

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

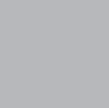
**DISEÑO DE TALLERES  
CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA  
DE LA ASIGNATURA DE  
DISEÑO VISUAL 2**

**JORGE ANDRÉS ANLEU MEJÍA**



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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



**DISEÑO DE TALLERES  
CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA  
DE LA ASIGNATURA DE  
DISEÑO VISUAL 2**

GUATEMALA, GUATEMALA

Proyecto desarrollado por  
**Jorge Andrés Anleu Mejía**  
para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, Agosto, 2020

"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"

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA  
DV2

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA  
DV2

## **NÓMINA DE AUTORIDADES**

### **DECANO:**

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

### **VOCAL I:**

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

### **VOCAL II:**

Licda. Ilma Judith Prado Duque

### **VOCAL III:**

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García

### **VOCAL IV:**

Br. Andrés Cáceres Velazco

### **VOCAL V:**

Br. Andrea María Calderón Castillo

### **SECRETARIO ACADÉMICO:**

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca





## **TRIBUNAL EXAMINADOR**

### **DECANO:**

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

### **SECRETARIO ACADÉMICO:**

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

### **ASESOR METODOLÓGICO:**

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

### **ASESOR GRÁFICO:**

Licda. Ana Carolina Aguilar Castro  
De Flores

### **TERCER ASESOR:**

MSc. Mónica Roxana Noriega Medrano

## **AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIA**

me apoyaron de alguna forma en el curso de esta carrera y a la vida por ponerme en el lugar y momento adecuado.

Un gracias de corazón y que jamás se termine el hambre del conocimiento.

En la vida llega el momento donde nos encontramos con nosotros mismos, con lo que a lo largo de los años logramos construir y que nos da la opción de seguir adelante. En esta etapa de mi vida llegaron amigos con los que aprendí cosas de incontable valor, además compañeros que me mostraron los límites y niveles de exigencia de esta bella carrera.

Agradezco con un profundo respeto y admiración a mis catedráticos, la sabiduría y la enseñanza transmitida en cada uno de los momentos dentro y fuera de la universidad. Por la amistad que logre forjar y la experiencia que lograron transmitir.

A mis padres por siempre estar a mi lado, por apoyarme en mis decisiones y mis acciones. Especialmente a mi mamá por encargarse de ser ejemplo de vida y fortaleza. A mis hermanos por animarme a medio camino y no dejar que flaqueara en ningún momento.

A todas las personas que en su momento

*La razón teme  
la derrota, pero  
la intuición disfruta  
la vida y sus desafíos.*

Paulo Cohelo





## **PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto a continuación presenta el desarrollo del proceso de investigación, observación, experiencia, producción gráfica y validación para el desarrollo del material gráfico preparado en apoyo a la docencia del curso Diseño Visual Dos. Desarrollando la observación, el concepto creativo apoyándonos de la herramienta de las figuras retóricas.

En la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, los estudiantes empiezan a desarrollar sus capacidades creativas en el curso de Diseño Visual Dos, una asignatura que se encarga de darles las herramientas para la construcción del concepto creativo, de la mano de las figuras retóricas, siendo este curso uno de los más importantes para la estructura de la red curricular.

Siendo el concepto creativo una pieza fundamental para el desarrollo de cualquier proyecto de diseño se agregó a esto un método de observación desarrollado en el ambiente profesional, para reforzar las competencias creativas del curso.

Con el fin de apoyar y reforzar a los estudiantes de este curso con el desarrollo del concepto creativo, para así generar una mejora a la resolución de problemáticas de comunicación visual de la sociedad guatemalteca.

## **INDICE**

**INTRODUCCIÓN**  
CAPITULO1  
» página 9

**MARCO TEÓRICO**  
CAPITULO2  
» página 28

**PROCESO CREATIVO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA**  
CAPITULO3  
» página 39

**COMPROBACIÓN DE LA EFICIENCIA Y PROPUESTA GÁFICA FINAL**  
CAPITULO4  
» página 65

**PROPUESTA GREFICA FINAL FUNDAMENTADA**  
CAPITULO5  
» página 72

**ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA PROPUESTA FINAL**  
CAPITULO6  
» página 89

**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**  
» página 100

**LECCIONES APRENDEIDAS**  
» Página 102

**FUENTES CONSULTADAS**  
» página 103

**ANEXOS**  
» página 106



# INTRODUCCIÓN

*Libre, y para mi sagrado, es el derecho de pensar...  
La educación es fundamental para la felicidad social;  
es el principio en el que descansan la libertad  
y el engrandecimiento de los pueblos.*

Benito Juárez García.

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA  
DV2





## INTRODUCCIÓN

A nivel global se ingresa en un período de transformación radical, la innovación tecnológica e intelectual está cambiando la industrialización a nivel mundial. Hoy en día los países de primer mundo tienen el 70% de ingresos económicos del conocimiento que producen debido a investigación científica, innovaciones tecnológicas y nuevas tendencias de marketing, mientras que en los países de tercer mundo como Guatemala, sigue dependiendo de la producción de materia prima en la agricultura. La obligación de transformarse, de conocer nuevas formas y procesos de trabajo, así también como de explorar nuevas metodologías de investigación de diseño; cómo se hace y se enseña diseño gráfico globalmente.

Indudablemente la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC tiene un papel sumamente importante en la formación de profesionales del diseño en Guatemala, es por eso que es necesario vincular la práctica profesional, el mercado actual y global de hacer diseño, con la base académica impartida por los docentes de la asignatura de Diseño Visual.

En la academia la práctica del diseño creativo comienza a emerger cuando se cursa Diseño Visual Dos, la temática central del curso está constituida alrededor de la concepción del concepto creativo por medio de las figuras retóricas, para la creación de ideas y piezas gráficas en general, enfocados a la exploración de la materia creativa y la solución de comunicación que la sociedad demanda en el día a día del diseño, para resolver problemáticas de comunicación visual de la sociedad.

Luego de realizar un diagnóstico institucional se identificó que la disponibilidad de procesos para la concepción del concepto creativo se limitaba a la que el docente preparara según su planificación por semestre.

El proyecto se plantea mejorar la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes del curso de Diseño Visual Dos por medio de procesos creativos de aprendizaje realizados en el medio profesional del diseño. Para crear una mejor base creativa en la escuela de diseño de la USAC, por medio de dos talleres creativos para el desarrollo del concepto creativo.

## ANTECEDENTES

### PERFIL DE INGRESOS

Según farusac.com (2012), Para ingresar a la Facultad de Arquitectura, tanto a la carrera de Arquitectura, como a la de Diseño Gráfico, se debe realizar las siguientes pruebas:

- » Prueba de orientación vocacional.
- » Pruebas básicas de lenguaje y matemática.
- » Prueba específica de las siguientes habilidades: razonamiento verbal, aptitud numérica, aptitud espacial y razonamiento abstracto.

### RESEÑA HISTÓRICA DE FARUSAC

Según farusac.com (2012), La carrera de Arquitectura fue creada según Punto DÉCIMO, del Acta No. 657, de sesión celebrada por el Consejo Superior Universitario el 7 de junio de 1958.

La Escuela de Arquitectura es la instancia de administración académica encargada de formar profesionales en el área de la arquitectura, con competencias técnicas, científicas y social-humanísticas, para abordar y plantear opciones de solución a los problemas del país.





## MISIÓN FARUSAC

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

## VISIÓN FARUSAC

La facultad de arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Es una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la arquitectura, diseño visual, especialidades y otros que demanden la sociedad guatemalteca. Con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia. Con capacidad de proponer soluciones a los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar respuestas a los requerimientos del mercado laboral con un gobierno democrático. Una administración efectiva y con capacidad de gestión. Con condiciones adecuadas de la infraestructura financiamiento y recursos tecnológicos.

## OBJETIVOS DE FARUSAC

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

Contribuir en la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de la arquitectura y el diseño gráfico.

## RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Según farusac.com (2012), En el año de 1975 se incluyó en el Plan de Desarrollo Universitario de la Universidad de San Carlos, -USAC- la creación de carreras técnicas con el propósito principal de diversificar las oportunidades de educación superior.

En consonancia con ese plan, el arquitecto Eduardo Aguirre Cantero, entonces decano de la Facultad de Arquitectura, nombró a un equipo de profesores y estudiantes de la Facultad para elaborar una propuesta de creación de la Carrera de Técnico Universitario en Diseño Gráfico. La propuesta elaborada por este equipo fue aprobada por el Consejo Superior Universitario en el año de 1986 y, en el primer semestre de 1987, empezó a funcionar el Programa de Técnico Universitario en Diseño Gráfico adscrito a la Facultad de Arquitectura.

En el año 2003 luego de una readecuación del pensum, se elevó el nivel de estudios al de licenciatura en Diseño Gráfico y, en 2004, el programa fue elevado a la categoría de Escuela Facultativa.

En el año 2008 un equipo de docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, elaboró una propuesta para la creación de la Primera Maestría en Ciencias para el Mercadeo para el Diseño, la cual fue aprobada en el año 2009 y empezó a servirse en el año 2010.

En el año 2009 se dio inicio a la readecuación curricular con el acompañamiento del Departamento de Asesoría y Orientación Curricular de la División de Desarrollo Académico de la USAC. Como resultado de esta readecuación, a partir del año 2011 se ha implementado un nuevo pensum en el marco de un currículum con enfoque por competencias.







## RED CURRICULAR DE DISEÑO GRÁFICO



(FARUSAC, Red Curricular 2011, 2012)  
 Figura No. 1 (Red Curricular 2011, Escuela de Diseño Gráfico USAC)

### PLAN DE ESTUDIOS

Según farusac.com (Plan de estudios, 2012), La Licenciatura en Diseño Gráfico, provee al estudiante una formación para dar respuesta al diseño y construcción de estrategias de comunicación visual, con valores y compromisos con el desarrollo social, tecnológicas y productivas del país.

El plan de estudios está estructurado en 10 ciclos de un semestre cada uno. En el décimo semestre se realiza el ejercicio profesional supervisado y el proyecto de graduación.

Para formar al estudiante de forma integral, las asignaturas del pensum están organizadas en cuatro áreas de conocimiento complementarias: Tecnología y Expresión, Diseño, Teoría y Métodos y Proyectos.

El eje central de la carrera lo constituye la línea de las asignaturas de Diseño Visual, mediante la cuales el estudiante aprende a resolver problemas de diseño mediante la aplicación de los conocimientos obtenidos en las otras asignaturas.

El pensum está enfocado a dar resultados a base de competencias, que el estudiante va desarrollando a lo largo de su carrera. Cada curso está destinado a crear una serie de competencias actitudinales e intelectuales en los estudiantes, de esta forma los estudiantes cumplirán con el perfil de egreso de cada curso y así mismo de la carrera en general.

## COMPETENCIAS DEL ÁREA DE DISEÑO VISUAL

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

- » Integra y aplica conocimientos al proceso de diseño.
- » Aplica técnicas y estrategias de creatividad al proceso de diseño.
- » Se actualiza permanentemente con lo que ocurre con la moda y las nuevas tendencias en el diseño.
- » Integra y aplica en su práctica conocimientos de las distintas áreas relacionadas con el diseño gráfico.
- » Hace uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).
- » Establece criterios para seleccionar las herramientas y procedimientos adecuados a los requerimientos de diseño.

(FARUSAC, Área de Diseño, 2012)

### COMPETENCIAS GENÉRICAS

- » Estructura y grafica mensajes en forma coherente.
- » Integra y aplica al proceso de diseño diferentes tipos de codificación y de codificación de lenguajes.
- » Utiliza en forma eficiente y eficaz la información pertinente para resolver problemas de diseño.
- » Utiliza diferentes técnicas creativas para dar solución a las necesidades de diseño.
- » Aplica distintas técnicas de expresión gráfica para desarrollar y transmitir ideas.
- » Utiliza en forma eficiente las herramientas tecnológicas para el proceso de diseño.
- » Evalúa, retroalimenta y toma decisiones en base a los resultados de sus propuestas de diseño.

(FARUSAC, Área de Diseño, 2012)





## ANTECEDENTES GENERALES DEL CURSO DE DISEÑO VISUAL 2

### INFORMACIÓN GENERAL

- » Área: Diseño
- » Ciclo: Tercero
- » Carácter: Fundamental
- » Prerrequisito: Ciclo 2

### DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Según el programa de Diseño Visual Dos - Pensum 2011 - segundo ciclo, (2014), Diseña Carteles: conceptuales, educativos, promocionales, institucionales, informativos. Jerarquía, planos, discurso visual. Diseño tipográfico, diagramación, cromatología y titulares. Formatos y superficies. Conceptualización, listas de atributos. Presentaciones a escala natural. Semiología, Psicología. Teoría de la forma.

## ANTECEDENTES DE COMUNICACIÓN VISUAL

En el desarrollo del curso los catedráticos utilizan distintos canales de comunicación que facilitan el traslado de información a sus estudiantes, esto amplia la facilidad de recolección de información por parte del estudiante y del docente.

### CORREO ELECTRÓNICO

Utilizado por el docente para distribución de material interno del curso, también es utilizado para la entrega de tareas en grupo e individuales.

### PÁGINA WEB Y CAMPUS VIRTUAL

Esta página presenta información general de la carrera para los estudiantes del curso. Es para uso de docentes, estudiantes y personas que e en conocer la facultad y sus carreras.



(FARUSAC, Campus Virtual, 2011)

Figura No. 2 (Campus Virtual 2011, Escuela de Diseño Gráfico USAC)





## REDES SOCIALES

Solamente es de uso informativo para los estudiantes dentro y fuera de la Facultad, además comunica diferentes actividades extracurriculares que se llevan a cabo. Son grupos en Facebook que surgen en el periodo del curso.

## MATERIAL DE APOYO PARA FACILITAR EL TEMA DE CARTEL EDUCATIVO.

(Diseño Visual 2, Presentación Cartel Educativo, Licda. Mónica Noriega)

Presentación explicando el contenido de un cartel educativo, unidad visual y marcada por la aceptación de los estudiantes.



Figura No. 3 (Presentación Cartel Educativo, Licda. Mónica Noriega)



Figura No. 4 (Presentación Cartel Educativo, Licda. Mónica Noriega)

## GUÍA METODOLÓGICA PARA EL PROYECTO DE INTEGRACIÓN DEL 2014 DE TERCER CICLO.

(Integración 3 Ciclo, docentes de 3 ciclo)

Rechazo por parte del estudiante por la línea gráfica y la poca atracción del tema expuesto.



Figura No. 5 (Integración 3 Ciclo, docentes de 3 ciclo)



Figura No. 6 (Integración 3 Ciclo, docentes de 3 ciclo)





## GUÍA METODOLOGÍA PARA EL PROYECTO DE INTEGRACIÓN DEL 2014 DE TERCER CICLO.

(Guía de Integración 3 Ciclo, docentes de 3 ciclo, 2014)

Línea grafica aceptada por estudiantes que mostraron entusiasmo ante el proyecto.



Figura No. 7 (Integración 3 Ciclo, docentes de 3 ciclo)

## IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Por el paso en la escuela de diseño gráfico los estudiantes aprenden pocas cosas que unen la teoría y práctica. Desde el inicio se hace presente la separación de la academia con el medio de trabajo de los diseñadores, al no proveer cierto acercamiento a la realidad laboral.

La escuela de diseño gráfico cuenta con metodologías activas de los docentes encargados de cada curso, sin embargo no ha sido suficiente o de alguna manera no se han enfocado con problemáticas actuales reales que puedan hacer que los diseñadores sin importar su edad se sientan identificados. El diseño de talleres creativos vinculan al estudiante con la realidad del contexto que los rodea y así facilita la forma de encontrar soluciones efectivas a los problemas de comunicación visual del país, relacionados con la actividad práctica de la profesión en el medio.

Entendiendo la importancia de iniciar una relación estrecha entre el medio profesional y la academia, es de considerar que debe implementarse desde el inicio de la carrera universitaria, la generación de métodos pragmáticos con el objetivo de reforzar los conocimientos teóricos, ese es el enfoque buscado en los talleres creativos.

Afectando a los jóvenes de 18 a 22 años de la jornada matutina y vespertina que cursan la asignatura de Diseño Visual Dos en la Escuela de Diseño Gráfico USAC.

Jóvenes dispuestos a vivir nuevas experiencias, que buscan gratificación inmediata.

Catalogados dentro de la generación de los millenials: Se mantiene relativamente conscientes de su entorno y contexto, atrasando la vida adulta, escépticos a las instituciones nacionales y estatales, siendo una generación de tolerantes, aplican la ley del mínimo esfuerzo, no aceptan un no como respuesta.





## ACTORES INVOLUCRADOS

### LOS DOCENTES DE EL CURSO DISEÑO VISUAL DOS

#### FORMA DE VER EL DISEÑO:

Comunicar un mensaje por medio de una pieza gráfica para así solucionar una problemática.

#### METODOLOGÍA:

Las metodologías activas de los docentes son del tipo magistral, utilizando poco el taller como recurso práctico para hacer incluyente al estudiante.

#### EN UN MUNDO IDEAL:

El estudiante sumergido en una realidad académica íntimamente vinculada con la realidad laboral, laboratorios creativos y tecnologías actuales para la realización de dichos talleres.

La intervención del proyecto genera una amplia gama de materiales que podrían ser aplicados para el curso dependiendo de las necesidades de las generaciones posteriores y con el descarte por parte de los docentes, sin importar quien en un futuro de la cátedra.

De no tener los talleres, el cambio estructural del curso tendría el enfoque conservador que tiene hasta hoy en día y regresaría así al problema expuesta anteriormente.

Resultados obtenidos bajo la entrevista realizada a los docentes y estudiantes, de Diseño Visual Dos. (Ver anexo 1 y 2)

### METODOLOGÍA DE DISEÑO VISUAL DOS

Según el programa de clase la metodología de Enseñanza y Aprendizaje:

- » Exposición oral dinamizada.
- » Participación, reflexión y análisis.
- » Lecturas e investigación documental.
- » Lecturas sobre Creatividad.
- » Guías de proyectos.
- » Tutorías por Internet .
- » Implementación de Programas de computación.
- » Rúbrica de Enseñanza y aprendizaje.
- » Uso de la retórica.
- » Métodos de Diseño.
- » Investigación Aplicada.
- » Debates.
- » Estrategia de comunicación.

### METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Evaluación diagnóstica utilizada al principio del semestre.

Evaluación formativa se llevará a cabo en el transcurso de la asignatura y en ella se informará periódica y oportunamente a los alumnos de sus aciertos y desaciertos. Se les brindará la oportunidad mejorar su rendimiento y que realicen experiencias de aprendizaje complementarias para alcanzar los indicadores de logro establecidos. La evaluación formativa conlleva autoevaluación y evaluación grupal. Uso de bitácora.

Evaluación Sumativa

La nota de promoción es de 61/100.

Cada tarea tiene una ponderación, de acuerdo al tipo de proyecto. Se califica de acuerdo a una matriz de evaluación

## JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Existen 183 alumnos asignados al curso de Diseño Visual Dos, tomando en cuenta ambas jornadas. Estos alumnos se dividen en ocho secciones de aproximadamente 23 alumnos cada una.

De acuerdo con los resultados de la entrevista, el ejercicio de observación y la encuesta a la que se sometieron los alumnos (todos los instrumentos adjuntos en anexos).

Existe el desarrollo de talleres creativos en clase, sin embargo no está sistematizado. En el momento de la sistematización de los talleres, que retenga la forma de obtener la creatividad, podrán los docentes obtener mejores resultados de sus estudiantes.

Emprender una en una zona poco explorada en la academia ayuda a que los estudiantes se interesen en la práctica de los talleres y además presenta métodos que quizá se utilizaban pero no con enfoque de solución en base a objetivos hacia el diseño y gestación de nuevas ideas con métodos reales del medio profesional.

La viabilidad del proyecto se fundamenta en la experiencia de vida en el curso y en la escuela en general, puede captar el interés de algunos profesionales de la academia que además están activos en el medio.

Los talleres se fundamentarán en procesos ligados a la práctica en el medio profesional de diseño y en el apoyo de los docentes que están anuentes a aprender nuevos métodos de enseñanza que los hagan incluyentes dentro del desarrollo de la cátedra.

*La magnitud del problema responde a la población de estudiantes asignados a Diseño Visual Dos.*





## DOCENTES DEL CURSO DV2 DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

- » Interesados en el cuidado de su familia.
- » Preocupados por el bienestar de su organismo, no necesariamente hacen ejercicio.
- » Tranquilidad a base de estabilidad económica.
- » Tienen hábitos de alimentación y son consumidores de café.
- » Padecen de enfermedades por estrés.
- » Participan activamente en charlas de diseño o talleres.
- » Se adaptan a la tecnología como computadoras, celulares y tablets.
- » Mantiene relación con sus personas cercanas y pueden entablar relaciones académicas con los estudiantes sin importar si son de su curso.
- » Son individuos productivos para la sociedad y la escuela misma.



Figura No. 8 (Retrato visual 1, docentes)

## ESTUDIANTES DEL CURSO DV2 DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

- » Les interesa su estado físico y salud.
- » La mayoría hacen actividades físicas.
- » Padecen estrés y enfermedades como gastritis o algún tipo de migraña.
- » Son noctámbulos.
- » Utilizan la ley del menor esfuerzo.
- » Categorizados entre el grupo generacional de los millenials.
- » Son nativos de la tecnología.
- » Se adaptan a distintas metodologías de clase.
- » Les interesa estar al día de las tendencias y direcciones del diseño.
- » Participan en talleres y conferencias de diseño.
- » Son ciudadanos valiosos para la sociedad, independientes, catalogados como los consumidores más inteligentes de la historia.



Figura No. 9 (Retrato visual 2, docentes)





## **OBJETIVOS DE PROYECTO**

### **OBJETIVO GENERAL**

Contribuir con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas y a las estrategias didácticas que los docentes aplican a la asignatura de Diseño Visual Dos, orientados a la exploración por medio de la observación y la concepción del concepto creativo bajo las figuras retóricas para resolver cualquier problemática de comunicación visual.

### **OBJETIVO ESPECÍFICOS**

» De comunicación:

Gestionar información relevante sobre la práctica del diseño para formular y diseñar talleres que faciliten el desarrollo de competencias en los estudiantes de diseño gráfico.

» De diseño gráfico:

Diseñar dos talleres creativos que se dirigirán a la práctica del diseño, para la creación del concepto creativo, enfocados en resolver problemáticas de comunicación visual, apoyados en las figuras retóricas.

Crear unidad visual para el material didáctico de la asignatura Diseño Visual Dos, en todo el desarrollo del proyecto.

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA  
**DV2**

# MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

*El buen diseño es obvio. El gran diseño es transparente.*

Joe Sparano.



En Guatemala los jóvenes que tienen la oportunidad de llegar a optar por la educación superior representan a las personas capaces de plantearse objetivos claros en la vida y que además los acompañan, la determinación de verse a ellos mismos en un futuro mejor. Contando con múltiples opciones para tomar una decisión dentro de la Universidad de San Carlos de Guatemala, existe la carrera de Diseño Gráfico, siendo esta una carrera joven con poco más de 25 años, mejorando a pasos agigantados, a pesar de las adversidades que pueda tener.

Esta carrera universitaria da al medio profesional gente llena de creatividad y una manera distinta de ver las cosas en Guatemala la red curricular instituida en el año 2011, tiene como eje central los cursos de Diseño Visual. En estos cursos, se llevan a la práctica los temas más relevantes del diseño gráfico, como por ejemplo el concepto creativo, el cual todo estudiante de diseño gráfico debe tener presente y dominarlo por ser parte fundamental de la solución de los problemas de comunicación visual.

Dentro de la escuela de diseño gráfico los docentes del curso de Diseño Visual Dos (curso encargado de enseñar la concepción del concepto creativo) se han dedicado a enseñar basándose mucho en la teoría y poco en la práctica. Los estudiantes de ese curso, necesitan interactuar con el ambiente que los rodea para facilitar la concepción del concepto creativo y así poder ligar la práctica a la teoría, siendo el concepto creativo una dinámica de observación y el inicio de la resolución de problemáticas visuales. Reforzando el concepto de enseñanza-aprendizaje para así mejorarlo dentro de la mecánica del curso.

El proceso educativo de la escuela de diseño gráfico tiene el objetivo de proyectar los conocimientos adquiridos con anterioridad por los estudiantes y transformarlos en habilidades que luego puedan ponerlas en práctica, con el objetivo de desarrollar procesos cognitivos.

Según [significados.com](http://significados.com) el término cognitivo está relacionado con el proceso de adquisición de conocimiento mediante la información recibida por el ambiente y el aprendizaje. La cognición implica muchos factores como el pensamiento, el lenguaje, la percepción, la memoria, el razonamiento, la atención, la resolución de problemas, la toma de decisiones, etc. Estos forman parte del desarrollo intelectual y de la experiencia.

Siendo el objetivo principal de la escuela el transmitir a los estudiantes la capacidad de pensar sobre diferentes problemas simultáneamente, para así desarrollar la creatividad junto a la observación para la creación de creativos capaces de generar cambios positivos en la sociedad.

La educación superior es la educación posterior a la del diversificado. Este tipo de educación tiene por característica principal de dar conocimientos específicos de alguna carrera en particular. Los conocimientos impartidos son puntuales y orientados a generar especialización sobre algún tema como por ejemplo: política, abogacía, medicina, idiomas, historia, ciencia, etc.







Esta investigación hace énfasis en el curso Diseño Visual Dos ya que está constituido por uno de los temas base para la enseñanza del diseñador gráfico y el tema principal de este proyecto: El Concepto Creativo

### ¿Porqué es importante el tema del concepto creativo?

El estudiante de diseño gráfico trabaja bajo una idea, teniendo como objetivo principal transmitir un pensamiento y generar un compartamiento en base a la comunicación.

### ¿Cuál es la base de esa comunicación?

Según difinicionabc.com el diseño gráfico es una actividad que propone comunicar mensajes de forma visual, su origen tiene que ver con necesidad de resolver problemas de comunicación, ya sean de difusión (propaganda/publicidad), funcionales (señalética), culturales (libros, revistas), etc. Hoy en día, es importante hacer énfasis en que el diseño gráfico constituye en realidad toda una profesión, cuyos fundamentos radican en la concepción y puesta en marcha de herramientas visuales de comunicación.

Aunque la tarea primordial de los profesionales suele abocarse a la elaboración de mensajes puntuales dirigidos a determinadas comunidades o grupos sociales, el crecimiento actual de las estrategias visual ha dado lugar a que las creaciones de los diseñadores logren difundirse entre todos los estratos de la sociedad en base a la originalidad y creatividad de los mensajes.

La creatividad, denominada también pensamiento original, inventiva, imaginación constructiva o pensamiento divergente, es la capacidad de crear, para generar nuevas ideas o conceptos, así

también nuevas asociaciones entre ideas que normalmente llevan a conclusiones originales que resuelvan problemas y produzcan soluciones originales y valiosas.

Siendo la creatividad la única producción de ideas o conceptos para generar creaciones o un descubrimientos de algo nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como al grupo objetivo.

El cerebro humano tiene dos hemisferios con competencias diferentes entre ellos y parece que esta diferencia de competencias es exclusiva del ser humano. Aunque la creatividad también se da en muchas especies animales, sus cerebros difieren totalmente del nuestro, porque están especializados en dar respuesta a estímulos y necesidades visuales, olfativas, etc. Siendo para el ser humano el hemisferio izquierdo el proveedor de la concepción de las ideas creativas, aún más importantes es la capacidad de observación que permite englobar ideas sobre la sociedad a los cuales llamamos Insights.

Según pixel-creativo.com el insight es un hecho colectivo: Situaciones, conocimientos y experiencias vividas por el grupo objetivo, el insight es la vida diaria mostrada en una pieza de diseño. Es una mirada profunda a lo obvio, que se convertirá en obvio en el momento en que lo descubrimos, no antes.

El insight observa lo cotidiano. Estos comportamientos van ligados a la psicología de la gente. Estudia la actividad humana para lograr estrategias acertadas, siendo para el grupo objetivo ver la creatividad construida en base a un insight para poder generar la respuesta de: eso es verdad, al que también llamamos momento "aha".

Los insights están en la calle, en el cine, en el teatro, en la web, en la vida cotidiana. Depende de nosotros convertirlos en conceptos creativos.

Según pixel-creativo.com cada persona y cada grupo social o cultural tienen sus propios insights los cuales pueden usarse como estrategias creativas para atrapar emocionalmente a nuestro grupo objetivo.

Según el diccionario de World Reference el concepto es la representación mental de una realidad, un objeto o algo similar. Pensamiento expresado con palabras.

Y creativo según la misma referencia es poseer o estimular la capacidad de creación.

Uniendo los significados encontramos que el concepto creativo es la capacidad de representar mentalmente a la realidad innovando desde el estímulo de creación.

Uno de los métodos que en Diseño Visual Dos forma parte de la matriz de contenidos que además es famoso por ser utilizado para ilustrar los conceptos creativos y darle vida a una campaña o alguna pieza gráfica específica, a esta herramienta la llamamos figuras retóricas. La amplia gama de figuras retóricas nos permite variar y además darle valor al concepto creativo en base a la gráfica.

Para partir de una base de conceptos consultamos la presentación del diseñador mexicano Darío D. Aguillón. En una de sus presentaciones el define 18 figuras retóricas con mayor relevancia para el diseño gráfico. Se tomarán 11 figuras siendo estas las más relevantes y las que se utilizan en la actualidad en el medio profesional.

» Antítesis: Opción entre dos términos o conceptos opuestos por ejemplo un pequeño paso para el hombre pero un gran paso para la humanidad.

» Comparación o símil: Es una comparación de dos términos semejantes, utilizando adverbios "como", "cual" o similares por ejemplo lento como una tortuga, duro como el acero.

» Hipérbaton: Alterar el orden lógico de los términos. Por ejemplo un bombero en un incendio sin traje especial.

» Hipérbole: Alteración exagerada e intencional de la realidad. Me encontré a medio mundo, hace 1000 años que no te veía.

» Metáfora: Denominar algo a través de su semejanza o analogía con otra cosa. Por ejemplo ese sonido es música para mis oídos.

» Metonimia: Designar una cosa con el nombre de otro. Por ejemplo un techo donde dormir.

» Sinécdoque: Representar a un todo por una parte. Por ejemplo la mano de la novia.

» Oxímoron: Contradicción de los conceptos en uno solo frase o imagen. Incoherencia por ejemplo un silencio ensordecedor. Una oscuridad deslumbrante.

» Personificación: Atribuir cualidades o acciones humanas a objetos o ideas. Por ejemplo una ciudad que nunca duerme.





- » Animalización: Da rasgos animales a cosas o a otros animales muy distintos en cualidades.
- » Ironía: Su objetivo es dar a entender lo contrario al mensaje que se le quiere dar al G.O.

Dentro del curso Diseño Visual Dos el cartel es utilizado como una estrategia de comunicación visual para comunicar a una institución o comunidad los principales hallazgos obtenidos en una investigación; el cartel busca mostrar la esencia de estos hallazgos. Y según MSc. Monica Noriega (2015) El cartel busca transmitir un mensaje que cause impacto en el espectador y que demuestre la importancia y trascendencia de la investigación. Siendo su objetivo principal el propiciar cambios en hábitos de conducta y actitudes en las personas que integran una institución o comunidad.

Dentro de los elementos más importantes que constituyen el cartel se encuentran:

- » TITULAR: Es la invitación al público para que observe el cartel este puede ser la clave para atraer o alejar al espectador, debe ser corto y preciso, comprensible al público objetivo.
- » TIPOGRAFÍA: Por medio de la tipografía se pueden transmitir significados emotivos y sentimientos; combinada con la imagen puede generar un resultado impactante.
- » LA FRASE EL HALLAZGO EN LA INVESTIGACIÓN: Con la finalidad de comunicar al público la importancia de la investigación se debe proporcionar la información suficiente al describir los datos más importantes que se obtuvo en esta. Una terminología

fácil de entender permitirá que los métodos estadísticos o conceptos específicos de su estudio puedan ser comprendidos. Para esto puede diseñar una frase o párrafo corto no más de tres líneas, que explique el hallazgo más importante de la investigación.

- » LA IMAGEN: Es el elemento más importante dentro del cartel, es el sostén del mensaje, informa de manera rápida y clara, es un disparador de las acciones consecuentes del público objetivo.
- » EL LOGOTIPO: Todo cartel educativo debe integrar en su composición visual el o los logotipos de las instituciones involucradas para la divulgación de este. Esto representa el cierre del mensaje, la da credibilidad y formalidad a la información que se comunica en el cartel.

Para un tema fundamental como el concepto creativo, las figuras retóricas y el cartel como pieza de diseño, para formación académica de un diseñador gráfico se requiere de métodos y estrategias de enseñanza junto a un material de apoyo práctico que ayude al estudiante a entender completamente los temas paralelos antes mencionados del curso de Diseño Visual Dos.

Para lograr esto es importante definir el proceso de enseñanza-aprendizaje que hoy es utilizado como metodología del curso, así mismo el programa y el currículo.

La enseñanza según Pérez Gómez (2012), es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que este tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la andrología moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

Según Pérez Gómez (1992), el aprendizaje es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez (1992) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se requiere de metodologías, las cuales son estrategias didácticas que guían el proceso y lo dosifican.

Según el Ministerio de Educación de Colombia, 2016, el currículo es el conjunto de criterios, planes de estudio, programas, metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional.

El currículo tiene varias partes importantes, para este proyecto nos centraremos en específico en la enseñanza-aprendizaje bajo metodologías, estrategias y actividades que se incluyen dentro del diseño del currículo. Ministerio de Educación de Colombia (2016).

Haciendo énfasis en la parte de las estrategias didácticas que implementadas en el aula ayudan a favorecer el aprendizaje del estudiante que dentro de la asignatura de Diseño Visual Dos, según el programa de clase - pensum 2011- segundo ciclo, (2014) el curso actualmente propone como metodología de enseñanza-aprendizaje lo siguiente:

- » El espacio pedagógico para el tratamiento de Diseño Visual Dos propone desarrollar un proceso de formación ideación y creatividad, a través del trabajo individual y cooperativo, para brindar soluciones a proyectos de comunicación visual.
- » Relacionar y aplicar los elementos básicos sobre los métodos creativos, teoría de comunicación y códigos del diseño y su aplicación a proyectos de integración.





- » Estimular la imaginación, la creatividad, la identidad, la autoformación y el interés en argumentar sus conceptos e ideas. Este espacio propicia encontrar sentido a la importancia de la teoría en el proceso de diseño y establecer una estructura y creación de mensajes en forma coherente y adaptada al contexto de Guatemala.
- » Utilizar de manera efectiva la tecnología actualizada aplicada al diseño. Fundamentar el diseño de manera consistente con base en las teorías aplicadas a la comunicación visual.
- » Generar propuestas de diseño con creatividad, eficacia y pertinencia al contexto en el que se desenvuelve y así gestionar de manera efectiva todas las etapas del proceso de diseño en el marco de una relación de trabajo.
- » Para utilizar efectivamente el lenguaje visual con fines de comunicación aplicada a diversas técnicas de expresión gráfica.

Según la metodología antes presentada del curso Diseño Visual Dos de la Escuela de Diseño Gráfico desde el años 2011, en busca de enfoques dinámicos que si bien los esfuerzos por alcanzarlos aún no han sido suficientes ya se construyó buena parte del camino para dar el paso siguiente a un material de apoyo a la docencia más completo estructuralmente en base a al constructivo y la experiencia vivida en clase. La creación del concepto creativo necesita material práctico que ayude al docente en su metodología activa para transmitir conocimientos teóricos y así educar mejores comunicadores gráficos.

### ¿Por qué material de apoyo a la docencia y que tipo de material de apoyo es el adecuado?

Los docentes tienen basta cantidad de materiales a su disposición, pensando en el grupo al cual se dirigirá el material, resulta adecuado utilizar piezas en su mayoría gráficas. Para apoyar la enseñanza-aprendizaje y las metodologías activas, para la educación del diseñador gráfico este tipo de materiales resuelven en gran parte el foco de atención y la participación dentro del aula.

Según educación y comunicación en salud, (2011), los materiales gráficos educativos son herramientas utilizadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a la gran variedad de formas de plasmar la información y además son indispensables para lograr los objetivos planteados en el curso.

Con la basta existencia de modelos educativos pedagógicos nos centraremos en uno en específico que ayudara a que el proyecto tenga mayor validez y además sea más interesante para los participantes.

Basándonos en el constructivismo según Pérez (2002) asegura que el constructivismo es un enfoque del aprendizaje fundamentado en la premisa de que a través de la reflexión de nuestras experiencias, se construye nuestro entendimiento del mundo en que se vive. En donde, cada uno de nosotros tiene sus reglas y modelos mentales los cuales permiten dar sentido a nuestras experiencias.

### ¿Por qué el enfoque constructivista en el proyecto?

Por tratarse de un proceso de aprendizaje de interacción social dentro y fuera del aula, que además se valida de forma experiencial buscando el concepto creativo en lo cotidiano del día a día. Además es el pilar metodológico a través de la experiencia, actividades y hallazgos.

Según la Escuela de Diseño Gráfico, (2010) las metodologías y estrategias didácticas para el desarrollo de competencias en los estudiantes es recomendado variar entre creativas y dinámicas para lograr mayor interés del estudiante. Además la escuela sugiere que se proporcionen estrategias para englobar de manera distinta las dimensiones del aprendizaje orientándolas a aprender, a hacer, a convivir, a ser, a innovar y poder crear. Con el propósito de brindar a los estudiantes las mejores herramientas para el aprendizaje integral.

Se utilizó la teoría contenida en el libro Estrategias de enseñanza-aprendizaje de la docencia universitaria basada en competencias de Julio H. Pimienta Prieto. El define a las estrategias grupales como parte esencial del crecimiento de los profesionales. Entre las que menciona se encuentra el debate, simposio, mesa redonda foro seminario y el taller.

Para los usos de este proyecto tomamos la definición y estructura del método grupal del taller. según Julio H. Pimienta Prieto.

¿Qué es un taller?

El taller es una estrategia que implica la aplicación de los conocimientos adquiridos en una tarea específica, generando un producto que es resultado de la aportación de cada uno de los miembros del equipo. Al realizar un taller se debe promover un ambiente flexible, contar con una amplia gama de recursos y herramientas para que los alumnos trabajen el producto esperado.

Su duración es relativa a los objetivos perseguidos o a las competencias a trabajar. Y, por ello, puede llevarse el que en un día o varias sesiones de trabajo. Es importante que dentro del taller se lleve a cabo el aprendizaje colaborativo para lo cual es asignar roles entre los miembros de los equipos.

### ¿Cómo se realiza un taller?

- » Se expone de manera general del tema trabajar, aportando elementos teóricos para el posterior desarrollo de una tarea un producto durante el taller.
- » Se asignan los equipos y los roles, así como el tiempo determinado pueden trabajar los mismos.
- » Se muestran los recursos, los materiales y las herramientas para desarrollar el taller.
- » Los equipos trabajan en interacción durante el tiempo asignado.
- » El monitor o docente deberá supervisar, asesorar y dar seguimiento a cada uno de los equipos para la consecución de la tarea o el producto.
- » Cada uno de los equipos expone ante el grupo del proceso de trabajo y los productos alcanzados.
- » Se efectúa una discusión.
- » Se amplía o explica determinada información.
- » Se presentan las conclusiones.

### ¿Para qué se utiliza?

El taller permite:

- » • Encontrar la solución un problema.
- » • Llevar a cabo tareas de aprendizaje complejas.
- » • Desarrollar la capacidad de búsqueda de información.





- » • Desarrollar el pensamiento crítico: análisis, síntesis, devolución y emisión de juicios.

Entendiendo que el taller es un método importante para el crecimiento académico y además ayuda a generar una mejor estrategia de enseñanza-aprendizaje, que incluye al docente y al estudiante se implementa este método para el desarrollo del proyecto. Así también hace incluyente a todas las actores involucrados logrando que sea más valioso cada aporte generado en el desarrollo de los talleres, siendo esta la herramienta adecuada para enseñar el concepto creativo.

#### ¿Cómo serían estos talleres?

Hoy en la actualidad hay una tendencia de diseño basada en la repetición de módulos o formas, a esta tendencia se le denomina patterns o patrones repetitivos, tiene la simpleza y además la atracción necesaria para aportar en grafica al proyecto. A esta tendencia se le agrego la limpieza del diseño flat para poder tener más espacios libres para el texto y dar equilibrio a la propuesta. A los talleres que se pretenden realizar estarán basados en dicha línea visual, utilizando elementos icónicos simples pero con un nivel conceptual para cada taller según sea su necesidad, el elemento tipográfico será necesario para este proyecto en forma protagónica ya que los talleres contendrán en su mayoría diapositivas explicativas, por eso la tipografía será palo seco totalmente legible y además simple.

Para la paleta cromática se utilizaran colores saturados y se aprovechara el enfoque digital del proyecto así se tendrá una gama colorida y llamativa para los estudiantes. Con los colores se busca que los talleres tomen dinamismo y no sean aburridos.

Los talleres a realizar buscan despertar en

cada estudiante las ganas por buscar más en lo cotidiano y hacer hallazgos grandes de diseño conceptual. Así lograr aumentar el nivel académico y alcanzar la solución para cualquier problema de comunicación. Cada taller tendrá la tarea de explotar la creatividad desde distintos niveles de trabajo (grupale e individual).

Cada estudiante tiene un ser creativo dentro que solo necesita ser liberado, el enfoque de cada taller es liberarlo paso a paso y mostrarle que la llave a la creatividad la tiene desde el momento en el que se despierta y la lleva consigo hasta el final del día. Para la escuela es necesario que sus estudiantes aprendan a observar y así poder encontrar los posibles puntos de acción de un diseñador en la sociedad guatemalteca, para así resolver cualquier problema de comunicación visual.

Dividiendo el proyecto en dos talleres que por su temática cada uno logra aportar al conocimiento del diseñador en la rama de la concepción del concepto creativo. El aporte y valor educativo de cada taller está en el conocimiento y apertura que logran generar en el grupo objetivo planteado metodologías actuales de la profesión del diseño en áreas de trabajo profesionales.

A todos les gusta que les den regalos y más aún si nunca han tenido algo igual. Los talleres estaran contruidos bajo el concepto de: Intercambio de regalos.

El conocimiento es algo que no todos quieren dar pero en el medio se aprende que es la única manera de crecer como equipo creativo, los talleres como principal objetivo tiene regalar conocimiento para el crecimiento integral de los diseñadores.

Según el Manual de Ética para el Diseño

del Prof. María Gabriel hace la mención al diseño como la disciplina, que “se asocia fundamentalmente con el concepto de creatividad, reuniendo en éste tanto al aspecto estético como al funcional. Básicamente, consiste en dar forma estética a ideas concebidas en la mente.” Según el fragmento de texto anterior el diseño es la disciplina de crear cosas estéticas y funcionales, que son transmitidas de una idea desde mente del diseñador.

Retomando el texto del Prof. María Gabriel. “El Diseñador Gráfico, en primer lugar, es quien logra dar una respuesta creativa e innovadora a la necesidad de las empresas modernas, a fin de otorgar una identidad a cierta imagen, mensaje o sitio que lo requiera.”(pág.5) Un diseñador debe tener la capacidad de tener una apertura de mente mayor a la de su grupo objetivo y resolver la problemática de comunicación para así crear soluciones de lenguaje con resultantes que apoyen al G.O. Y esto no le cree confusión con la complejidad lograda por la figura retórica, cuyo lenguaje si no es bien resuelto puede causar confusión al G.O.

Tomando un fragmento del mismo texto “Un buen profesional de esta área debe ser capaz, en este sentido, de considerar el estado global actual de las comunicaciones.” (pág. 5) Las piezas del diseño deben entender cuál es su rol principal dentro del gran rompecabezas de la comunicación visual Según Prof. María “Por lo general, y tal como ocurre con las obras de arte, todo producto que supone una creación resulta ser obra de una persona determinada. Así, se suele pensar que el ejercicio del Diseño resulta ser una tarea esencialmente autónoma.” (pág. 8) No obstante, si entendemos que muchos diseñadores laboran en empresas o agencias y que aquellos que lo hacen de forma independiente tienen, contacto

directo con el cliente, podemos encontrar que, aun cuando el diseño como material proviene de una persona, el proceso por lo contrario involucra a más gente y esto hace un proyecto personal en teoría a una práctica grupal de la cual el diseñador debe de entender la importancia del trabajo en equipo.

Según el texto del Manual Ética para el diseño “El diseñador tiende a considerar bueno el resultado de su trabajo, pero como éste se mide en gran parte bajo parámetros estéticos, es mejor si cuenta con el punto de vista de los demás.”(pág.8) De esta manera los Talleres creativos ayudan a generar una mejor atmosfera de trabajo desde los inicios en la academia.

Gracias a la manera de como la escuela de diseño plantea el pensum de estudios puede crearse desde el inicio la atmosfera de competitividad sana del diseño. Según el Prof. María “Algunos diseñadores reconocen que en sus mismas escuelas, cuando aún estaban estudiando, la competitividad y las rivalidades comenzaban ya a asomarse. Por eso es importante que, desde los inicios, un diseñador sea competitivo únicamente en sus deseos por ser el mejor, sin que para ello requiera perjudicar a los demás.”(pág. 11.) Esto hace más rico el arsenal de conocimientos por el intercambio intelectual del concepto creativo a niveles de competencia constructiva.



CAPITULO3

# PROCESO CREATIVO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA

*Si un diseño no se siente bien en el corazón, lo que dice el cerebro no importa.*

April Greiman.

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA

DV2





## CASO ANÁLOGO 1 NACIONAL



Figura No. 10 (Proyecto de graduación por Rolando Oliva).

### OBJETIVO

Diseño de material de apoyo para el “Concepto Creativo” dirigido a los estudiantes de las asignaturas teóricas de la red curricular de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

### POSITIVO:

- » El objetivo principal de apoyar tanto al docente como a las futuras generaciones.
- » El estudiante escogió un tema importante para el crecimiento del alumno.

### INTERESANTE:

- » La propuesta fue validada y aprobada por el target de ese tiempo.
- » Tal vez gráficamente no es la mejor pero su planteamiento teórico ayudó a los estudiantes a poder generar conceptos creativos.

Casos Análogos:  
Son ejemplos nacionales e internacionales que tienen relevancia con el proyecto a realizar, para poder realizar un breve análisis sobre sus aspectos positivos, negativos e interesante.

### NEGATIVO:

- » La propuesta es poco estética y además un tanto desactualizada, hablando de la práctica.
- » La estrategia para la resolución del problema no es enfocada a las necesidades e intereses de los alumnos de la escuela de diseño gráfico.
- » La línea gráfica es muy corta y además no tiene la estética necesaria para mantener al grupo objetivo atado al proyecto.
- » La propuesta se torna aburrida para el estudiante, ya que necesitan más dinamismo para que su aprendizaje se vuelva a largo plazo.

## CASO ANÁLOGO 2 INTERNACIONAL



Figura No. 11 (Proyecto de graduación por Rolando Oliva).

### OBJETIVO

Utilizan técnicas visuales, dinámicas y activas con las que los participantes tienen una implicación constante, aprendiendo técnicas y metodologías desde el “Pensar” y “Hacer” y no desde el “Observar”.

### POSITIVO:

- » El objetivo principal de apoyar el crecimiento de los estudiantes y darles diferentes insumos fuera de lo tradicional.
- » Que basan el aprendizaje en pensar y actuar en ese preciso momento generando competencias de agilidad mental.

### INTERESANTE:

- » La propuesta es exitosa y tiene muchas inscripciones anuales sus cupos duran libres poco tiempo (según datos de la plataforma).
- » Utilizan colores contrastantes y llamativos en su línea gráfica.

### NEGATIVO:

- » No existe en nuestro país algo similar.
- » El costo de los cursos es elevado y solo está en el ámbito privado.
- » El enfoque no es exclusivo para diseño.





# LAS 6W

## SÍSTESIS DEL BRIEF

### WHO

Usac, FARUSAC, Escuela de Diseño Gráfico, Docentes del curso Diseño Visual 2, Estudiantes del mismo curso.

### WHAT

Falta de talleres que apoyen la teoría impartida en el curso Diseño Visual 2, que aporten al tema de Figuras retóricas y concepto creativo.

### WHEN

Reuniones con clientes y asesores, interacción en clase con los estudiantes a lo largo del semestre.

### WHAT

Medio digital utilizando Laptop y Smartphone. Siendo los talleres presenciales.

### WHY

Facilitar la comunicación entre docente-estudiante. Reforzando la forma de utilizar las figuras retóricas y la concepción de conceptos creativos.

### WHOM

Docentes del curso Diseño Visual 2, Estudiantes del mismo curso.

Las 6W: Herramienta que permite identificar aspectos relevantes y significativos del grupo objetivo, a partir del conocimiento de sus necesidades más profundas.

# MAPAS DE EMPATÍA

## CLIENTE

### SPICE

### SOCIAL

Personas con hambre de conocimiento con respecto al diseño y tendencias del mismo. Es una persona preocupada por el bienestar de su trabajo, de las personas que tiene a cargo y por sobre cualquier cosa su familia. Está en constante búsqueda de oportunidades para actualizarse y siempre está pendiente de los sucesos del mundo del diseño. Mantiene contacto con personas de su interés que le ayudan a ser mejor. Tiene constante intercambio de ideas con la gente que está en su medio laboral.

### IDENTITY

Se auto evalúa como un ser creativo, productivo, visionario, responsable, profesional y un líder innovador en los ambientes donde se desenvuelve.

### PHYSICAL

Su estilo de vida activo, al igual que los personas que los rodean está acostumbrado a la vida que con lleva ser diseñador. Es muy ocupado por todas las responsabilidades que tiene. Algunas veces padece de problemas relacionados al estrés y agotamiento. Le dedica tiempo a hacer deporte o ejercitarse. Duerme un poco y busca más alternativas para poder liberar estrés.

### COMMUNICATION

La tecnología no es un impedimento para el utiliza smartphones, iPads, computadoras portátiles. Y frecuentemente están en contacto con el Internet para ver noticias, a leer sus libros electrónicos y además informarse de temas relacionados con el mundo del diseño. Escucha música a través de aplicaciones como Spotify. Ven mucha televisión en canal más como Fox, AXN, Warner Bros, entre otros.

### EMOTIONAL

Categorizan su tranquilidad dentro de tener estabilidad, están en constante búsqueda de la superación personal. Su familia es primero, los logros familiares les generan satisfacción. Entre sus prioridades está el papel como educadores, en ser positivo para transmitir conocimientos.

Mapas de Empatía: Spice y Poems son herramientas que permiten investigar e identificar aspectos relevantes y significativos del grupo objetivo, a partir del conocimiento de sus necesidades más profundas.





# MAPAS DE EMPATÍA CLIENTE POEMS

## PEOPLE

Son docentes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, directamente del curso Diseño Visual 2. Más de 10 años trabajando en el medio.

## OBJECTS

Puede crearse material digital e impreso dominan ambos de excelente manera.

## ENVIRONMENT

La interacción de ellos se da en las instalaciones de la facultad directamente en el salón en el que imparten su curso.

## MEDIA

Están acostumbrados a recibir información estructurada como por ejemplo guías para el facilitador, documentos para desarrollar ejercicios en clase. Estos mismos documentos pueden también ser presentados de manera digital ya que ellos dominan la plataforma de excelente manera.

## SERVICES

Participando activamente de cualquier actividad dentro del salón de clases.

# MAPAS DE EMPATÍA AUDIENCIA SPICE

## SOCIAL

Personas con hambre de conocimiento con respecto al diseño y tendencias del mismo. Son personas preocupadas por el bienestar de sí mismo y de su familia. Está en constante búsqueda de oportunidades para actualizarse y siempre está pendiente de los sucesos del mundo del diseño. Mantiene contacto con personas de su interés que le ayudan a ser mejor. Tiene constante intercambio de ideas con la gente que está en las mismas actividades que ellos.

## IDENTITY

Se auto evalúa como un ser creativo, productivo, visionario, responsable, próximo profesional y un líder innovador.

## PHYSICAL

Su estilo de vida activo, al igual que los personas que los rodean está acostumbrado a la vida que conlleva ser diseñador. Es muy ocupado por todas las responsabilidades que adquiere. Algunas veces empiezan a padecer de problemas relacionados al estrés y agotamiento. Le dedica tiempo a hacer deporte o ejercitarse. Duerme un poco y busca más alternativas para poder liberar estrés.

## COMMUNICATION

Son nativos de la tecnología dominan smartphones, iPads, computadoras portátiles. Y frecuentemente están en contacto con el Internet para utilizarlo al máximo, Escucha música a través de aplicaciones como Spotify. Ven mucha televisión en canales más como MTV, History Channel, HBO, Fox, AXN, Warner Bros, entre otros.

## EMOTIONAL

Se encuentran en constante búsqueda de la superación personal. Su familia es primera, los logros familiares les generan satisfacción. Entre sus prioridades está el ser positivo para adquirir conocimientos.







# MAPAS DE EMPATÍA CLIENTE POEMS

## PEOPLE

Son estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC, directamente del curso Diseño Visual 2.

## OBJECTS

Puede crearse material digital e impreso dominan ambos de excelente manera.

## ENVIRONMENT

La interacción de ellos se da en las instalaciones de la facultad directamente en el salón en el que reciben su curso.

## MEDIA

Están acostumbrados a recibir información estructurada por parte del docente, documentos para desarrollar ejercicios en clase. Estos mismos documentos pueden también ser presentados de manera digital ya que ellos dominan la plataforma de excelente manera.

## SERVICES

Participando activamente de cualquier actividad en conferencias y talleres dentro y fuera del salón de clases.

## CONCEPTUALIZACIÓN GLOBAL

### INSIGHT

A todos les gusta que les den regalos y más aún si nunca han tenido algo igual.

### CONCEPTO

Intercambio de regalos

El conocimiento es algo que no todos quieren dar pero en el medio se aprende que es la única manera de crecer como equipo creativo, los talleres como principal objetivo tiene regalar conocimiento para el crecimiento integral de los diseñadores.

Material a ejecutar:

Dos talleres creativos enfocados en la observación y la concepción del concepto creativo. Dos Guías para el facilitador y además una serie de Flash Cards que contengan las figuras retóricas más importantes como herramienta de consulta.





## **TALLER 1**

### **SI PUDIERAS VER LO QUE TUS OJOS VEN.**

#### **INSIGHT**

Los estudiantes de segundo año no se toman el tiempo para ver detenidamente el contexto donde se desarrollan. Quieren concebir una idea detrás de la computadora en el internet.

#### **CONCEPTO**

Corazoniando con los ojos abiertos.

#### **MATERIAL A EJECUTAR**

Un taller creativo con duración de una hora cuarenta y cinco minutos. Incluido dos ejercicios a desarrollar dentro del tiempo establecido.

#### **OBJETIVO**

Que el estudiante desarrolle el pensamiento creativo por medio de la observación.

Equipos de trabajo de cuatro estudiantes.

Cada taller está construido en base al concepto creativo intercambio de regalos. Aunque para lograr mayor atención del grupo objetivo, se trabajo un insight acorde al taller y un concepto diferente bajado, a partir de la tematica a exponer de los talleres.

## **TALLER 2**

### **¿CÓMO COCINAR UNA IDEA, SIN FUEGO PARA NO QUEMARLA?**

#### **INSIGHT**

Los estudiantes de la carrera a su temprana edad quieren adquirir conocimientos rápidos y según ellos sin perder tiempo, esto los lleva a no agregar cada uno de los ingredientes fundamentales de la receta creativa.

#### **CONCEPTO**

Receta creativa.

#### **MATERIAL A EJECUTAR**

Un taller creativo con duración de una hora cuarenta y cinco minutos. Incluye una serie de ejercicios contenidos en el desarrollo del taller que permiten llegar al producto final.

#### **OBJETIVO**

Que el estudiante desarrolle un concepto creativo por medio de cuatro pasos. (Obvio, Imposible, Extremo y Absurdo).

Equipos de trabajo de cuatro estudiantes.





## BOCETAJE 1 PRE-PRODUCCIÓN

### AUTOEVALUACIÓN DEL PRIMER NIVEL DE BOCETAJE

**TEMA:**  
**DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 2.**

#### OBJETIVO

Auto evaluar en el primer nivel de bocetaje las propuestas realizadas para la solución de la línea grafica de los talleres. De esta manera será más fácil escoger la línea más apropiada para seguir el proceso de ejecución del proyecto.

#### ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Esta primera etapa de bocetaje se llevó a cabo el día 29 de agosto, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, en el salón 109 del edificio T1 en el desarrollo de la clase.

#### TIEMPO ESTIMADO:

35 minutos.

#### PLANTEAMIENTO:

Visualizar los bocetos realizados y referencias graficas tomadas para así poder clasificar cada propuesta tomando en cuenta la funcionabilidad en ambos medios digital e impreso. Para que sea atractivo para el grupo objetivo tanto la propuesta como el logotipo.

Se boceto bajo los resultados obtenidos en el diagnostico anteriormente realizado con el grupo objetivo y basado en su cultura visual. La primera propuesta sugiere trabajar bajo la línea grafica Vintage, La segunda propuesta aborda los fondos realizados por Patterns y colores saturados. Y la tercera propuesta sugiere trabajar bajo el minimalismo.



Figura No. 12 (Bocetaje de logotipo)



Figura No. 13 (Bocetaje de linea grafica 1)



Figura No. 14 (Bocetaje de linea grafica 2)





Figura No. 15 (Bocetaje de línea gráfica 1)

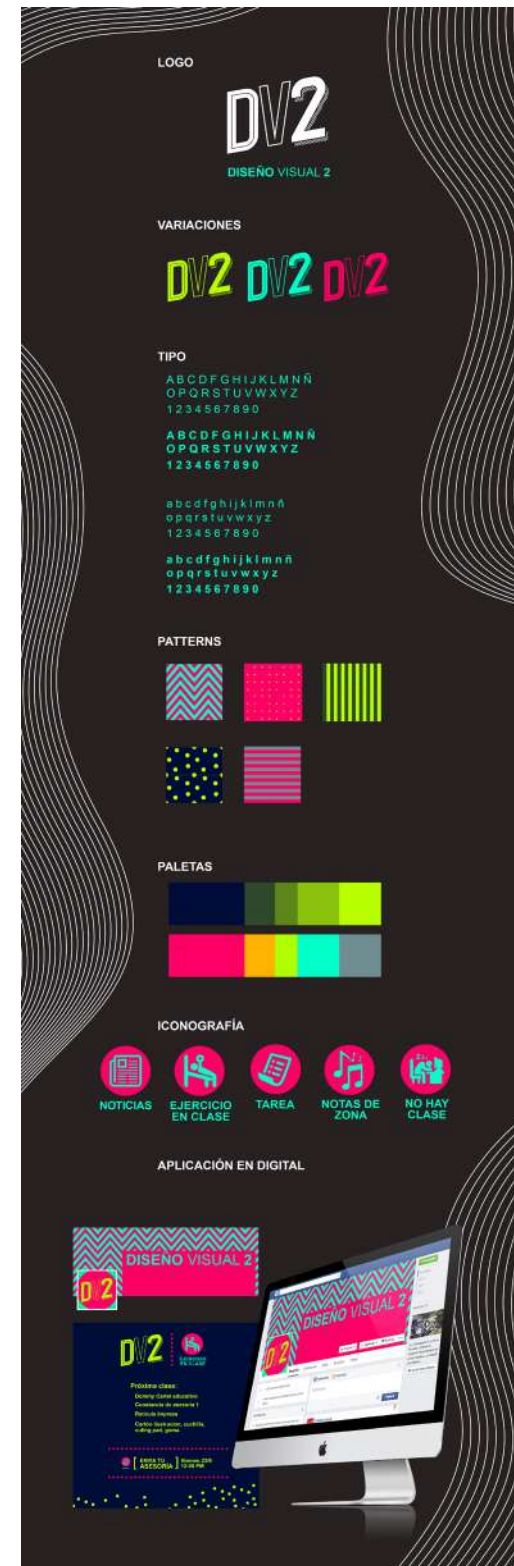


Figura No. 16 (Bocetaje de línea gráfica 2)

### MÉTODO: AUTOEVALUACIÓN:

Permite depurar las propuestas personalmente basado en investigaciones anteriores o de alguna manera bajo la cultura visual del G.O.

### INSTRUMENTOS:

En el momento de autoevaluar las propuestas se contó con tres diferentes líneas graficas que permitieron desarrollar con mayor eficacia el interés del G.O. Las líneas graficas estaba trabajadas bajo tendencias fuertes de las corrientes del diseño.

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Luego de juzgar y autocriticar cada una de las propuestas planteadas en este nivel de bocetaje, la línea gráfica que aportaría dinamismo y colorido al proyecto por simpleza y manejabilidad es la línea de los patterns, siendo una propuesta atractiva para el grupo objetivo por su uso creativo que además proporciona legible sin importar la tipografía siendo está una oportunidad viable de mezclar iconografía minimalista que ayudara a obtener una limpieza estética visual en cada uno de los talleres.





## BOCETAJE 2 PRE-PRODUCCIÓN

### EVALUACIÓN DEL SEGUNDO NIVEL DE BOCETAJE

**TEMA:**  
**DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS EN APOYO A LA DOCENCIA DE LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 2.**

#### OBJETIVO

Evaluar el segundo nivel de bocetaje bajo la asesoría de parte de los especialistas sobre los temas relacionados a insight, concepto creativo y línea grafica de los talleres propuestos así también la línea grafica a seguir el resto del proyecto. De esta manera poder continuar en el proceso.

#### ESCENARIO Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:

Esta segunda etapa se llevó a cabo el día sábado 12 de septiembre, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, en el salón 109 del T1 en el periodo de clase.

#### TIEMPO ESTIMADO:

10 minutos.

#### PLANTEAMIENTO:

Se presentó ante la clase la propuesta de insight y concepto madre para el proyecto, así mismo para los dos talleres basados en el G.O. Esto fue también frente a los dos asesores de proyecto y el profesional del medio. Se visualizaron procesos desde la primera etapa hasta donde se llevaba realizado el proyecto. Exponiendo las ventajas y desventajas de la propuesta electa con logotipos y línea gráfica.

#### MODERADORES:

Licda. Carolina Aguilar.  
Docente de la Escuela de Diseño Gráfico.

Licda. Lourdes Pérez.  
Docente de la Escuela de Diseño Gráfico.

José Milán.  
Director Creativo 4am Saatchi.



Figura No. 17 (Presentación de conceptos del proyecto de graduación)



Figura No. 18 (Presentación de conceptos del proyecto de graduación Taller 1)





Figura No. 19 (Presentación de conceptos del proyecto de graduación Taller 2)

#### MÉTODO:

#### AUTOEVALUACIÓN:

Este tipo de evaluación permitió llevar el proyecto a otro nivel por la importancia de los evaluadores profesionales. Y además nos somete a defender la idea por sus ventajas.

#### INSTRUMENTOS:

En el momento de la evaluación se contó con una presentación donde estaba la propuesta electa para la línea de talleres que además también contenía el concepto para los mismos.

#### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Además de enriquecedora la sesión, se concluyó que la línea gráfica antes electa en la autoevaluación era la ideal para ejecutar el proyecto y que al momento estaba bien dirigida. Con esta asesoría se obtuvo un punto de vista que amplió de alguna manera los límites del proyecto aportando ideas que luego se materializaron el taller uno. En relación a las desventajas, no se tuvo crítica negativa.

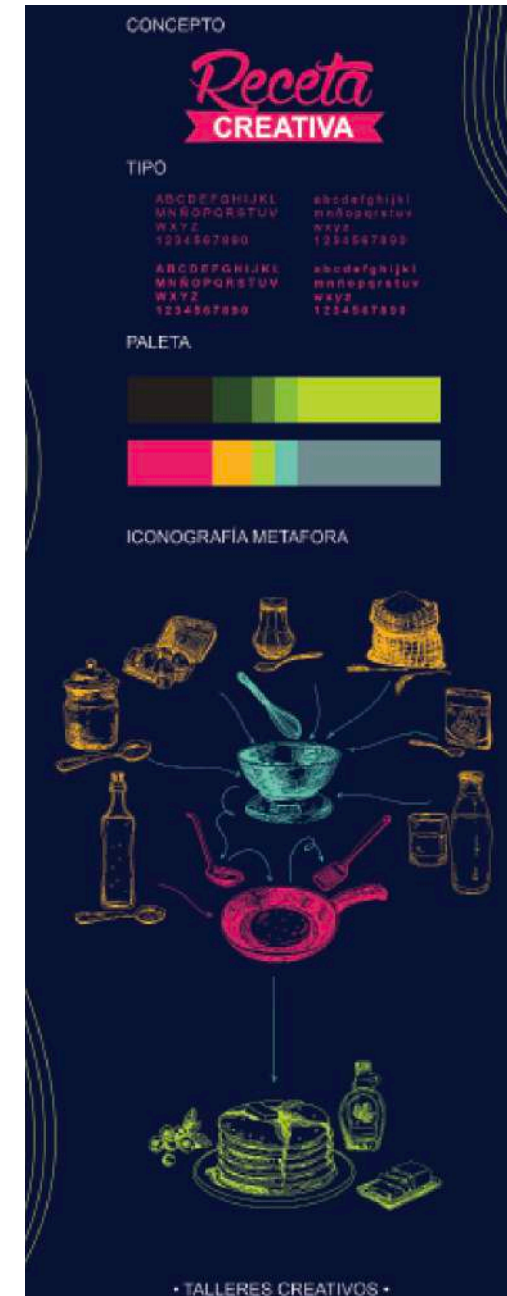


Figura No. 20 (Bocetaje de línea grafica 1)

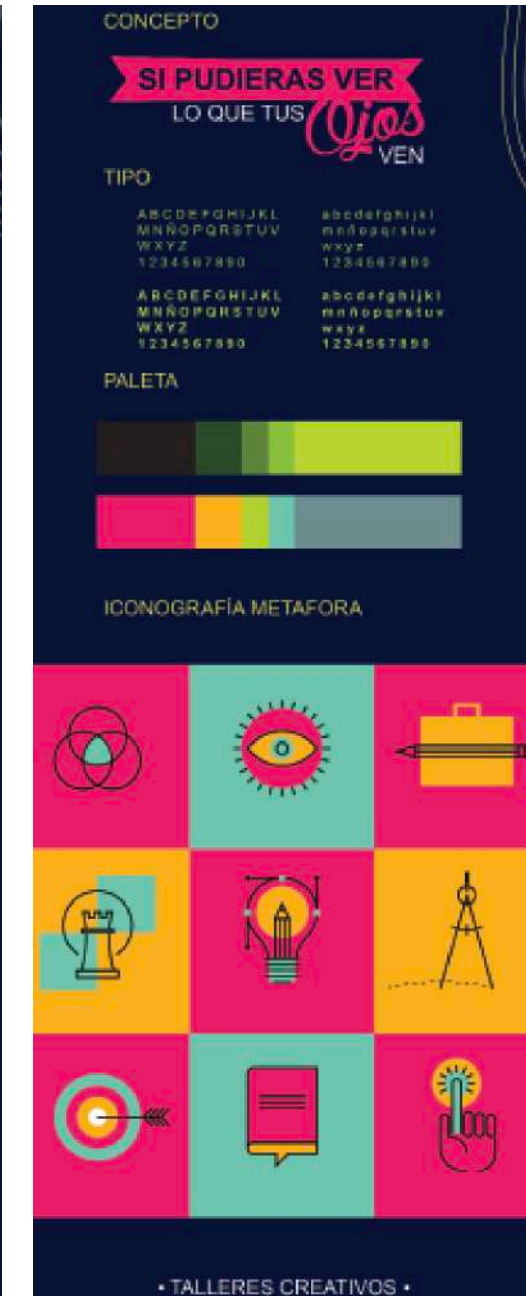


Figura No. 21 (Bocetaje de línea grafica 1)





## **BOCETAJE 3 PRE-PRODUCCIÓN**

### **VALIDACIÓN DEL TERCER NIVEL DE BOCETAJE**

#### **TEMA: DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS EN APOYO A LA DOCENCIA DE LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 2.**

#### **OBJETIVO**

El principal objetivo de la validación de tercer nivel de bocetaje es obtener la mayor cantidad de información para poder validar el valor que tiene de estética gráfica y nivel de eficacia a la hora de transmitir los conocimientos del tema.

#### **Aspectos teóricos:**

Busca validar que los estudiantes comprendan la finalidad de cada taller creativo sobre el tema expuesto. Y que además los impacte para que puedan en un futuro utilizar los conocimientos para poder generar mejores conceptos creativos.

#### **Aspectos estéticos:**

Continuando la evaluación estética del proyecto desde el primer nivel de bocetaje, validaremos con el grupo objetivo el total de la línea gráfica ya final para obtener mejores resultados.

### **ESCENARIOS Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

#### **LUGAR:**

La validación de llevo a cabo el sábado 10 de octubre, dentro de las instalaciones de la Facultad de Arquitectura de la USAC, para ser más específico, se realizó en el claustro de maestros en la sala principal de la dirección de Diseño Gráfico, para generar un ambiente más personal y además interactivo.

#### **TIEMPO:**

Los talleres se realizaron seguidos uno después de otro con un intermedio de 30 minutos. Fueron realizados el 10 de octubre de las ocho a.m. a las doce treinta p.m. Cada taller está diseñado para poder darse en un margen de una hora cuarenta y cinco minutos a dos horas.

#### **PLANTEAMIENTO:**

Tres días antes de la realización del taller se lanzó la convocatoria a ocho estudiantes de ambas jornadas de Diseño Visual Tres a que asistieran el día 10 de octubre.

Como primer paso la presentación de taller y del moderador dieron inicio a la jornada de talleres de ese día, exponiendo la experiencia del moderador y presentando brevemente a que se dedica y el porqué del taller. Luego inicio el taller con una presentación que paso a paso reta y estimula al estudiante a ser observador y ver el mundo desde otra perspectiva, siendo el primer taller: Si pudieras ver lo que tus ojos ven. Para poner en práctica lo visto en el primer taller se les dejaron dos ejercicios dentro de la USAC.

El ejercicio uno trataba de salir y tomar fotos de objetos que no son lo que parecen por ejemplo: Una hoja que parezca una nave espacial o una manija que parece una pera. Como segundo ejercicio se les dejó ir a buscar problemáticas ajenas al diseño hablando por ejemplo del paso de cebras, los semáforos, los agentes de policía. Todo esto para dar paso al segundo taller.

¿Cómo cocinar una idea sin fuego para no quemarla? Así se le nombro al segundo taller que trataba sobre cómo resolver un concepto creativo con cuatro sencillos pasos. Es un ejercicio guiado así que tanto el moderador como los estudiantes trabajaron al mismo tiempo arrojando conceptos de gran valor creativo.

Para finalizar el taller se convocó a generar dudas y preguntas, para aclarar de mejor manera el tema.

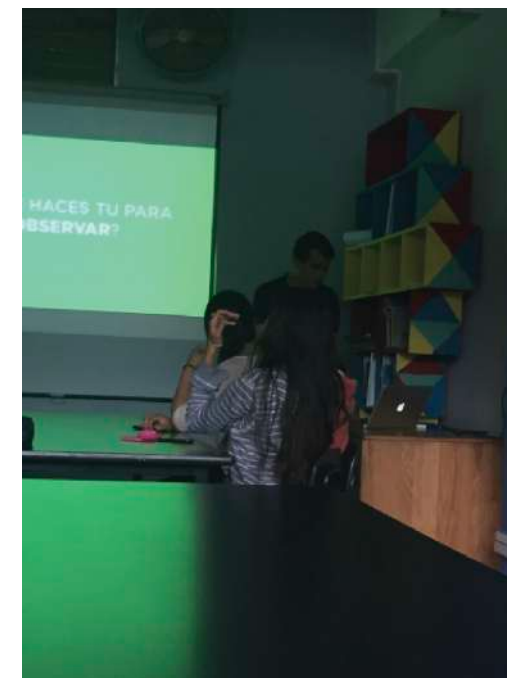


Figura No. 22 (Prueba piloto)





Figura No. 23 (Prueba piloto)



Figura No. 24 (Prueba piloto)



Figura No. 25 (Prueba piloto)

## MÉTODO:

### TALLER:

El taller como metodología de trabajo que integra ambas ramas del conocimiento la teórica y la práctica, sobre los temas abordados. Con la finalidad que el grupo pueda aprender bajo estímulos de participación.

### PERFIL DEL INFORMANTE:

Los estudiantes del Curso Diseño Visual 3 con un promedio de 19 años, para validar los conocimientos adquiridos en el curso de Diseño Visual 2.

### MODERADOR:

Jorge Andrés Anleu Mejía.  
Epesista del proyecto y estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico.

### INSTRUMENTOS:

Para la presentación de los talleres se contó con 2 PDF que contienen cada uno un taller, diseñado bajo la línea gráfica antes evaluada y dirigida al G.O. También fue necesario contar con computadora y cañonera por parte del moderador para impartir los talleres, además cada estudiante debía de llevar celular, hojas y lápiz.

También se trabajó con el apoyo de unas Guías para el moderador y unas Flash Cards (Ver anexos 3 y 4). Además para validar los resultados se pasó una entrevista (Ver anexo 5) con 10 preguntas. Siendo este una prueba piloto para validar el Final.

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

Entrevista (Ver anexo 5):

Para obtener los resultados se plantearon las siguientes preguntas:

1. *¿Cómo describes la experiencia de recibir los Talleres Creativos?*
2. *¿Fueron útiles los ejercicios realizados en el primer taller "Si pudieras ver lo que tus ojos ven"? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?*
3. *¿Crees que los talleres contribuyen a la Escuela de Diseño Gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas al crecimiento de la construcción de un concepto creativo? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?*
4. *¿Crees que los talleres ayudaran al enriquecimiento del curso Diseño Visual 2 facilitando la interacción entre estudiantes y docente? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?*
5. *¿Las presentaciones gráficamente son legibles y atractivas? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?*
6. *¿Las Flash Cards gráficamente son legibles y atractivas? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?*
7. *¿Consideras la línea gráfica de los talleres y de las tarjetas? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?*
8. *¿Podrías hacer mención a algún aspecto que conocieras con anterioridad sobre la temática de los talleres?*
9. *De acuerdo a la temática del concepto creativo ¿Consideras importante agregar algún aspecto que no se haya tocado en los talleres?*
10. *¿Cuál crees que es la finalidad de los talleres?*
11. *¿Cuál crees que es la finalidad de las tarjetas?*
12. *¿Te gustaría recibir más talleres o material de apoyo para reforzar la temática del concepto creativo?*







Figura No. 26 (Flash Card Metáfora)



Figura No. 27 (Flash Card Personificación)



Figura No. 28 (Flash Card comparación)



Figura No. 29 (Flash Card Metáfora)



Figura No. 30 (Taller 1 Si pudieras ver lo que tus ojos ven)



Figura No. 31 (Taller 2 ¿Cómo cocinar una idea, sin fuego para no quemarla?)

La aceptación por parte del G.O. positiva tanto en la línea grafica como en la metodología, el reto creativo y las actividades realizadas. Ambos talleres arrojaron comentarios positivos de los estudiantes y remarcaron importancia de incluirlos en la metodología de clase.



# COMPROBACIÓN DE LA EFICIENCIA DE PROPUESTA GRÁFICA FINAL

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA

DV2





**TEMA:**  
**DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS EN APOYO A LA DOCENCIA DE LA ASIGNATURA DISEÑO VISUAL 2.**

**OBJETIVO**

Validar los últimos detalles en cuanto a color, diagramación y poder verificar la eficiencia del material para que pueda ser utilizado en el curso Diseño Visual Dos.

**Aspectos teóricos:**

Busca validar que los estudiantes comprendan la finalidad de cada taller creativo con los cambios y concejos realizados bajo la entrevista (Ver anexo 5) pasada a los estudiantes en el nivel de bocetaje tres sobre el tema expuesto. Y que además los impacte para que puedan en un futuro utilizar los conocimientos para poder generar mejores conceptos creativos.

**Aspectos estéticos:**

Continuando la evaluación estética del proyecto desde el primer nivel de bocetaje, siendo puesta a prueba en distintos lugares físicos, validaremos con el grupo objetivo el total de la línea grafica ya final para obtener mejores resultados.

**ESCENARIOS Y DESARROLLO DE LA SESIÓN:**

**LUGAR:**

La validación se llevó a cabo en la Facultad de Arquitectura de la USAC, por ser el lugar donde se implementara los talleres se decidió poner a prueba las proyecciones en el salón 303 del T2, Un salón con más iluminación y dificultando la proyección de las imágenes. En ese salón se logró reunir a 30 estudiantes de diversas jornadas para mejorar la propuesta planteada.

**TIEMPO**

La sesión duro cuatro horas treinta minutos exactos.

**PLANTEAMIENTO**

Por segunda vez y con la experiencia del tercer nivel de validación se impartieron los talleres apoyado de la Guía para el facilitador (Ver Anexo 3) y las Flash Cards (Ver Anexo 4). Reuniendo a un grupo de 30 estudiantes de ambas jornadas, esta vez para tener más perspectivas en cuanto al material expuesto.

Como primera parte se impartió el taller “Si pudieras ver lo que tus ojos ven”, Acompañado de dos ejercicios que consistían en la toma de fotos a objetos que parecían otra cosa y la toma de video a un problema social dentro de la USAC.

Antes de iniciar cada actividad se les explico la dinámica expuesta en la Guía del facilitador, y se realizó el ejercicio a la par de ellos para demostrar que la técnica si es eficiente y ayuda a afilar el ojo para poder resolver problemas de diseño.

Para el taller dos “¿Cómo cocinar una idea sin fuego para no quemarla?”. Se desarrollo en el grupo una capacidad avanzada para la generación de conceptos, mostrándoles otro método basado en cuatro pasos rápidos para liberar la mente y poder concebir una idea. De igual manera en el taller el moderador interactuó resolviendo su propio concepto creativo para demostrar la viabilidad y veracidad de la herramienta.

Al final del taller cada grupo de trabajo mostro resultados arrojando conceptos creativos muy concretos y de gran calidad.



Figura No. 32 (Validación Final)





### MÉTODO:

#### TALLER:

El taller como metodología de trabajo que integra ambas ramas del conocimiento la teórica y la práctica, sobre los temas abordados. Con la finalidad que el grupo pueda aprender bajo estímulos de participación.

#### PERFIL DEL INFORMANTE:

Los estudiantes del Curso Diseño Visual Tres con un promedio de 19 años, para validar los conocimientos adquiridos en el curso de Diseño Visual 2.

#### MODERADOR:

Jorge Andrés Anleu Mejía.  
Epesista del proyecto y estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico.



Figura No. 33 (Validación Final)

### INSTRUMENTOS:

Para la presentación de los talleres se contó con dos PDF que contienen cada uno un taller, diseñado bajo la línea grafica mejorada antes evaluada y dirigida al G.O. También fue necesario contar con computadora y cañonera por parte del moderador para impartir los talleres, además cada estudiante debía de llevar celular, hojas y lápiz.

También se trabajó con el apoyo de unas Guías para el facilitador y unas Flash Cards (Ver anexos 3 y 4). Además para validar los resultados se pasó una entrevista (Ver anexo 6) con 5 preguntas. Siendo este una prueba piloto para validar el Final.

### INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS:

#### ENTREVISTA (VER ANEXO 6):

Para obtener los resultados se plantearon las siguientes preguntas:

¿Cómo describes la experiencia de recibir los Talleres Creativos?

¿Fueron útiles los ejercicios realizados en el primer taller Si pudieras ver lo que tus ojos ven? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

¿Crees que los talleres contribuyen a la Escuela de Diseño Gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas al fortalecimiento de la construcción de un concepto creativo? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

¿Crees que los talleres ayudaran al enriquecimiento del curso Diseño Visual 2 facilitando la interacción entre estudiantes y docente? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

¿Las presentaciones gráficamente son



Figura No. 34(Validación Final)

legibles y atractivas? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?





Figura No. 35 (Ejercicio de Figuras)



Figura No. 36 (Ejercicio de Figuras)



Figura No. 37 (Ejercicio de Figuras)



Figura No. 38 (Ejercicio de Figuras)

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA  
DV2

# PROPUESTA GRÁFICA FINAL FUNDAMENTADA



## TALLERES CREATIVOS

Porque no todos aprendemos de la misma manera algunos quizá necesitan gritar, otros por otro lado reír, pocos seguramente estar solos y contados con los dedos de una mano tan solo pensar un poco más. Porque es mejor participar y entender en el camino como generar un concepto creativo. Los talleres no son más que un método distinto que es puesto a prueba todos los días para resolver problemas sociales y poder llegar a generar conceptos más valiosos creativamente hablando.

A continuación se muestra la propuesta final del proyecto de graduación:

Diseño de talleres creativos en apoyo a la docencia de la asignatura Diseño Visual 2.





### LOGOTIPO DV2



### LOGOS DE TALLERES



### TALLER 1 SI PUDIERAS VER LO QUE TUS OJOS VEN



Figura No. 39 (Montaje presentación)

### GUÍA DEL FACILITADOR SI PUDIERAS VER LO QUE TUS OJOS VEN



Figura No. 40 (Guía del facilitador)



Figura No. 41 (Guía del facilitador montaje)



Figura No. 42 (Guía del facilitador montaje)

Figura No. 43 (Guía del facilitador montaje)

## TALLER 2

### ¿CÓMO COCINAR UNA IDEA, SIN FUEGO PARA NO QUEMARLA?



Figura No. 44 (Montaje presentación)

## GUÍA DEL FACILITADOR

### ¿CÓMO COCINAR UNA IDEA, SIN FUEGO PARA NO QUEMARLA?



Figura No. 45 (Guía del facilitador)





Figura No. 46 (Guía del facilitador montaje)



Figura No. 47 (Guía del facilitador montaje)



**FLASH CARDS  
DIGITALES - FIGURAS  
RETÓRICAS**

Figura No. 48 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 49 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 52 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 50 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 53 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 54 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 56 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 55 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 57 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 59 (Montaje Flash Cards)



Figura No. 60 (Montaje Flash Cards)

## CÓDIGOS VISUALES

### CÓDIGO LINGÜÍSTICO ESCRITO:

Se tomó una postura directa y amigable. El objetivo es trabajar como si de una dupla de trabajo se tratara, Docente-Estudiante y así el G.O. participa más y hace suya la técnica.

### CÓDIGO CROMÁTICO

Los colores son dinámicos y saturados son colores llamativos para generar altos contrastes, trabajando bajo el concepto regalos creativos los colores y los patterns simulan ser envoltorios de regalo.

### PALETA DE COLORES



|      |      |       |       |       |
|------|------|-------|-------|-------|
| R 9  | R 46 | R 93  | R 139 | R 188 |
| G 19 | G 75 | G 135 | G 194 | G 214 |
| B 55 | B 42 | B 60  | B 63  | B 48  |



|       |       |       |       |       |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| R 237 | R 252 | R 188 | R 111 | R 112 |
| G 25  | G 179 | G 214 | G 199 | G 143 |
| B 105 | B 21  | B 48  | B 176 | B 147 |





## CÓDIGO ICÓNICO

Cada taller tenía su código icónico

Para el taller primer utilizamos iconografía plana y simple porque el objetivo de ese taller era observar y fijarse en los detalles que están a la luz del día.

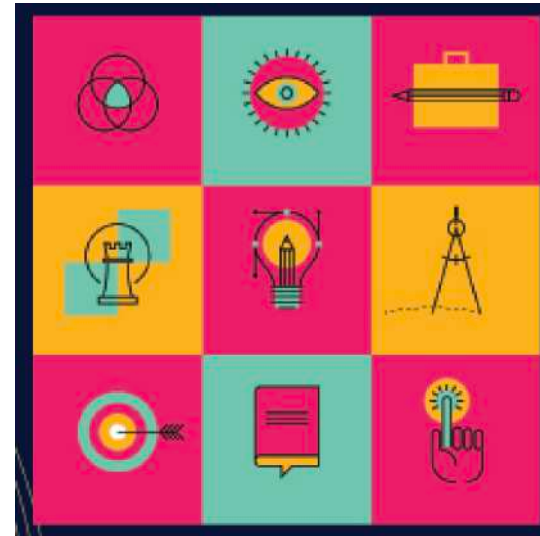


Figura No. 61 (Iconografía taller uno)

Para el taller dos utilizamos una línea icónica más elaborada con trazos a mano alzada y que hacen referencia a las típicas ilustraciones de la cocina de mamá.



Figura No. 62 (Iconografía taller dos)

## CÓDIGO TIPOGRÁFICO

La limpieza tipográfica es importante por la saturación cromática e icónica. Se utilizó la letra Geist para titulares y para los cuerpos de texto se utilizó Arial y sus variaciones.

### ARIAL

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

### ARIAL BOLD

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

### GEIST REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

### GEIST INLINE

### GEIST DIAGONAL

### GEIST VINTAGE

### GEIST SHADOW

La importancia del diseño tipográfico es el equilibrio que generó el dinamismo de la inclinación y la sobriedad del palo seco de la tipografía Arial.



# ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y LINEAMIENTOS

PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA  
DE LA PROPUESTA

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA

DV2





## MEDIOS DE USO

Los talleres creativos junto a las Flash Cards fueron creados para los docentes que imparten la cátedra de Diseño Visual. Dos pueden apoyarse según ellos creen pertinente su uso dentro de la metodología de la clase, para facilitar el traslado del proyecto los talleres y las flash cards, están diseñados en plataforma digital para así reducir costos.

Los docentes deben de seguir las indicaciones dadas en las dos Guías del facilitador que tienen los talleres, así poder conocer a detalle cada uno para impartirlos y resolver cualquier duda que se le presente a los estudiantes.

Las Flash Cards están diseñadas en base a la plataforma iPhone para poder tener una óptima visualización en la mayoría de dispositivos celulares.

### LOGÍSTICA

A continuación las guías del facilitador de cada taller donde especifica la mecánica del taller, requisitos de materiales y por menores de cada uno.

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al terminar el segundo taller los equipos formados durante las dos sesiones de talleres deberán compartir con la clase el proceso realizado en ambos talleres arrojando un concepto creativo poderoso y además con una idea de ejecución poderosa según lo va resolviendo el taller dos.

**SI PUDIERAS VER**

LO QUE TUS

*Ojos*  
VEN

**TALLER 1**

# GUÍA DIDÁCTICA

|                     |   |
|---------------------|---|
| OBJETIVO:           | Que el estudiante desarrolle el pensamiento creativo por medio de la observación.       |
| TIEMPO REQUERIDO:   | 1 hora 45 minutos.  |
| MATERIALES:         | PROFESOR: Proyector multimedia y computadora.<br>ESTUDIANTE: Teléfono móvil con cámara. |
| EQUIPOS DE TRABAJO: | 4 integrantes.  |

# DESARROLLO TALLER

EXPOSICIÓN:  
DIAPOSITIVA  
1 - 12



El profesor cuestiona la importancia de la observación en el **"Ser Creativo"**  
Se exponen 4 ejemplos de personajes (visionarios) que cambiaron la historia del mundo.

**Isaac Newton**

Newton elabora la teoría sobre la ley de gravitación universal. Allí describe que todas las partículas ejercen una fuerza que la gravedad, siendo afectada por la masa y la distancia, universalmente comanda los movimientos de todas las cosas.

**Albet Eintein**

Debido a su capacidad de observar resuelve fórmulas físicas, cómo la teoría de la relatividad espacial, los cuerpos tiene energía aún cuando están quietos.

**Steve Jobs**

Sus ideas visionarias en el campo de los ordenadores personales, la música digital o la telefonía móvil revolucionaron los mercados y los hábitos de millones de personas.

**Marta Stewart**

Empresaria, autora y presentadora de televisión estadounidense que formó un imperio con el negocio de estilo de vida y cocina.

DIAPOSITIVA  
13 - 26

El profesor expone el tema **¿Cómo ser un observador?**

OBSERVACIÓN  
DISCUSIÓN  
DIAPOSITIVA  
27- 34



**Presentación serie de imágenes**

Se solicita al estudiante que observe y comente qué OBSERVA en la serie de imágenes que se le presenta (el estudiante debe ser capaz de descubrir figuras dentro de la fotografía)

El Profesor amplía la explicación después de la discusión.

Diapositiva 28: Tapadera de tragante = tortuga

29: Pasador puerta= avión

30: Mango puerta= luna

31: Alambre= corazón



# DESARROLLO TALLER

## EJERCICIO 1 OBSERVACIÓN DISCUSIÓN

DIAPOSITIVA  
27-34



### VEA MÁS ALLÁ DE LO OBVIO

Equipos de 4 estudiantes  
Se le solicita al equipo de estudiantes que salga del aula 10 minutos, observe y tome 5 fotografías con su teléfono móvil a objetos que formen diferentes figuras (se hace la aclaración que no se pueden fotografiar figuras con caras)  
Se proyectan las fotografías en clase y se analiza con el grupo, qué ven en cada fotografía.

DIAPOSITIVA  
36 - 61



El profesor expone el tema :  
- **¿Cómo se desarrolla la creatividad al practicar la observación?**  
- **Importancia de ser curiosos para solucionar problemas**

## EJERCICIO 2 OBSERVACIÓN DISCUSIÓN DIAPOSITIVA 62- 71



### ENCUENTRE UN PROBLEMA DE COMUNICACIÓN

Equipos de 4 estudiantes  
Se le solicita al equipo de estudiantes que salga del aula, busque un lugar en el Campus Universitario y grabe video con el teléfono móvil por 20 minutos.  
Luego que observe el video para encontrar un problema de comunicación.  
Se analizan y discuten los problemas encontrados y se define cuál es el problema de comunicación más importante a resolver.

## CONCLUSIONES DIAPOSITIVA 72



Se discuten y presentan conclusiones con los equipos de trabajo.

## AGRADECIMIENTO DIAPOSITIVA 73

Se agradece a la audiencia por la atención prestada durante el taller.

SI PUDIERAS VER  
LO QUE TUS  
*Ojos*  
VEN

*¿Cómo cocinar una idea,*  
Sin fuego para  
**No quemarla?**



# TALLER 2

# GUÍA DIDÁCTICA

- OBJETIVO:** Que el estudiante desarrolle un concepto creativo por medio de 4 pasos.
- TIEMPO REQUERIDO:** 1 hora 45 minutos.
- MATERIALES:** PROFESOR: Proyector multimedia y computadora.  
ESTUDIANTE: Papel y lápiz.
- EQUIPOS DE TRABAJO:** 4 integrantes.

# DESARROLLO TALLER

**EXPOSICIÓN:**  
DIAPOSITIVA  
1 - 13

El profesor desarrolla el tema  
"Cómo Cocinar una idea"  
Idea, concepto creativo y observación.

**INTERACCIÓN**  
DISCUSIÓN  
DIAPOSITIVA  
27- 39

**EJERCICIO CREATIVO** (Equipos de 4 estudiantes)  
**PASO 1**  
**Definición de Problema:** define un problema de comunicación visual a través de la observación realizada en el **ejercicio 2** del taller "Si pudieras ver lo que tus ojos ven"  
Se define el contexto físico (geográfico) y psicológico (grupo objetivo)



**SOLUCIÓN DEL PROBLEMA 4 PASOS:**  
Se plantean 4 soluciones diferentes por medio de lo

1. Obvio
2. Imposible
3. Extremo
4. Absurdo

**PASO 2**  
**Contexto de la idea (solución del problema)**  
El profesor amplía la explicación  
Se define el contexto de la idea por medio de los límites que nos da cada paso:

1. Obvio: define el límite descartando las primeras ideas
2. Imposible: define el límite cuando nos cuestionamos, si es factible llevar a cabo la idea o hay que cambiar algo
3. Extremo: define el límite cuándo nos cuestionamos hasta dónde la idea se puede ejecutar
4. Absurdo: da confianza, porque no encasilla, permite explorar más allá

*Se descartan las ideas (soluciones al problema) que no son factibles y se guardan las que pueden mejorar.*

# DESARROLLO TALLER

## INTERACCIÓN DISCUSIÓN

DIAPOSITIVA  
40-45

### PASO 3

**Exploración** (Equipos de 4 estudiantes)  
Se le solicita al equipo de estudiantes que comparen y relacionen sus ideas con: ideas, productos o servicios que han solucionado problemas reales exitosamente.

#### Ejemplo:

*Doulingo es un sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas a la vez que una plataforma crowdsourcing de traducción de textos.*

Se discuten, comparan y relacionan ideas para escoger la que mejor resuelva el problema de comunicación.

## INTERACCIÓN DISCUSIÓN

DIAPOSITIVA  
45-50

### PASO 4

**Se unen los puntos** (Equipos de 4 estudiantes)

Se le solicita al equipo de estudiantes que exponga.

#### Presenta:

El Problema  
El Contexto  
La Idea  
Cómo Funcionará

## CONCLUSIONES DIAPOSITIVA

51

Se discuten y presentan conclusiones con los equipos de trabajo.

## AGRADECIMIENTO DIAPOSITIVA

52

Se agradece a la audiencia por la atención prestada durante el taller.



## PRESUPUESTO COSTO DE DISEÑO

| DESCRIPCIÓN  | PRECIO      |
|--|-------------|
| Tiempo de Conceptualización  | Q 5,000.00  |
| Tiempo de Ejecución  | Q 2,150.00  |
| Presentaciones Digitales<br>Q 40.00 x Diapositiva                            | Q 4,000.00  |
| Flash Cards<br>Tipo Malling  | Q 3,600.00  |
| Desarrollo de sistema de símbolos<br>Ilustración                             | Q 3,800.00  |
| Guía del Facilitador<br>Diagramación y diseño                                | Q 3,280.00  |
| Investigación de campo<br>Validación   | Q 5,000.00  |
| Envío por correo electrónico<br>todo el proyecto es digital.                 | Q 0.00      |
| Costo de impresiones Flash Cards<br>y guía del facilitador (Impresión laser) | Q 150.00    |
| TOTAL  | Q 26,980.00 |

Los proyectos trabajados por los estudiantes de EPS brindan material de alto nivel intelectual y además una gran retribución para la escuela de Diseño Gráfico, cosechando el trabajo de 5 años de estudio y esforzó conjunto entre estudiante y docente.





## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### OBJETIVO GENERAL

Contribuir con la escuela de diseño gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas y a las estrategias didácticas que los docentes aplican a la asignatura de Diseño Visual Dos, orientados a la exploración por medio de la observación y la concepción del concepto creativo bajo las figuras retóricas para resolver cualquier problemática de comunicación visual.

### CONCLUSIONES

» El proyecto de graduación realizado cumplió con el objetivo principal, fortaleciendo a las metodologías activas de los docentes dentro del curso; los talleres realizados más el material de apoyo, según los estudiantes hacen más dinámica la clase y de mayor interés para ellos.

» El Proyecto de Graduación y EPS se llevó a cabo con éxito durante el tiempo establecido, gracias a la nueva forma de evaluar esta etapa de la carrera, aunque no esta de más mencionar que el esfuerzo por dedicarle tiempo a la universidad se vio triplicado en esta fase.

### RECOMENDACIONES

» **A la Escuela** para que genere técnicas y estrategias de enseñanza-aprendizaje más valiosas para los estudiantes y además que gestione proyectos de mayor interés generacional para sus estudiantes.

» **A los coordinadores** de la Escuela de Diseño Gráfico, dedicados a la labor de educar y de plantear los parámetros de evaluación. Debe de mejorarse la organización del tiempo en cuanto al curso de Proyecto de Graduación 2 y EPS, que se proponga un cronograma semanal más exigente para evitar desfases y contratiempos y así poder cumplir con el cronograma mensual.

## CONCLUSIONES

» Con los talleres puestos a prueba y la participación de los estudiantes pudo observarse que la gestión de información sobre el concepto creativo fue relevante para los estudiantes y que así ellos puedan formular y diseñar desde otra perspectiva los conceptos creativos. Demostrando si valía como diseñadores gráficos.

» La problemática abordada en el proyecto de graduación fue acertada por tener debilidades en los inicios de la carrera, fortaleciendo algunas deficiencias en la creación de conceptos creativos apoyándose en las figuras retóricas. La carrera de diseño gráfico en la Universidad de San Carlos genera verdaderos profesionales de comunicación visual pero necesita de persistencia, competencia y sobre todo de apoyo interno para que siga en el camino correcto.

» Tanto la Observación como el Concepto Creativo son unos de los temas más importantes para formar mejores comunicadores visuales y creativos gráficos.

## RECOMENDACIONES

» **A los docentes** de la escuela, por ser los primeros en tener contacto con los alumnos mucho antes de llegar a este proceso, deben de tener parámetros más altos de calificación y depurar a las personas que no se esfuerzan día a día dando lo mejor de ellos mismos.

» **A los estudiantes** de la carrera de Diseño Gráfico. Plántense metas todos los días enfóquense en donde quieren estar y no en donde están, piensen en primer lugar en dejar algo para la escuela antes de resolver los problemas visuales de otras entidades, hay suficiente material que mejorar en casa para solucionar deficiencias externas.

» **Los docentes y estudiantes** de la escuela, para que juntos busquen nuevas maneras de llegar al concepto creativo, desde el lugar donde despiertan hasta los salones de clase, para que se vuelva una búsqueda constante de la creatividad y así juntos puedan lograr una mancuerna de trabajo más conceptual, creativa y lista para el medio laboral.





## LECCIONES APRENDIDAS

|                               | CONOCIMIENTO  | HABILIDAD  | ACTITUD  |
|-------------------------------|---|--|--|
| <b>¿QUE SABÍA?</b>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>» El camino de un concepto creativo.</li> <li>» El proceso de observación.</li> <li>» La búsqueda de insights poderosos bajo la observación.</li> <li>» La creación de campañas a base de conceptos.</li> <li>» Buscar soluciones alternas de diseño.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Resolver en base del análisis del contexto o problema.</li> <li>» Observar más allá de lo normal y lo visible para todos.</li> <li>» Interactuar con mi problema de diseño.</li> </ul>                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Actuar bajo presión.</li> <li>» Cumplir cada objetivo planteado.</li> </ul>                       |
| <b>¿QUÉ APRENDÍ?</b>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Construir bajo una metodología de trabajo.</li> <li>» A ser guía de una idea o un movimiento.</li> <li>» A mapear el aprendizaje según objetivos.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Enseñar sobre un tema en específico de diseño.</li> <li>» Armar un taller.</li> <li>» Aplicar los materiales en distintas plataformas.</li> <li>» Organizar datos obtenidos en validaciones y sacarles provecho.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Escuchar consejos de otras personas.</li> <li>» A no desmayar hasta cumplir las metas.</li> </ul> |
| <b>¿QUÉ NECESITO MEJORAR?</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>» La estructura de un informe.</li> <li>» La redacción en tercera persona.</li> <li>» Encuestas mejor estructuradas.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Seguir creciendo en plataformas virtuales.</li> <li>» Construir en base a teoría de diseño.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>» Ser paciente y determinado.</li> </ul>  |

## FUENTES DE CONSULTA

D'Aguillón, D. L. (s.f.). slideshare. Recuperado el 5 de 10 de 2015, de slideshare: <http://www.slideshare.net/Legendarius/lenguaje-visual-27618699>

EDUCOAS. (s.f.). [www.educoas.org](http://www.educoas.org). Recuperado el 2015 de 11 de 2, de [www.educoas.org: https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer\\_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf](https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf)

FARUSAC. (2011 -2014). Memoria de Labores. Guatemala: Facultad de Arquitectura.

FARUSAC. (2011). Campus Virtual. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.uv-arquitectura.com/>

FARUSAC. (2012). Área de Diseño. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/disenografico-sub/dg-plan-de-estudios/dg-contenidos/area-de-diseno>

FARUSAC. (2012). Diseño Gráfico: Facultad de Arquitectura. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/disenografico>

FARUSAC. (2012). Escuela de arquitectura: Reseña histórica. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/arquitectura>

FARUSAC. (2012). Nosotros: Facultad de Arquitectura. Recuperado el 10 de Mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/administracion-sub/nosotros>

FARUSAC. (2012). Perfil de Ingresos: Escuela de Diseño Gráfico. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/estudiantes-sub/pmerri-ingreso>

FARUSAC. (2012). Plan de estudios, Descripción del Pensum 2011. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/index.php/disenografico-sub/dg-plan-de-estudios>

FARUSAC. (2012). Red Curricular 2011. Recuperado el 10 de mayo de 2014, de <http://www.farusac.com/images/imagenes/pdf/disenografico/interactivo-dg.pdf>

Gallucci, L. (n.d.). Las figuras retóricas como técnica de creación publicitaria. <http://www.definicionabc.com/comunicacion/disenografico.php>. (n.d.). Definición ABC. Retrieved 8 2015, 10, from <http://www.definicionabc.com/comunicacion/disenografico.php>

<http://www.significados.com/creatividad/>. (n.d.). Significados. Retrieved 8 2015, 10, from <http://www.significados.com/creatividad/>

Noriega, M. (2015, 04). Cartel Educativo. Guatemala, Guatemala, Guatemala.





Perez Gómez, A. (1992). La función y formación del profesor en la enseñanza para la comprensión: Comprender y transformar la enseñanza. Madrid: Ediciones Morata.

pixel-creativo.blogspot. (n.d.). pixel-creativo. Retrieved 8 2015, 10, from <http://pixel-creativo.blogspot.com/2010/10/ques-es-el-insight-en-publicidad.html>

Prieto, J. H. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendisaje. Habana, Cuba: Pearson.

salud, E. y. (2011). <http://educomucv.blogspot.com/2011/11/materiales-graficos.html>. Obtenido de <http://educomucv.blogspot.com/2011/11/materiales-graficos.html>:

Pérez, S. (2002). Constructivismo. [Página Web en Línea], Disponible en: <http://perso.gratisweb.com/real/num05/masobreconstructivismo.pdf>

S., P. M. (2005). Manual de Ética para el Diseño. In P. M. S., PROGRAMA DE FORMACIÓN GENERAL. Viña del Mar: DuocUC - Vicerrectoría Académica Dirección de Formación General.

UNESCO. (1998). Conferencia Mundial Sobre la Educación Superior de la UNESCO. Retrieved 8 2015, 10, from [http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration\\_spa.htm](http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm)

wordreference/concepto. (n.d.). wordreference/concepto. Retrieved 8 2015, 10, from <http://www.wordreference.com/definicion/concepto>

wordreference/creativo. (n.d.). wordreference. Retrieved 8 2015, 10, from <http://www.wordreference.com/definicion/creativo>

[www.significados.com/cognitivo/](http://www.significados.com/cognitivo/). (n.d.). [www.significados.com/cognitivo/](http://www.significados.com/cognitivo/). Retrieved 08 2015, 10, from [www.significados.com/cognitivo/](http://www.significados.com/cognitivo/): <http://www.significados.com/cognitivo/>

[www.significados.com/educacion/](http://www.significados.com/educacion/). (n.d.). Significados.com. Retrieved 8 2015, 10, from Sitioweb de Significados: <http://www.significados.com/educacion/>

## GLOSARIO

- » **Concepto** idea que se concibe o forma de entendimiento, sugiere que el concepto es subjetivo y es una forma de interpretación de una situación, cosa, entre otras
- » **Creativo** persona que posee o estimula la capacidad de creación, invención, etc. Entender que la persona que es creativa nos muestra algo diferente, algo que no existe.
- » **Educación superior** Se refiere a la formación de profesionales competentes; individuos que resuelvan creativamente problemas sociales.
- » **Flash cards** palabras, imágenes, símbolos o números, en uno o ambos lados, usadas para adquirir diversos conocimientos a través de la relectura del conjunto de tarjetas.
- » **Observación** Acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o sus características.
- » **Taller** en enseñanza, es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica.
- » **Insight** Es una verdad escondida en lo obvio, fresca y reveladora que genera oportunidades de innovación creativa y comunicación conceptual.



# ANEXOS



## ANEXO 1



### INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

#### ENTREVISTA



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


Entrevista de Diagnóstico a Licda. Mónica Noriega  
docente titular de la Asignatura Diseño Visual 2

Buenas tardes Licenciada, mi nombre es Jorge Andrés Anleu Mejía, curso el noveno semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico, de antemano gracias por su tiempo. agradecería respondiera las siguientes preguntas, que sirvan para realizar el diagnóstico en la asignatura de Proyecto de Graduación.

1. Cuál es su nombre completo?
2. Cuál es el título que posee?
3. Cuál es su experiencia laboral en la Escuela de Diseño Gráfico?
4. De acuerdo a su experiencia profesional, cuál es su forma de ver el Diseño?
5. Tiene alguna metodología personal para impartir sus cátedras?
6. Cuál es la finalidad de su curso?
7. ¿Cómo surge la idea de la metodología del curso?
8. ¿Cuál es el problema primario que el curso resuelve?
9. ¿Cuál es el aporte que tiene la cátedra para el alumno?
10. ¿En un mundo ideal como visualizas la cátedra?

Gracias por su aporte, la entrevista ha finalizado, feliz tarde.

ENCUESTA



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

ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico

Por favor marque con una x la respuesta correcta las siguientes preguntas que servirán para realizar un diagnóstico para la asignatura de Proyecto de Graduación del noveno semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico

1. ¿Cuál es el método de comunicación que utiliza su docente en la asignatura de Diseño Visual 2 con el estudiante?

Asesorías presenciales en clase

Campus Virtual

Redes Sociales indique cuál \_\_\_\_\_

Comunicación de apoyo con Auxiliares

2. ¿De los métodos de comunicación anteriores, defina el orden de preferencia siendo el 1 el de mayor preferencia y 3 el de menor preferencia?

Asesorías presenciales en clase

Campus Virtual

Redes Sociales

Comunicación de apoyo con Auxiliares

Gracias por su aporte

FACULTAD DE ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**SI PUDIERAS VER  
LO QUE TUS OJOS  
VEN**

TALLER 1

**GUÍA DIDÁCTICA**

OBJETIVO: Que el estudiante desarrolle el pensamiento creativo por medio de la observación.

TIEMPO REQUERIDO: 1 hora 45 minutos.

MATERIALES: PROFESOR: Proyector multimedia y computadora.  
ESTUDIANTE: Teléfono móvil con cámara.

EQUIPOS DE TRABAJO: 4 integrantes.

DESIGN DE TALLERES CREATIVOS EN VÍDEO A LA ORDENANZA DE DIZ

**SI PUDIERAS VER  
LO QUE TUS OJOS  
VEN**

**DESARROLLO TALLER**

**EJERCICIO 1 OBSERVACIÓN DISCUSIÓN DIAPOSITIVA 27-34**

**VEA MÁS ALLÁ DE LO OBVIO**  
Equipos de 4 estudiantes  
Se le solicita al equipo de estudiantes que salga del aula 10 minutos, observe y tome 5 fotografías con su teléfono móvil a objetos que formen diferentes figuras (se hace la aclaración que no se pueden fotografiar figuras con caras)  
Se proyectan las fotografías en clase y se analiza con el grupo, que ven en cada fotografía.

**DIAPOSITIVA 36 - 61**

El profesor expone el tema:  
**¿Cómo se desarrolla la creatividad al practicar la observación?**  
- Importancia de ser curiosos para solucionar problemas

**EJERCICIO 2 OBSERVACIÓN DISCUSIÓN DIAPOSITIVA 62-71**

**ENCUENTRE UN PROBLEMA DE COMUNICACIÓN**  
Equipos de 4 estudiantes  
Se le solicita al equipo de estudiantes que salga del aula, busque un lugar en el Campus Universitario y grabe video con el teléfono móvil por 20 minutos.  
Luego que observe el video para encontrar un problema de comunicación.  
Se analizan y discuten los problemas encontrados y se define cuál es el problema de comunicación más importante a resolver.

**CONCLUSIONES DIAPOSITIVA 72**  
Se discuten y presentan conclusiones con los equipos de trabajo.

**AGRADECIMIENTO DIAPOSITIVA 73**  
Se agradece a la audiencia por la atención prestada durante el taller.

**SI PUDIERAS VER  
LO QUE TUS OJOS  
VEN**

**DESARROLLO TALLER**

**EXPOSICIÓN DIAPOSITIVA 1 - 12**

El profesor cuestiona la importancia de la observación en el "Ser Creativo"  
Se exponen 4 ejemplos de personajes (visionarios) que cambiaron la historia del mundo.  
**Isaac Newton**  
Newton elabora la teoría sobre la ley de gravitación universal. Allí describe que todas las partículas ejercen una fuerza que la gravedad, siendo afectada por la masa y la distancia, universalmente comanda los movimientos de todas las cosas.  
**Albert Einstein**  
Debido a su capacidad de observar resuelve fórmulas físicas, cómo la teoría de la relatividad espacial, los cuerpos tiene energía aún cuando están quietos.  
**Steve Jobs**  
Sus ideas visionarias en el campo de los ordenadores personales, la música digital o la telefonía móvil revolucionaron los mercados y los hábitos de millones de personas.  
**Marta Stewart**  
Empresaria, autora y presentadora de televisión estadounidense que formó un imperio con el negocio de estilo de vida y cocina.

**DIAPOSITIVA 13 - 26**

El profesor expone el tema **¿Cómo ser un observador?**

**OBSERVACIÓN DISCUSIÓN DIAPOSITIVA 27-34**

**Presentación serie de imágenes**  
Se solicita al estudiante que observe y comente qué OBSERVA en la serie de imágenes que se le presenta (el estudiante debe ser capaz de descubrir figuras dentro de la fotografía)

El Profesor amplía la explicación después de la discusión.  
Diapositiva 28: Tapadera de tragante = tortuga  
29: Pasador puerta= avión  
30: Mango puerta= luna  
31: Alambre= corazón

**SI PUDIERAS VER  
LO QUE TUS OJOS  
VEN**



FAKULTAT DE ARQUITECTURA  
UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

¿Cómo cocinar una idea,  
Sin fuego para  
No quemarla?

TALLER 2

## DESARROLLO TALLER

**EXPOSICIÓN:**  
DIAPOSITIVA  
1 - 13

**INTERACCIÓN DISCUSIÓN:**  
DIAPOSITIVA  
27- 39

El profesor desarrolla el tema  
"Cómo Cocinar una idea"  
Idea, concepto creativo y observación.

**EJERCICIO CREATIVO** (Equipos de 4 estudiantes)

**PASO 1**  
Definición de Problema: define un problema de comunicación visual a través de la observación realizada en el ejercicio 2 del taller "Si pudieras ver lo que tus ojos ven"  
Se define el contexto físico (geográfico) y psicológico (grupo objetivo)

**SOLUCIÓN DEL PROBLEMA 4 PASOS:**  
Se plantean 4 soluciones diferentes por medio de lo

1. Obvio
2. Imposible
3. Extremo
4. Absurdo

**PASO 2**  
Contexto de la idea (solución del problema)  
El profesor amplía la explicación  
Se define el contexto de la idea por medio de los límites que nos da cada paso:

1. Obvio: define el límite descartando las primeras ideas
2. Imposible: define el límite cuando nos cuestionamos, si es factible llevar a cabo la idea o hay que cambiar algo
3. Extremo: define el límite cuando nos cuestionamos hasta dónde la idea se puede ejecutar
4. Absurdo: da confianza, porque no encasilla, permite explorar más allá

Se descartan las ideas (soluciones al problema) que no son factibles y se guardan las que pueden mejorar.

¿Cómo cocinar una idea  
Sin fuego para  
No quemarla?

## GUÍA DIDÁCTICA

**OBJETIVO:** Que el estudiante desarrolle un concepto creativo por medio de 4 pasos.

**TIEMPO REQUERIDO:** 1 hora 45 minutos.

**MATERIALES:** PROFESOR: Proyector multimedia y computadora.  
ESTUDIANTE: Papel y lápiz.

**EQUIPOS DE TRABAJO:** 4 integrantes.

LIBRO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APUNTO A LA COCINA DE  
LA ARQUITECTURA  
D/2



## DESARROLLO TALLER

**INTERACCIÓN DISCUSIÓN:**  
DIAPOSITIVA  
40-45

**INTERACCIÓN DISCUSIÓN:**  
DIAPOSITIVA  
45-50

**CONCLUSIONES:**  
DIAPOSITIVA  
51

**AGRADECIMIENTO:**  
DIAPOSITIVA  
52

**PASO 3**  
Exploración (Equipos de 4 estudiantes)  
Se le solicita al equipo de estudiantes que comparen y relacionen sus ideas con: ideas, productos o servicios que han solucionado problemas reales exitosamente.

*Ejemplo:*  
Duolingo es un sitio web destinado al aprendizaje gratuito de idiomas o la vez que una plataforma crowdsourcing de traducción de textos.

Se discuten, comparan y relacionan ideas para escoger la que mejor resuelva el problema de comunicación.

**PASO 4**  
Se unen los puntos (Equipos de 4 estudiantes)  
Se le solicita al equipo de estudiantes que exponga.

Presenta:  
El Problema  
El Contexto  
La Idea  
Cómo Funcionará

Se discuten y presentan conclusiones con los equipos de trabajo.

Se agradece a la audiencia por la atención prestada durante el taller.

## FIGURAS RETÓRICAS

# METONIMIA

Consiste en designar una cosa con el nombre de otro. Por ejemplo un techo donde dormir.

DV2

## FIGURAS RETÓRICAS

# ANIMALIZACIÓN

Da rasgos animales a cosas, personas o a otros animales muy distintos en cualidades.

DV2

## FIGURAS RETÓRICAS

# COMPARACIÓN

Sirve para comparar dos figuras diferentes pero que tienen cosas en común, con el objetivo de atribuir cualidades al objeto publicitario.

DV2

## FIGURAS RETÓRICAS

# ANTÍTESIS

Es utilizada para contraponer dos imágenes totalmente opuestas.

IT'S NOT ACCEPTABLE TO TREAT A WOMAN LIKE ONE.

DV2



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

¿Las presentaciones gráficamente son legibles y atractivas?  
 Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No   
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Las Flash Cards gráficamente son legibles y atractivas?  
 Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No   
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Cómo consideras la línea grafica de los talleres y de las tarjetas?

Buena  Regular  Mala

¿Podrías hacer mención a algún aspecto que conocieras sobre la temática de los talleres?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

De acuerdo a la temática del concepto creativo ¿Consideras importante agregar algún aspecto que no se haya tocado en los talleres?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

¿Cuál crees que es la finalidad de los talleres?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

¿Cuál crees que es la finalidad de las tarjetas?

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

¿Te gustaría recibir más talleres o material de apoyo para reforzar temas con enfoques de metodologías activas?

Si  No

Este documento servirá para validar el proyecto de graduación titulado  
**“Diseño de talleres creativos en apoyo a la docencia de la asignatura Diseño Visual 2.”**

Por favor conteste de manera sincera para poder recibir una mejor retroalimentación.  
 Cualquier duda que pueda surgir en el proceso consulte al moderador. Gracias.

**DATOS GENERALES**

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

Edad: \_\_\_\_\_

Licda. a Cargo: \_\_\_\_\_

Correo: \_\_\_\_\_

No. Tel: \_\_\_\_\_

¿Cómo describes la experiencia de recibir los Talleres Creativos?

Buena  Regular  Mala

¿Fueron útiles los ejercicios realizados en el primer taller Corasoneando con los ojos abiertos?  
 Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No   
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Crees que los talleres contribuyen a la Escuela de Diseño Gráfico en el fortalecimiento de las metodologías activas orientadas al fortalecimiento de la construcción de un concepto creativo? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No   
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Crees que los talleres ayudaran al enriquecimiento del curso Diseño Visual 2 facilitando la interacción entre estudiantes y docente?  
 Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No   
 ¿Por qué? \_\_\_\_\_



ANEXO 6

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Faculta de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación  
Décimo Semestre

Este documento servirá para validar el proyecto de graduación titulado  
“Diseño de talleres creativos en apoyo a la docencia de la  
asignatura Diseño Visual 2.”

Por favor conteste de manera sincera para poder recibir una mejor retroalimentación.  
Cualquier duda que pueda surgir en el proceso consulte al moderador. Gracias.

DATOS GENERALES

Nombre: \_\_\_\_\_  
Edad: \_\_\_\_\_  
Licda. a Cargo: \_\_\_\_\_  
Correo: \_\_\_\_\_  
No. Tel: \_\_\_\_\_

¿Cómo describes la experiencia de recibir los Talleres Creativos?

Buena  Regular  Mala

¿Fueron útiles los ejercicios realizados en el primer taller Si pudieras ver lo que tus ojos ven?  
Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Crees que los talleres contribuyen a la Escuela de Diseño Gráfico en el fortalecimiento  
de las metodologías activas orientadas al fortalecimiento de la construcción  
de un concepto creativo? Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Crees que los talleres ayudaran al enriquecimiento del curso Diseño Visual 2  
facilitando la interacción entre estudiantes y docente?  
Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Las presentaciones gráficamente son legibles y atractivas?  
Si tu respuesta es no escribe ¿por qué?

Si  No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS  
EN APOYO A LA DOCENCIA DE  
LA ASIGNATURA  
DV2

Guatemala, septiembre 29 de 2019.

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **JORGE ANDRÉS ANLEU MEJÍA**, Carné universitario: **201122405**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE TALLERES CREATIVOS EN APOYO A LA DOCENCIA DE LA ASIGNATURA DE DISEÑO VISUAL 2**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

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

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

  
Lic. Maricella Saravia de Ramirez  
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramirez  
Colegiada 10,804

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

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

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

**Diseño de talleres creativos en apoyo a la docencia  
de la asignatura de diseño visual 2**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

  
Jorge Andrés Anleu Mejía

Asesorado por:

  
Lourdes Pérez

  
Carolina Aguilar

  
Mónica Noriega Medrano

Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**

  
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos  
Decano

