temas.
- B. Confunden a la hora de estudiar los temas.
- C. Algunos de ellos no aportan ayuda a la hora de comprender un tema.

A lo largo de las partes del recurso

- A. Puede identificarse un ritmo y secuencia.
- B. No puede identificarse un ritmo y secuencia.
- C. En algunas partes puede identificarse ritmo y secuencia. Indicar cuáles partes.
- D. En algunas partes no puede identificarse ritmo y secuencia en sus partes. Indicar cuáles.

La frase conceptual utilizada para la elaboración del recurso pedagógico es Fluir de conocimiento. Se escoge en base a la relación que poseen los ríos, mitos y leyendas guatemaltecas y las filosofías orientales en donde el conocimiento y sabiduría son usados en metáforas del flujo de los ríos y del tiempo.

La jerarquía y retícula

- A. Puede relacionarse al concepto.
- B. No puede relacionarse al concepto.
- C. Algunas partes no se pueden relacionar. Indicar cuáles.

El color

- A. Se asocia a el concepto creativo.
- B. No se asocia al concepto creativo.
- C. Algunas partes no pueden asociarse. Indicar cuáles.

Los recursos gráficos

- A. Construyen la imagen del río
- B. No construyen la imagen de un río
- C. Algunos de ellos crean conflicto con la imagen de un río. Indicar cuáles.

Expertos en educación y Psicología

Instrumento de validación para expertos en el tema al igual que para expertos en diseño será construido en un Google Forms.

Secuencia y ritmo en la construcción del recurso.

Instrumento de validación para expertos en Tema.

El presente instrumento busca comprobar de forma objetiva los códigos visuales utilizados para la construcción del recurso pedagógico, por lo tanto es necesario que se conteste de forma objetiva haciendo uso de sus conocimientos en diseño gráfico.

El recurso pedagógico

- A. Posee jerarquía en el contenido de títulos y texto identificable.
- B. No posee jerarquía en el contenido de títulos y texto.
- C. La jerarquía en el contenido de títulos y texto no es clara en todo el recurso y se rompe. Indicar en qué partes.

La jerarquía en el recurso

- A. Es fácil de seguir y de entender.
- B. No es posible entender.
- C. Se pierde en el recorrido, indicar en qué partes.

El recurso pedagógico

- A. Posee una navegación a través del contenido comprensible.
- B. La navegación a través del contenido incomprensible.
- C. Se dificulta la navegación a través del contenido en alguna parte. Indicar cuáles.

Los dos tipos de letras

- A. El peso es equilibrado.
- B. El peso compite entre ambos tipos de letras.
- C. El peso no es adecuado en algunas partes. Indicar cuáles.

La combinación y uso de los tamaños de los tipos de letras.

- A. Es coherente con la jerarquía y contenido.
- B. No es posible encontrar coherencia entre ambos.
- C. La coherencia entre ambos se pierde en algunas partes. Indicar cuáles.

La paleta de colores aplicada en el material (fuera de las ilustraciones)

- A. Puede identificarse fácilmente.
- B. No puede ser identificada
- C. Posee demasiados colores y dificulta la identificación pero puede lograrse.

La combinación de colores

- A. Son aplicados de forma coherente en el contenido e ilustraciones.
- B. No son coherentes en el contenido e ilustraciones.
- C. Algunas partes poseen combinaciones de colores incoherentes. Indicar cuáles.

Los colores aplicados en el material más no en las ilustraciones.

- A. Pueden relacionarse con Nueva Acrópolis.
- B. No se relacionan con Nueva Acrópolis.
- C. Algunos sí, otros no. Indicar cuales provocan la desconexión con Nueva Acrópolis.

Las ilustraciones.

- A. Apoyan de forma el contenido y conceptos.
- B. No proveen de apoyo contenido al contenido y conceptos.
- C. Algunas de ellas confunden en lugar de apoyar el contenido. Indicar cuáles.

El estilo y forma e ilustración

- A. Captan la atención al contenido.
- B. Distraen la atención del contenido.
- C. En algunos casos no captan la suficiente atención del contenido. Indicar cuáles
- D. En algunos casos distraen demasiado la atención del contenido. Indicar cuáles.

El contenido

- A. Posee un orden identificable.
- B. No poseen orden.
- C. El orden no es identificable en algunos casos. Indicar cuáles.

El recurso pedagógico es

- A. Es sólido y conciso, posee el contenido necesario.
- B. Es flojo y breve, no alcanza para explicar el contenido.
- C. Es demasiado extenso con referencia al contenido.
- D. Es extenso y sólido, lo necesario para el contenido.
- E. Es flojo y extenso, no ayuda a explicar el contenido.

Los elementos y esquemas

- A. Ayudan a comprender a la hora de estudiar los temas.
- B. Confunden a la hora de estudiar los temas.
- C. Algunos de ellos no aportan ayuda a la hora de comprender un tema.

El recurso pedagógico

- A. Posee un ritmo y secuencia a lo largo de las partes del recurso que puede identificarse.
- B. No se encuentra ritmo y secuencia en las partes del recurso.
- C. Algunos elementos poseen ritmo y secuencia. Indicar cuáles partes.
- D. Algunos elementos no poseen ritmo y secuencia en sus partes. Indicar cuáles.

La frase conceptual utilizada para la elaboración del recurso pedagógico es Fluir de conocimiento. Se escoge en base a la relación que poseen los ríos, mitos y leyendas guatemaltecas y las filosofías orientales en donde el conocimiento y sabiduría son usados en metáforas del flujo de los ríos y del tiempo.

La jerarquía y retícula

- A. Puede relacionarse al concepto.
- B. No puede relacionarse al concepto.
- C. Algunas partes no se pueden relacionar. Indicar cuáles.

El color

- A. Se relaciona el concepto creativo.
- B. No se relaciona al concepto creativo.
- C. Algunas partes no pueden relacionarse. Indicar cuáles.

Los fondos

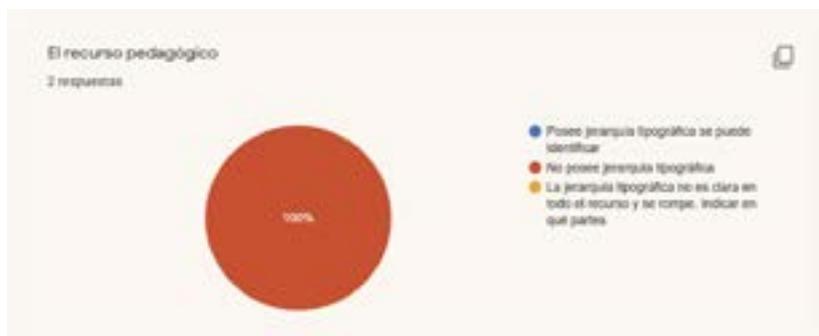
- A. Aportan valor a la imagen del río.
- B. No aportan valor a la imagen de un río.
- C. Algunos de ellos no crean conflicto con la imagen de un río. Indicar cuáles.

Anexo 6

En este anexo se recopilan las respuestas del segundo nivel el cual se divide en el instrumento utilizado en el grupo de expertos en el tema y el grupo de expertos en diseño.

Expertos en diseño

Tabla 1



Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.
1 respuesta

Si bien se está utilizando la técnica del flat design, lo veo muy infantil

Tabla 2

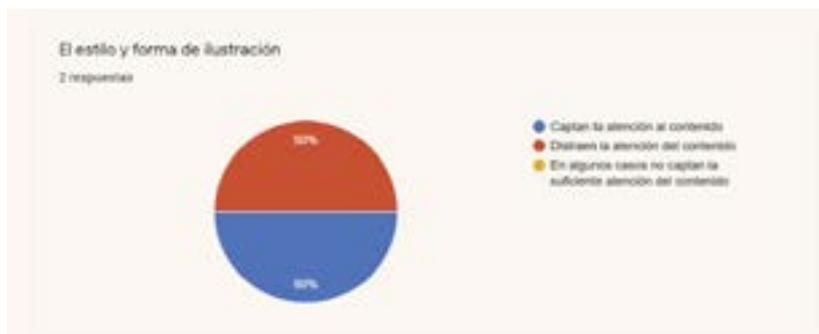


Tabla 3

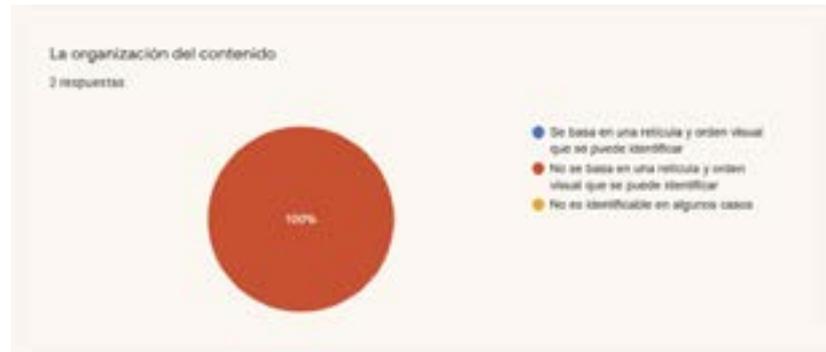


Tabla 4



Tabla 5

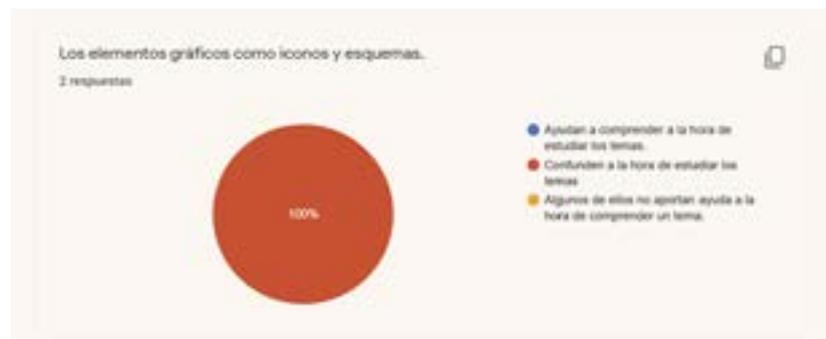


Tabla 6

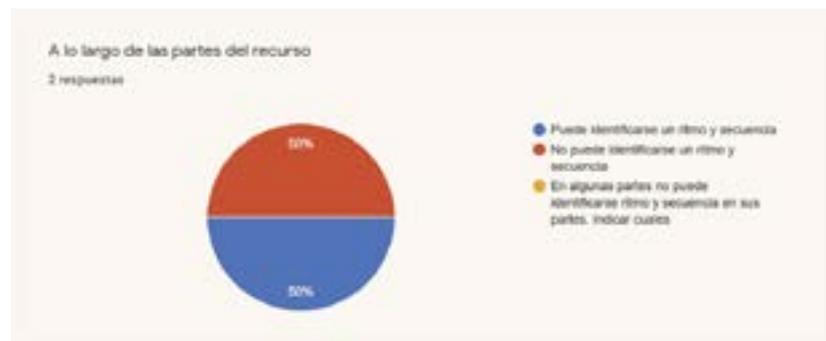


Tabla 7

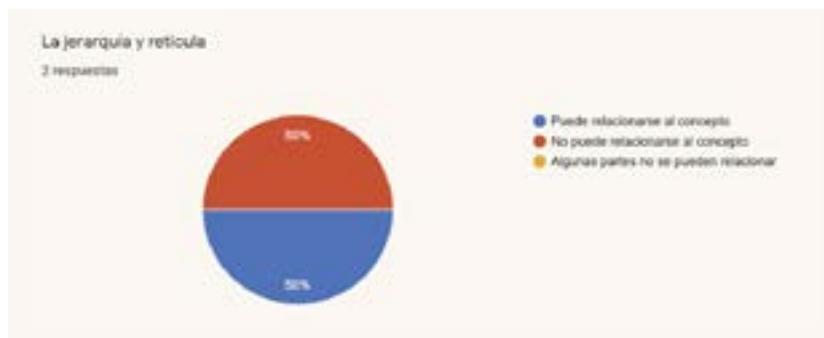
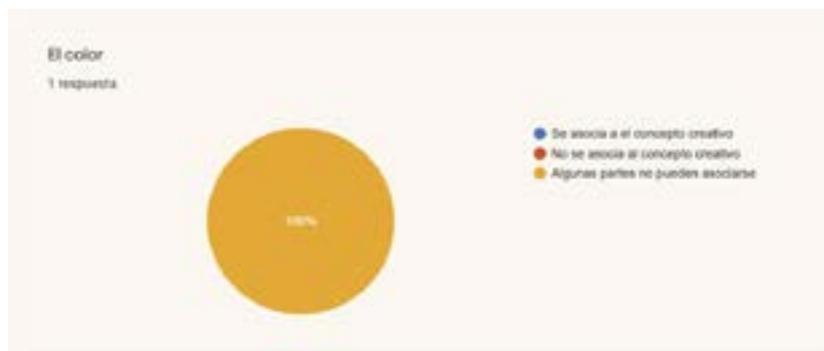


Tabla 8



Si escogió la última respuesta por favor indicar cuáles.

2 respuestas

No conozco el concepto creativo :5

Desconozco el concepto creativo

Tabla 9

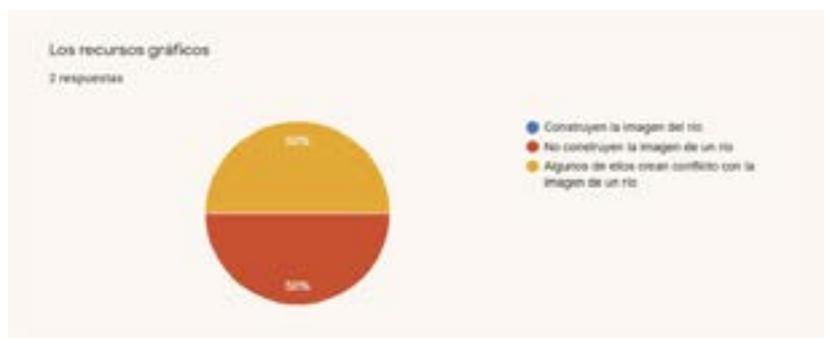


Tabla 10

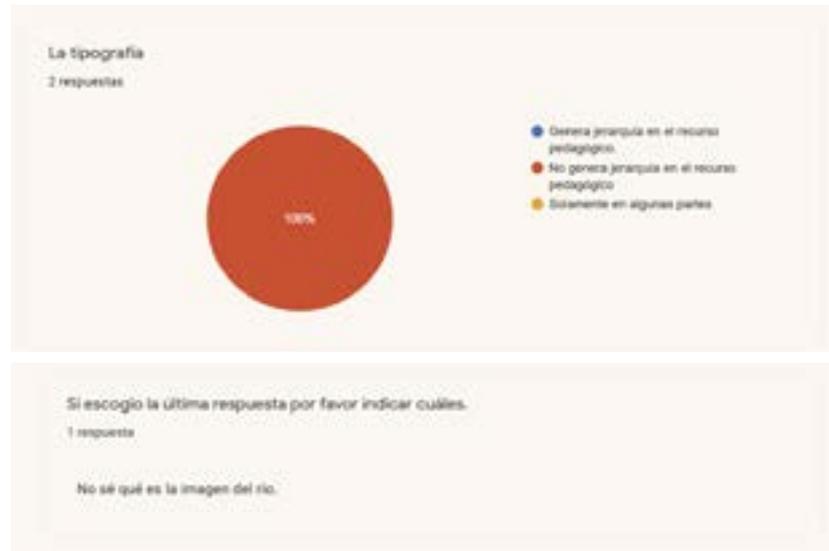


Tabla 11

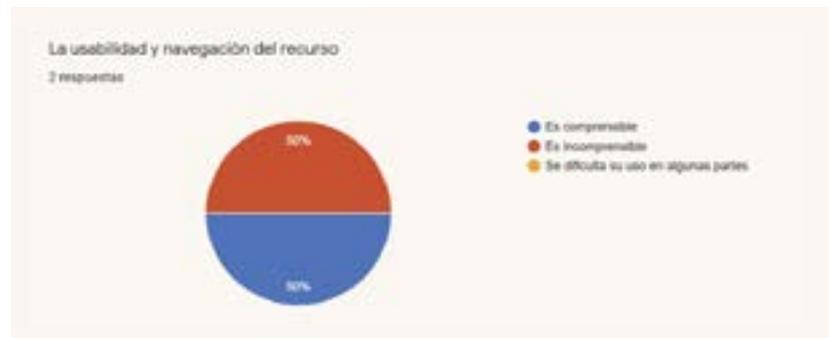


Tabla 12



Tabla 13

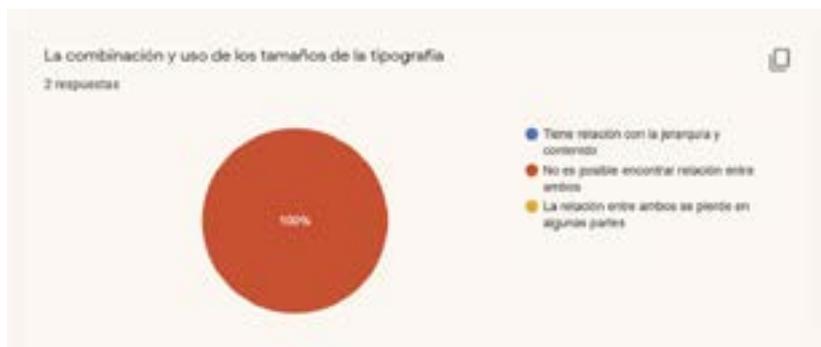


Tabla 14



Tabla 15

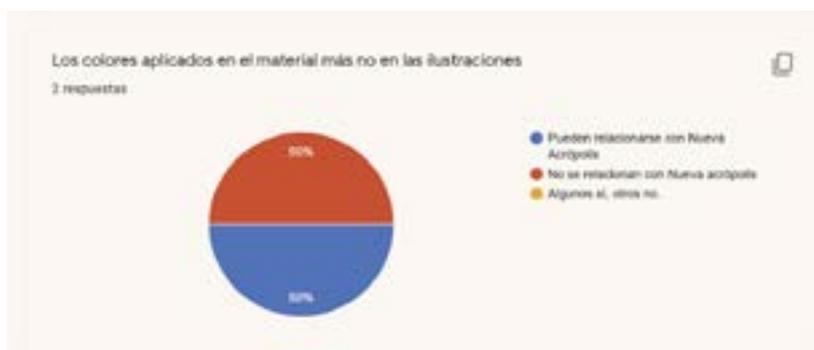
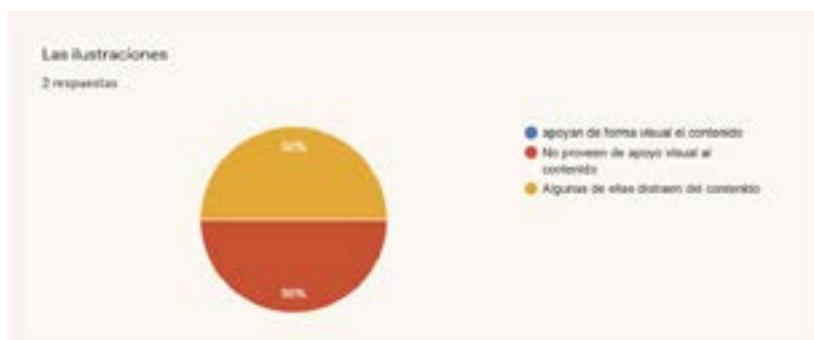


Tabla 16



Expertos en psicología y educación.

Tabla 17



Tabla 18



Tabla 19

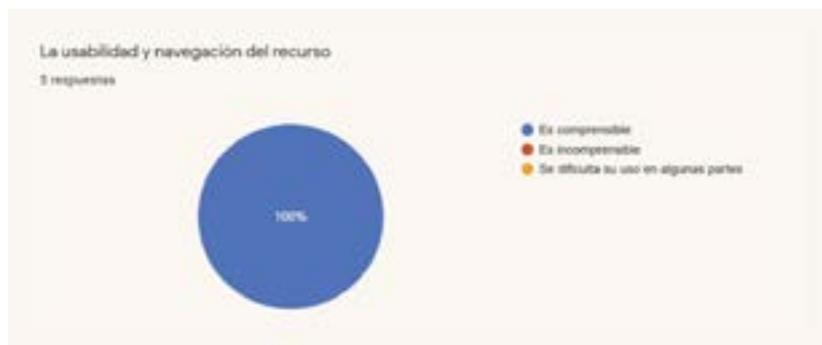


Tabla 20

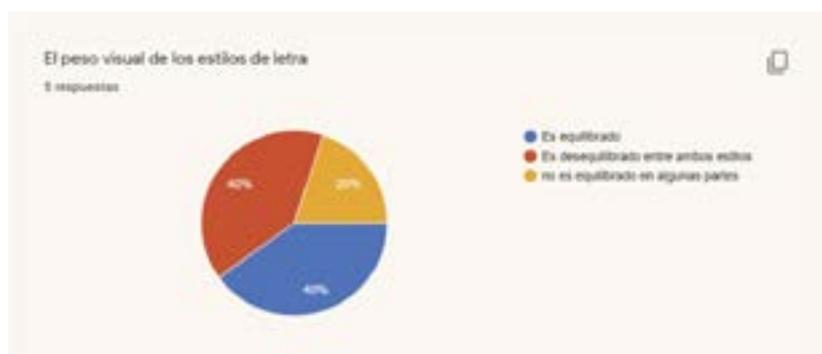


Tabla 21

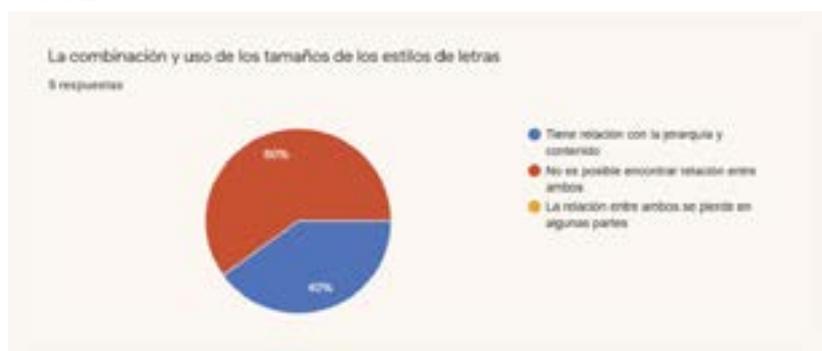


Tabla 22



Si se elige la última respuesta, indicar en cuáles

2 respuestas

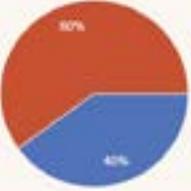
El material presentado puede ser utilizado para niños. Debe de ser adecuado para variedad de edades 18 años en adelante

necesita darle "seriedad"

Tabla 23

Los colores aplicados en el material más no en las ilustraciones

3 respuestas



- Pueden relacionarse con Nueva Acrópolis
- No se relacionan con Nueva acrópolis
- Algunos si, otros no

Indicar cuáles provocan la desconexión con Nueva Acrópolis

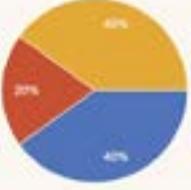
1 respuesta

Debe de ser colores formales, si se puede llamar de esa manera.

Tabla 24

Las ilustraciones

3 respuestas



- apoyan el contenido
- No proveen de apoyo al contenido
- Algunas de ellas distraen del contenido

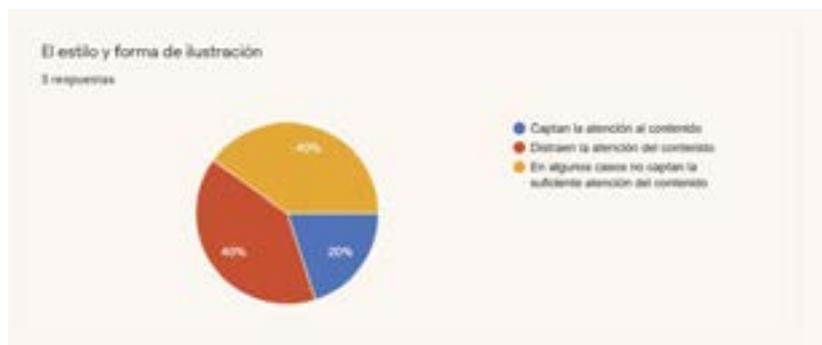
Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

2 respuestas

Están relacionados con el contenido, pero las ilustraciones no son tan formales para un grupo de adultos

en algunas no está clara la relación de ellas con el texto

Tabla 25



Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

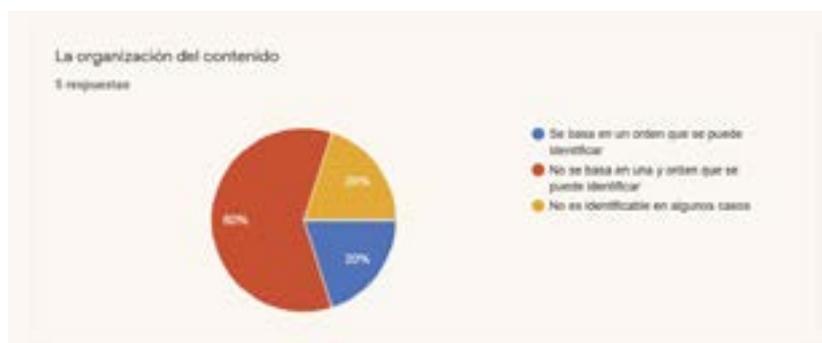
3 respuestas

En algunos gráficos se ve muy infantil.

Creo que las ilustraciones a utilizar deben de ser reales, fotografías.

algunas necesitan ser más llamativas o concisas

Tabla 26



Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

1 respuesta

En las dispositivas donde habla la vida moral e intelectual, se puede confundir por dónde comenzar

Tabla 27

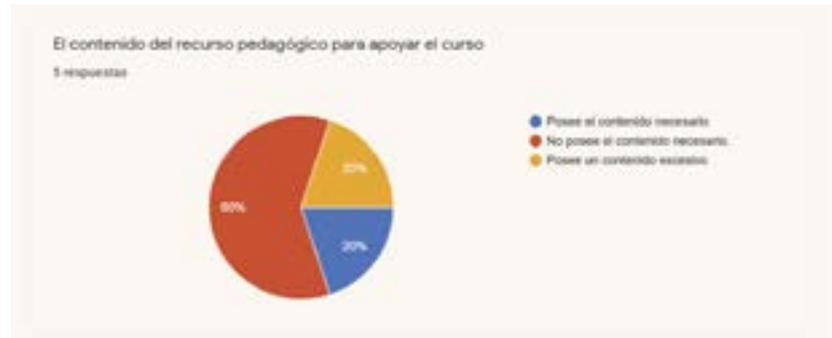
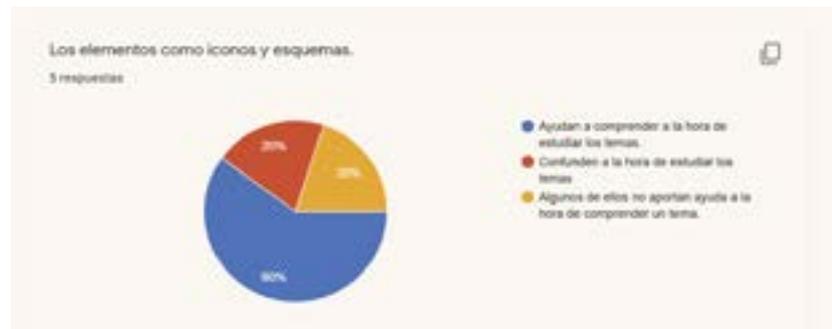


Tabla 28

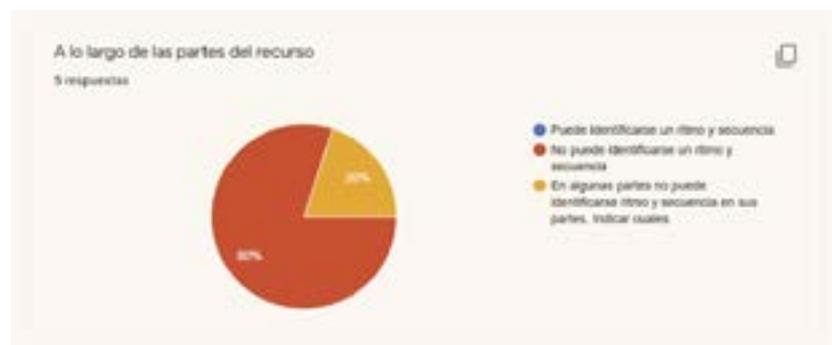


Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

1 respuesta

su interpretación no es muy clara

Tabla 29



Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

2 respuestas

En general falta una fluidez para que se perciba continuidad

Los recursos que se presentan deben de estar conectados. El recurso debe de ser útil para el instructor.

Tabla 30



Tabla 31

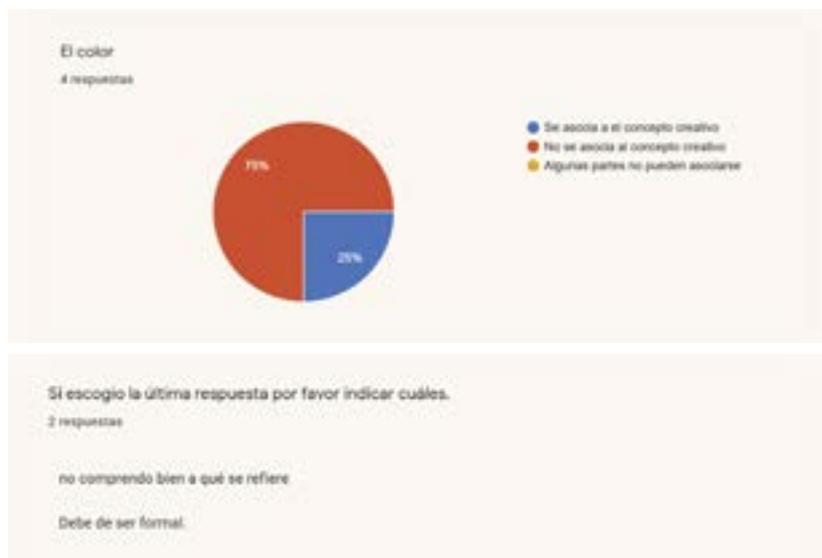


Tabla 32



Anexo 7

En este anexo se recopilan las respuestas del tercer nivel de visualización el cual se divide en el instrumento utilizado con el Grupo Objetivo.

Instrumento de validación del grupo objetivo

El recurso pedagógico

1. Posee orden de jerarquía que se puede identificar.
2. No posee orden.
3. El orden no es claro en todo el recurso y se rompe. Indicar en qué partes.
4. Si se elige la ultima respuesta, indicar en qué partes.

Los estilos de letra en los títulos, subtítulos y texto.

1. Crean un orden que se puede entender.
2. No crea un orden.
3. Solamente en algunas partes.
4. Si se elige la ultima respuesta, indicar en qué partes.

La usabilidad y navegación del recurso

1. Es fácil de intuir su uso.
2. No es fácil de intuir su uso.
3. Se dificulta su uso en algunas partes.
4. Si se elige la ultima respuesta, indicar en qué partes.

El tamaño de letra en el texto

1. Puede leerse.
2. No puede leerse.
3. Se dificulta en algunas partes.
4. Si se elige la ultima respuesta, indicar en cuáles.

La combinación y uso de los tamaños de los estilos de letras

1. Tiene relación con el orden y contenido.
2. No es posible encontrar relación entre ambos.
3. La relación entre ambos se pierde en algunas partes.
4. Si se elige la última respuesta, indicar en cuáles.

La combinación de colores en el contenido

1. Está de acuerdo al tema y contexto cultural.
2. No está de acuerdo al tema y contexto cultural.
3. En algunas partes.
4. Si se elige la última respuesta, indicar en cuáles.

Los colores aplicados en el material

1. Pueden relacionarse con Nueva Acrópolis.
2. No se relacionan con Nueva Acrópolis.
3. Algunos sí, otros no.
4. Indicar cuáles provocan la desconexión con Nueva Acrópolis.

Las imágenes que apoyan el contenido

1. Ayudan a describir el tema.
2. No ayudan a describir el tema.
3. Algunas de ellas no ayudan a describir.
4. Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

El contenido

1. Se basa en un orden lógico que se puede identificar.
2. No se basa en orden lógico que se puede identificar.
3. No es identificable en algunos casos.
4. Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

El contenido del recurso pedagógico para apoyar el tema

1. Posee el contenido necesario en la explicación del tema.
2. No posee el contenido necesario en la explicación del tema.
3. Posee un contenido excesivo en la explicación del tema.

Los elementos como iconos y esquemas.

1. Ayudan a describir el tema.
2. No ayudan a describir el tema.
3. Algunos de ellos no aportan ayuda a la hora de describir un tema.
4. Si usted eligió la última respuesta, Indicar cuáles.

A lo largo de las partes del recurso

1. Puede identificarse un patrón en el diseño.
2. No puede identificarse un patrón en el diseño.
3. En algunas partes no puede identificarse un patrón de diseño.
4. Si usted eligió la última respuesta, indicar cuáles.

Concepto creativo

La frase conceptual utilizada para la elaboración del recurso pedagógico es Fluir de conocimiento. Se escoge en base a la relación que poseen los ríos, mitos y leyendas guatemaltecas y las filosofías orientales en donde el conocimiento y sabiduría son usados en metáforas del flujo de los ríos y del tiempo.

El orden de jerarquía de títulos y subtítulos

1. Puede relacionarse al concepto.
2. No puede relacionarse al concepto.
3. Algunas partes no se pueden relacionar.
4. Algunas partes no se pueden relacionar.

El color

1. Se asocia a el concepto creativo.
2. No se asocia al concepto creativo.
3. Algunas partes no pueden asociarse.
4. Si escogió la última respuesta por favor indicar cuáles.

Los recursos gráficos como fondos y elementos decorativos

Construyen la imagen del río

1. No construyen la imagen de un río.
2. Algunos de ellos crean conflicto con la imagen de un río.
3. Si escogió la última respuesta por favor indicar cuáles.

Anexo 8

Resultados Grupo Objetivo

En este anexo se recopilan las respuestas del grupo objetivo en el instrumento de validación.

Tabla 1

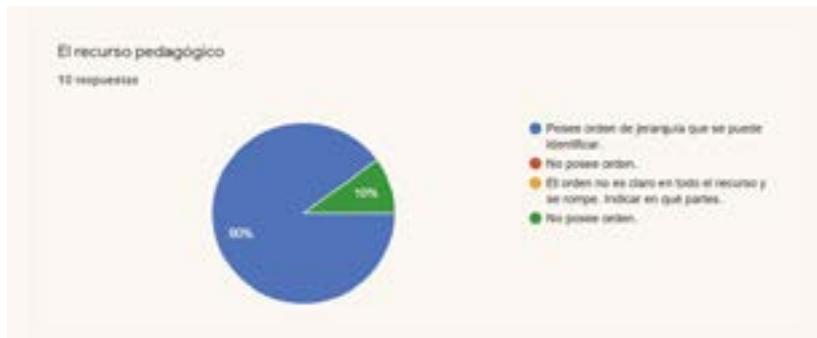


Tabla 2

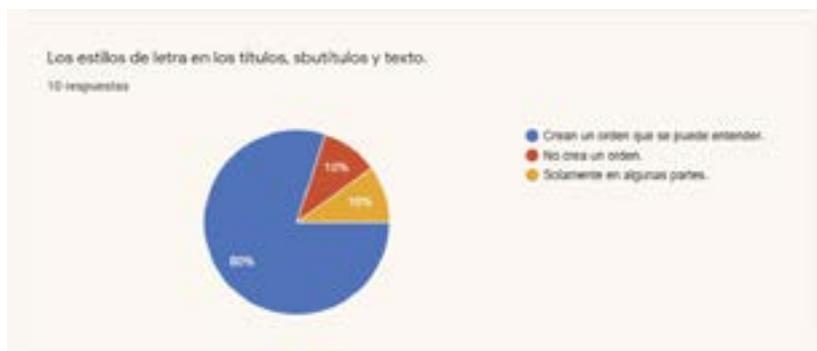
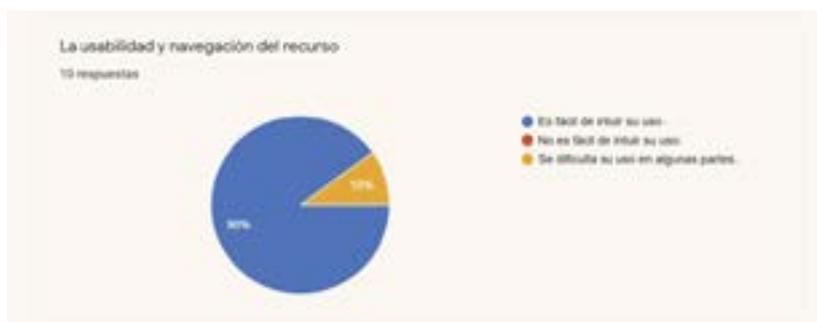


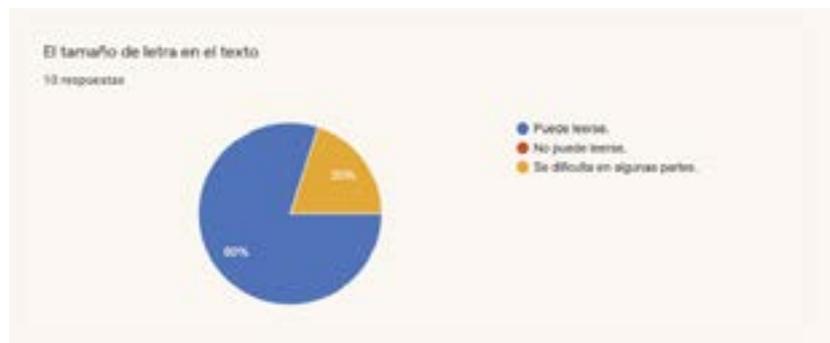
Tabla 3



Si se elige la última respuesta, indicar en qué partes
1 respuesta

Las letras muy pequeñas.

Tabla 4

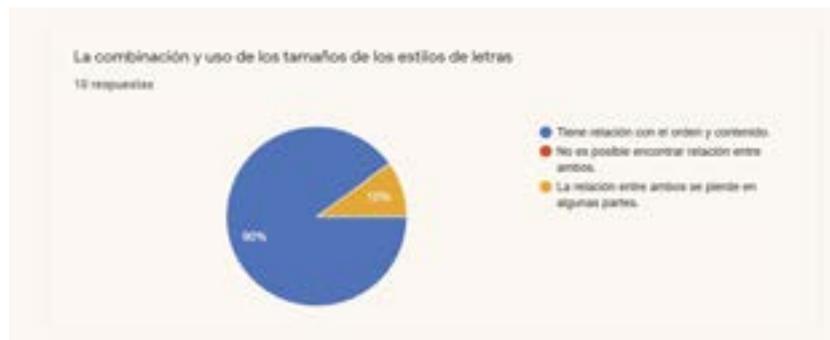


Si se elige la última respuesta, indicar en cuáles
2 respuestas

En mi caso lo vi en celular.

Muy pequeña la letra.

Tabla 5



Si se elige la última respuesta, indicar en cuáles.
1 respuesta

Es el mismo siempre se toma aburrido.

Tabla 6



Tabla 7



Tabla 8

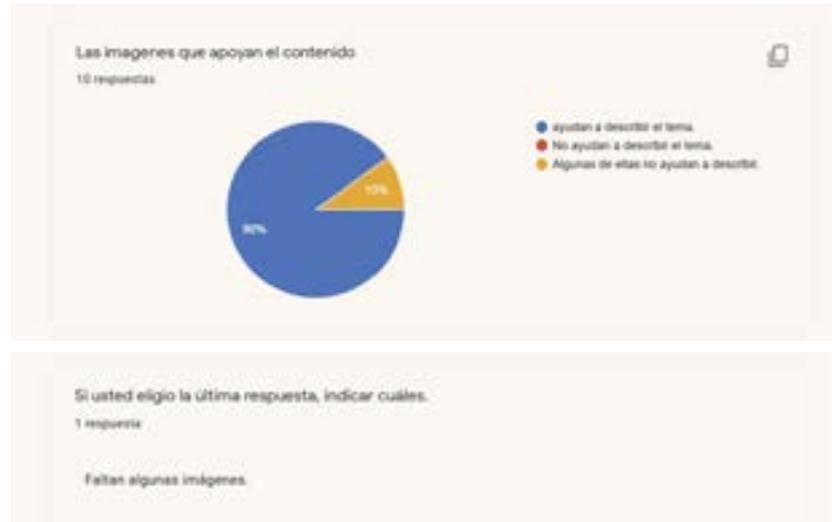


Tabla 9

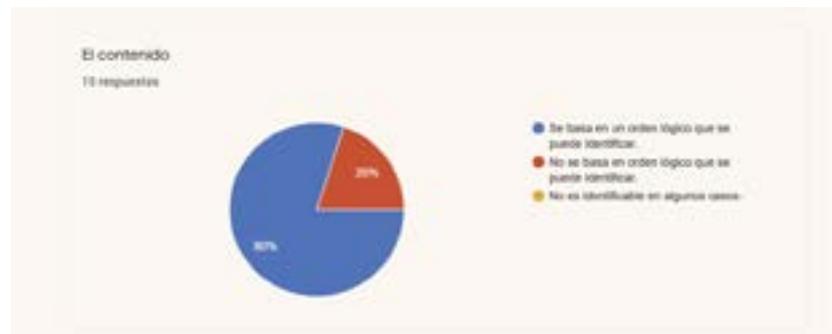


Tabla 10

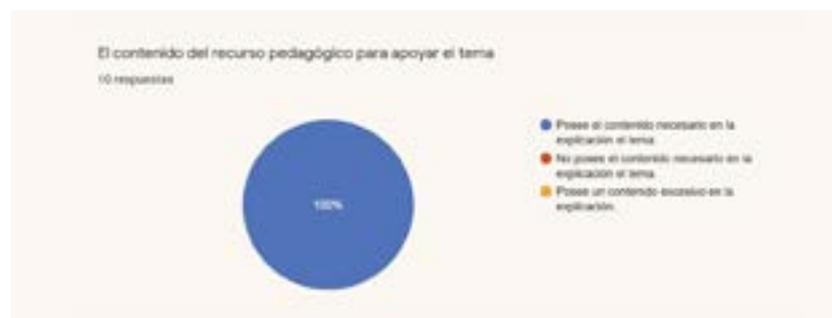


Tabla 11

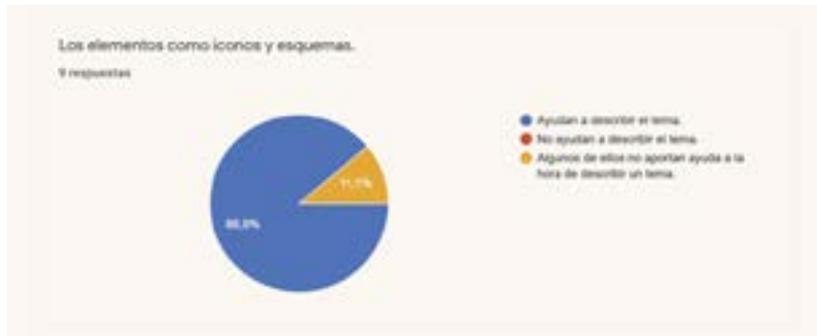


Tabla 12

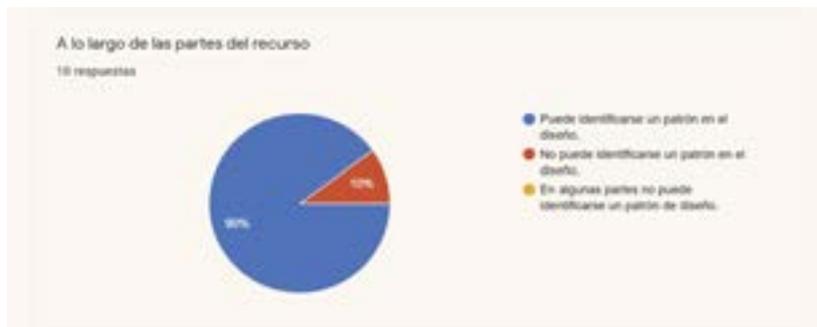


Tabla 13

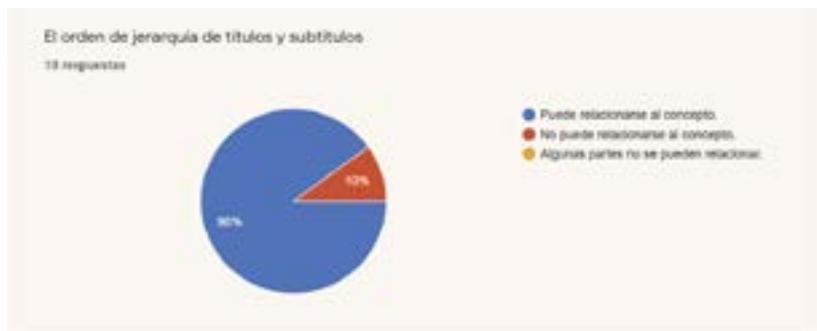


Tabla 14

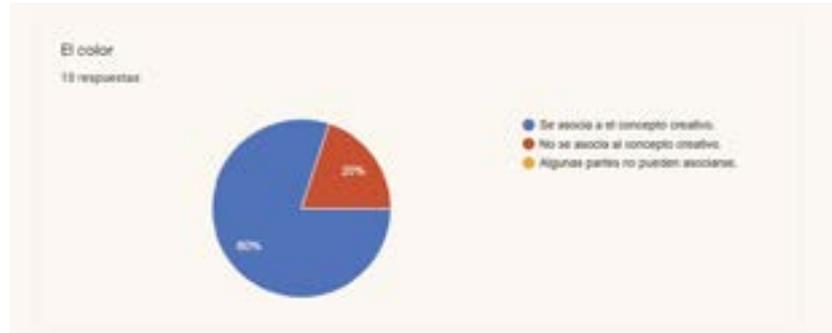


Tabla 15



Guatemala, 27 de abril de 2022

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación ***Aplicación del diseño editorial en la elaboración de recurso pedagógico para los cursos en línea de primer nivel de Nueva Acrópolis, Guatemala***, de la estudiante ***Diana Carolina Chávez Mérida*** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario ***número: 201401313***, previamente a conferírsele el título de ***Diseñadora Gráfica*** en el grado académico de Licenciatura.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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

Alan Gabriel Mogollón Ortiz
LICENCIADO EN LETRAS
CGL 31632

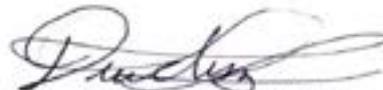

Alan Gabriel Mogollón Ortiz
Colegiado No. 31632



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"Aplicación del diseño editorial en la elaboración de recurso pedagógico para los cursos en línea de primer nivel de Nueva Acrópolis Guatemala."

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Diana Carolina Chávez Mérida

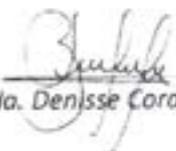
Asesorado por:



Mtr. Licda. Erika Grajeda



M.A. Licda. Emperatriz Pérez



Licda. Denisse Cordero Villalta

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano en funciones

