



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

DISEÑO DE LA **IMAGEN** INSTITUCIONAL

PARA EL PROGRAMA DE EJERCICIO PROFESIONAL
SUPERVISADO MULTIDISCIPLINARIO

— EPSUM —

DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
CIUDAD DE GUATEMALA

Jennifer Paola Romero Alvarez



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

DISEÑO DE LA IMAGEN INSTITUCIONAL

PARA EL PROGRAMA DE EJERCICIO PROFESIONAL
SUPERVISADO MULTIDISCIPLINARIO

—EPSUM—

DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Proyecto de Graduación presentado por:

Jennifer Paola Romero Alvarez

Para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala de la Asunción, octubre de 2020

“El autor es el único responsable de las doctrinas sustentadas, contenido y originalidad del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”.

NÓMINA DE AUTORIDADES

JUNTA DIRECTIVA FACULTAD DE ARQUITECTURA

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licda. Claudia Leal
Asesora Metodológica

Licda. Betzaida de Paguaga
Asesora Gráfica

Lic. Max José Castillo
Tercer Asesor

Msc. Byron Alfredo Rabé Rendón

Msc. Publio Rodríguez

AGRADECIMIENTOS

A Dios por la vida y la sabiduría que me ha brindado durante este camino y la fuerza que me dio para finalizar mis estudios académicos.

A mis padres les estoy muy agradecida por darme todo su apoyo y amor; por todo su esfuerzo en darme una buena educación durante toda mi vida y aconsejarme en los momentos buenos y malos.

A mis hermanos Esteban, Andrés, Obed y Jessenia por estar presentes y darme ánimo durante este proceso.

A mi esposo por todo su amor y apoyo incondicional, por darme aliento en los momentos que más lo necesité.

A la Escuela de Diseño Gráfico por brindarme las herramientas necesarias para convertirme en la profesional que soy hoy en día.

CONTENIDO

01.

Pág.

INTRODUCCIÓN

1.1	Antecedentes	17
1.2	Problema	19
1.3	Justificación	20
1.4	Objetivos del proyecto	22

02.

PERFILES

2.1	Perfil de la organización y servicios que brinda	25
2.2	Grupo objetivo	27

03.

DEFINICIÓN CREATIVA

3.1	Descripción de la estrategia de la aplicación de las piezas gráficas	31
3.2	Concepto creativo	33
3.3	Propuestas de códigos visuales	37

04.

PLANEACIÓN OPERATIVA

- 4.1 Flujograma del proceso
- 4.2 Cronograma de trabajo

Pág.

41

46

05.

MARCO TEÓRICO

51

06.

PROCESO DE PRODUCCIÓN GRÁFICA

- 6.1 Nivel 1 de visualización
- 6.2 Nivel 2 de visualización
- 6.3 Nivel 3 de visualización
- 6.4 Fundamentación de propuesta gráfica

57

62

67

69

07



Pág.

ETAPA DE SÍNTESIS

7.1	Lecciones aprendidas	117
7.2	Conclusiones	118
7.3	Recomendaciones	119

08



REFERENCIAS

123

09



ANEXOS

9.1	Tabla de ventajas y desventajas	127
9.2	Tabla de potencialidad	128
9.3	Tablas de autoevaluación de propuestas gráficas	128
9.4	Validación con expertos de EPSUM	129
9.5	Validación con expertos en diseño gráfico	130
9.6	Validación con el grupo objetivo	131



PRESENTACIÓN

El programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario, EPSUM, es una entidad fundada por el Consejo Superior Universitario de la Universidad de San Carlos de Guatemala, USAC, con el fin de impulsar las prácticas de los estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS), egresistas multidisciplinarios que con sus proyectos apoyan a los sectores más vulnerables del país.

El fin del presente proyecto de graduación es brindar al programa EPSUM una nueva identidad visual más fresca y renovada, para facilitar su reconocimiento ante el grupo objetivo, tomando en consideración sus valores, filosofía y objetivos para el mejor desarrollo de sus actividades.

1

INTRODUCCIÓN

1.1.

ANTECEDENTES

El programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario, **EPSUM**, es un programa técnico-administrativo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que coordina dos componentes dentro de su estructura:

1. La integración de estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado, EPS, de las diferentes carreras, en equipos multiprofesionales y ubicación en diversas entidades de desarrollo.
2. Programa del Voluntariado Universitario.

Actualmente, el Programa EPSUM se encuentra en un proceso que busca innovar su comunicación visual, para acercarse de manera efectiva a su grupo objetivo.



EPSUM es un programa al servicio de los estudiantes que se encuentra en la fase final de su formación profesional. Entre de sus funciones se encuentra la de colaborar en la ubicación de lugares en donde los estudiantes puedan realizar su EPS; además, les brinda ayuda económica. Por otra parte, fomenta el desarrollo de las áreas rurales de Guatemala, contribuyendo al mismo tiempo, a la formación profesional integral de los futuros profesionales universitarios. Desafortunadamente, pocas personas conocen el programa EPSUM como un ente benefactor de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por lo que se están desaprovechando oportunidades becarias para los estudiantes. EPSUM, además, brinda conferencias breves en algunas facultades de la USAC.

Actualmente, EPSUM cuenta con un logotipo; sin embargo, este logo no refleja todos sus componentes y potencialidades, por lo que pasa desapercibido. Por otra parte, a la fecha, la única fuente de información del programa, accesible para la comunidad universitaria y de internautas, se encuentra en la web, por medio de una *fanpage*¹.

RESEÑA HISTÓRICA

EPSUM fue creado por el Consejo Superior Universitario en 1991, y su proceso de implementación se resume en los siguientes puntos:

- En 1983, se nombra una comisión de la propuesta de creación del programa EPSUM como representantes de los decanos de las facultades de la Universidad, en 1984 se entrega al Consejo Superior Universitario

el Proyecto EPSUM quedando plasmada en el acta 22-84.

- En marzo de 1986, se aprueban las finalidades y objetivos del Programa del Ejercicio Profesional Supervisado Multiprofesional EPSUM para que se desarrolle en FORMA EXPERIMENTAL.
- Durante el 2008, se crea un centro de estudios de desarrollo seguro y desastres, en donde se centran las funciones de la comisión de desastres creada en el 2001. Desaparece el EPSUM.
- En el 2013, previo autorizar los normativos, fue necesario que la Dirección General de Extensión Universitaria, presentara la reestructura del EPSUM. En junio 2013, se solicita el apoyo para elaborar conjuntamente con el personal del programa la propuesta de reestructuración del mismo.

¹ *Fanpage*: en español, página de fans. Perfiles de Facebook visibles en todo el mundo, utilizadas principalmente, desde emprendedores, hasta grandes empresas, con el fin de realizar mercadeo a través de ellas.

1.2.

PROBLEMA

El programa de Ejercicio Profesional Multidisciplinario, EPSUM, no está posicionado ante su grupo objetivo: **la comunidad universitaria**, por lo cual se desaprovechan los beneficios becarios destinados a estudiantes de EPS de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.3.

JUSTIFICACIÓN

MAGNITUD

EPSUM, (2015) Boletín informativo “El Programa EPSUM y las unidades académicas de la USAC”, pág.3, proporcionado en 2016 por Asesor del Programa EPSUM. La Universidad de San Carlos de Guatemala posee dentro de su seno a 41 unidades académicas, divididas estas en 10 Facultades, 9 Escuelas, 20 Centros Universitarios y 2 Institutos tecnológicos. Para el año 2014 la USAC contaba con 175,858 estudiantes, de los cuales 63,972 se encuentran ubicados en 19 departamentos del país. Para EPSUM representa retos y oportunidades aprovechar el talento humano disponible en la Universidad conformado por alrededor de 25,595 estudiantes pendientes de exámenes generales y que podrían optar por realizar el EPS con el programa.

Por esta razón, el EPSUM requiere darse a conocer y posicionarse en la comunidad universitaria con el fin de incrementar el aprovechamiento de las oportunidades que ofrece especialmente, a los futuros profesionales sancarlistas lo que, además, generará desarrollo al país.

TRASCENDENCIA

EPSUM es un programa especializado que contribuye al desarrollo de las diversas comunidades del país por medio de los estudiantes de la USAC, en fase final de profesionalización. Asume un rol protagónico en el desarrollo nacional; facilita el proceso de búsqueda de espacios para que los estudiantes de la academia realicen su EPS y les provee ayuda económica para ejecutar su ejercicio profesional. En vista de la importante misión que EPSUM cumple en la USAC y el país, el diseño de una nueva propuesta de imagen institucional contribuirá a incrementar y mejorar la calidad de comunicación entre el programa y su grupo objetivo.

Cada estudiante próximo finalizar su etapa de profesionalización y ejercer su EPS, requiere una plataforma que le permita conocer sobre el proyecto, lugares de trabajo, proceso de solicitud, tipos de trabajo demandados y una forma de contacto con el programa, vía electrónica. Toda esta información necesita de un diseño integrado y amigable, accesible por el grupo objetivo, o beneficiario, y al público en general, desde cualquier punto en el que se encuentre, para hacer uso de dicha información pertinentemente.

INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO

La importancia del diseño gráfico de la imagen institucional del EPSUM radica en que incidirá positivamente en la efectividad del programa, en cuanto a darse a conocer a la comunidad universitaria, tanto entre autoridades, como entre docentes y estudiantes. Una imagen institucional que represente los valores y filosofía del programa contribuirá a su fácil identificación ante el grupo objetivo. Además, incrementará la confianza y seriedad del mismo. Es importante indicar que, de esta imagen institucional, derivará una serie de materiales de apoyo, tales como: tarjetas de presentación, brochures y sitio web, los cuales contendrán información accesible sobre el EPSUM.

FACTIBILIDAD

Durante el proceso de desarrollo de la presente propuesta, se contó con la disposición de la directora del programa de Ejercicio Profesional Multiprofesional, EPSUM. Así como también, con el tiempo necesario para realizar del trabajo. Además, todo el proceso se llevó a cabo y se orientó conforme a una guía adecuadamente redactada para concretar el diseño digital.

La propuesta de diseño de imagen, contenida en el presente proyecto de grado de la Escuela de Diseño Gráfico, de la Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala, se concretó gracias al apoyo de asesores profesionales y docentes que imparten sus enseñanzas y orientan a los estudiantes de forma adecuada, para desarrollar proyectos de alto impacto gráfico. Es pertinente dejar constancia de que los estudiantes preparados para egresar de esta casa de estudios superior, como profesionales de Diseño Gráfico, cuentan con las competencias esenciales para ejercer la profesión.

Cabe indicar que, a la fecha, el EPSUM cuenta con los recursos económicos necesarios, facilitados por la Universidad de San Carlos de Guatemala, para la reproducción de materiales impresos, tales como: papelería corporativa, material editorial, cambio de imagen y marketing digital.

1.4.

OBJETIVOS

GENERAL

Apoyar al programa EPSUM, a través del diseño de la imagen institucional, para promover el acercamiento de los futuros profesionales de la Universidad de San Carlos de Guatemala al programa y a sus beneficios.

ESPECÍFICOS

1. Informar que el programa EPSUM es parte de la Universidad de San Carlos de Guatemala y que brinda apoyo a estudiantes de EPS y comunidades a nivel nacional.
2. Diseñar la imagen institucional del EPSUM, como medio para facilitar el conocimiento acerca de los beneficios del programa, tanto a los futuros profesionales de la Universidad de San Carlos de Guatemala; así como también, de la comunidad en general.



2

PERFIL DEL CLIENTE

2.1.

DATOS DE LA INSTITUCIÓN

RESEÑA HISTÓRICA

El Programa EPSUM fue creado por el Consejo Superior Universitario, en 1983 se da la creación de la Comisión EPSUM y el 26 de febrero de 1986 se aprueban los subprogramas, metodología, ejes y fases de desarrollo, organización y divulgación, el 17 de abril de 1991 es aprobada la estructura administrativa y presupuesto.

MISIÓN

Integrar equipos Multiprofesionales con estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- de las prácticas Profesionales Supervisadas –PPS- y de otras Experiencias Docentes con la Comunidad –EDC- que contribuyan al desarrollo integral de la población, mediante el diagnóstico, la propuesta y ejecución del Plan de Trabajo con participación comunitaria.

VISIÓN

Vincular a la Universidad con la sociedad, para que los estudiantes fortalezcan los conocimientos adquiridos en las aulas universitarias aplicándolos a la realidad nacional y potencializar en forma efectiva proyectos integrados e individuales para el desarrollo integral de las comunidades con mayor necesidad.

ÁREAS DE INTERVENCIÓN

- Organización comunitaria
- Gestión de riesgo y prevención de desastres
- Urbanización y ordenamiento territorial
- Desarrollo económico local
- Servicios públicos municipales
- Seguridad alimentaria
- Infraestructura
- Ambiente, saneamiento ambiental y recursos naturales

El EPSUM es un programa cuya labor consiste en que estudiantes de diferentes carreras de la USAC, realicen en las municipalidades, ministerios, secretarías y otras dependencias del Gobierno, así como también, en organizaciones internacionales el Ejercicio Profesional Supervisado. Buscando vincular a la Universidad de San Carlos de Guatemala con la sociedad, fortaleciendo de esta manera el conocimiento de los estudiantes para forjar mejores profesionales.

El Programa EPSUM se encuentra actualmente en un proceso que busca innovar su comunicación visual para acercarse de manera efectiva a su grupo objetivo.

OBJETIVOS

- Impulsar la proyección de la Extensión Universitaria en coordinación con las actividades curriculares.
- Promover actividades de docencia, investigación y servicio con carácter multidisciplinario y multiprofesional.
- Promover la superación de la calidad de vida y el bienestar de la población, en forma participativa, sostenible y sustentable.
- Fortalecer la capacidad de gestión del gobierno local.
- Fortalecer organizaciones comunitarias.
- Facilitar la participación comunitaria informada en los procesos de gestión local.
- La participación comunitaria informada en los procesos de gestión local.

FUNCIONES

- Brindar apoyo a distintas comunidades en emergencias.
- Capacitar Recurso Humano.
- Promover un enfoque multiprofesional, multiinstitucional y multisectorial en el abordaje y solución de los problemas relacionados con desastres.
- Facilitar la integración de proyectos con visión integral que vinculen a la universidad con la sociedad guatemalteca y las instituciones que trabajan en desastres.
- Impulsar las iniciativas que fortalezcan la incorporación del Voluntariado en los proyectos de desastres.
- Impulsar los programas de intercambio de experiencias.

CULTURA VISUAL

C. Max (*entrevista, 1 de septiembre de 2016*) expresa que el programa utiliza fotografías documentales que muestran la proyección real del trabajo de EPSUM aunque con muy poco tratamiento estético, haciéndolo deficiente en su comunicación visual y que el grupo objetivo le reste importancia al mismo.

En sus redes sociales se hacen publicaciones esporádicas con poco acercamiento al grupo objetivo lo que hace que esta herramienta de trabajo sea utilizada de forma deficiente.

2.2.

GRUPO OBJETIVO (GO)

CARACTERÍSTICAS SOCIODEMOGRÁFICAS

Estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, próximos a realizar su Ejercicio Profesional Supervisado EPS.



46.5%
MUJERES

53.5%
HOMBRES

23-29
AÑOS DE
EDAD

C-, D+
NIVEL
SOCIOECONÓMICO

CARACTERÍSTICAS SOCIOECONÓMICAS

El GO se caracteriza por un nivel socioeconómico C, C- y D+ (Medio, Medio bajo y Bajo); en general es difícil para los estudiantes tener un trabajo estable debido al alto rendimiento académico que deben presentar y esto no les permite generar ingresos económicos; y los estudiantes que si laboran presentan dificultades con la aprobación de cursos, atrasándose en su carrera².

CARACTERÍSTICAS PSICOGRÁFICAS

Todos ellos tienen en común una serie de valores y costumbres que los caracterizan, su capacidad de análisis es crítica y deductiva según el área en la que se desarrolla como profesional, poseen confianza, responsabilidad, honestidad, libertad, ética y compromiso social.

² Granados Conde, Seyli Janeth. *Identidad universitaria del estudiante de la Escuela de Ciencias Políticas y la Facultad de Odontología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, campus central*. Tesis de Licenciatura en Psicología. USAC, Guatemala: 2017, pág. 31-34 y 106. Recuperado en 2016, <http://www.repositorio.usac.edu.gt/7633/1/T13%20%283065%29>.

MOTIVACIONES

- La verdad
- El conocimiento
- Desarrollo profesional

ESTILO DE VIDA

Regularmente el tiempo fuera de la Universidad es utilizado para estar en familia, amigos o en el trabajo, ver documentales o leer libros, aprovechan los fines de semana para reuniones sociales o salir de paseo a algún centro comercial, cine o parque. Tratan de llevar una vida saludable.

PERSONALIDAD Y ACTITUDES

- Comprometidos
- Apasionados
- Perceptivos
- Autodidactas
- Revolucionarios

INTERESES Y GUSTOS

- Películas y series en *streaming*³
- Música
- Deporte
- Viajar
- Tecnología
- Libros

COMUNICACIÓN

Siempre están conectados con la tecnología, por lo que cuentan con una comunicación instantánea con dispositivos como smartphone, laptops, etc.

IDIOMAS

Principalmente, se identifican por hablar en español y manejar como mínimo un idioma extranjero.

RELACIÓN GO INSTITUCIÓN

Jóvenes comprometidos con altas expectativas sobre sus vidas, comprometidos con sus sueños y con sus comunidades de origen. Poseen un sentido social y buscan la manera de fomentar un mejor desarrollo para su país.



³ Streaming: descarga continua en español, es la distribución de contenido multimedia a través de internet, mientras es utilizado por un usuario simultáneamente.

3

DEFINICIÓN CREATIVA

3.1.

ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE PIEZAS A DISEÑAR

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

El EPSUM actualmente cuenta con un logotipo que no genera impacto visual y no llama la atención de la comunidad universitaria. En razón de lo anterior, se creó una imagen corporativa que consistió en la creación de una serie de piezas impresas y digitales, que serán los elementos a intervenir por medio del diseño gráfico, habiendo iniciado por un logotipo nuevo que transmita el concepto y filosofía del Programa, seguido por la papelería, aplicaciones, website y un manual de normas gráficas que delimite el uso de dicha imagen del programa (*Ver anexo 9.1*).

El logotipo y la imagen corporativa constituyen elementos fundamentales para iniciar la identificación y posicionamiento del EPSUM. Presentar una imagen sólida y bien fundamentada brinda interés y confianza ante el grupo objetivo; genera riqueza a la institución facilitando así la venta de sus productos o servicios, aprovechando sus beneficios y creando un vínculo entre la institución y el grupo objetivo. Generalmente, las corporaciones, los gobiernos, organizaciones caritativas, religiosas, políticas y educativas y otras, tienden a distinguirse mediante imágenes corporativas únicas. La imagen corporativa puede representarse mediante varios elementos, funcionando en conjunto o independientes entre sí, ya que todos cumplen la misma función: resaltar la solidez de una identidad formal.

El manual de normas gráficas delimita todas las instrucciones para el uso correcto y presentación de mensajes institucionales, ordena el uso de la imagen, lo potencializa y cuida este activo intangible de gran valor económico y humano, garantizando su memorabilidad.

Para mejorar la comunicación con el grupo objetivo del programa, se proyectó el trabajo mediante medios digitales, tales como, sitio web y redes sociales.

MEDIOS E INSTRUMENTOS

De acuerdo con la estrategia de comunicación se desarrollan diferentes instrumentos para que sean aceptados ante el grupo objetivo y cumplan con su objetivo de comunicación.

El logotipo es uno de los elementos más importante de la imagen corporativa, en vista de que representará al programa, se utilizará y encabezará la papelería que se genere institucionalmente, (tarjetas de presentación, hojas membretadas, publicaciones, etc.). Por su parte, el manual de normas gráficas permitirá al EPSUM una gestión de imagen profesional, efectiva y estandarizada.

Para la divulgación de la imagen institucional, se produjo material gráfico con la nueva imagen del EPSUM, iniciando con una página web que contenga información detallada del Programa con vinculación a sus redes sociales. Lo anterior, con la finalidad de facilitar al grupo objetivo el acceso al conocimiento sobre el programa. Además, se desarrolló un trifoliar y materiales promocionales, para promover y promover la identidad de EPSUM en cualquier momento.

La información que contiene el material impreso es: misión, visión, áreas de intervención del EPSUM y procedimientos para adquirir las becas que se proporcionan por medio del programa. La página web incluirá, además de lo antes indicado, una sección que recopilará: documentación de trabajos realizados por estudiantes becados y las comunidades beneficiadas, socios del programa, un blog y una sección de información pública. Esta última sección se publicará en cumplimiento del Decreto 57-2008, Ley de Acceso a la Información Pública, y detallará la ejecución de los fondos que el EPSUM recibe del estado para el cumplimiento de su misión.

3.2.

CONCEPTO CREATIVO

El concepto creativo es una de las herramientas más importantes de toda estrategia de comunicación visual.

Analizando el significado de “Concepto”, de acuerdo al diccionario de la RAE, significa: idea que se concibe o forma de entendimiento, lo cual nos sugiere que el concepto es subjetivo y es una forma de interpretación a una situación, cosa, etc. y “Creativo”, según la misma fuente, indica: que posee o estimula la capacidad de creación, invención, etc. con lo cual podemos entender que se trata de personas creativas que muestran algo diferente, algo aún no visto. La tercera acepción del diccionario enriquece el significado de concepto creativo: “Profesional encargado de la concepción de una campaña publicitaria.”

Para la comunicación visual, el *Insight* es la forma de mostrar los pensamientos o sentimientos del grupo objetivo. El insight hace referencia a una motivación del grupo objetivo relacionada con su comportamiento con una marca, servicio o producto, impulsando a dicha marca a posicionarse no solo en su subconsciente, sino también en sus sentimientos.

Derivado del insight se generan *conceptos creativos* que hacen referencia al diferencial que ofrece la marca, servicio o producto, argumentando de

manera creativa sus beneficios ante la competencia con el objetivo de influir en la decisión de compra.

TÉCNICAS CREATIVAS

Para generar conceptos creativos e insights, es necesario, algunas veces, utilizar ciertas técnicas que sirven como *detonadores* de la creatividad. Estimulando caminos alternativos y engañando al cerebro para que ignore temores, practicidad y otras características que pueden actuar como bloqueos a la generación de ideas novedosas.

La aplicación de las técnicas antes indicadas, fue fundamental para plantear una “comunicación efectiva”, con el mensaje adecuado para el Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario, EPSUM y la consecuente concepción de su nueva imagen institucional, con el objetivo de darlo a conocer como el único Programa para epevistas que brinda becas y contribuye al desarrollo de Guatemala.

“Cuando la creatividad necesita un ‘empujoncito’, hay varias técnicas para ayudar a desconstruir el pensamiento” Anónimo

Insight **SOMOS VÍNCULO DE DESARROLLO**

Concepto **PUENTE DE SABIDURÍA**

EPSUM



LLUVIA DE IDEAS

También conocida como *brainstorming*, es una herramienta de trabajo grupal o individual que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado.

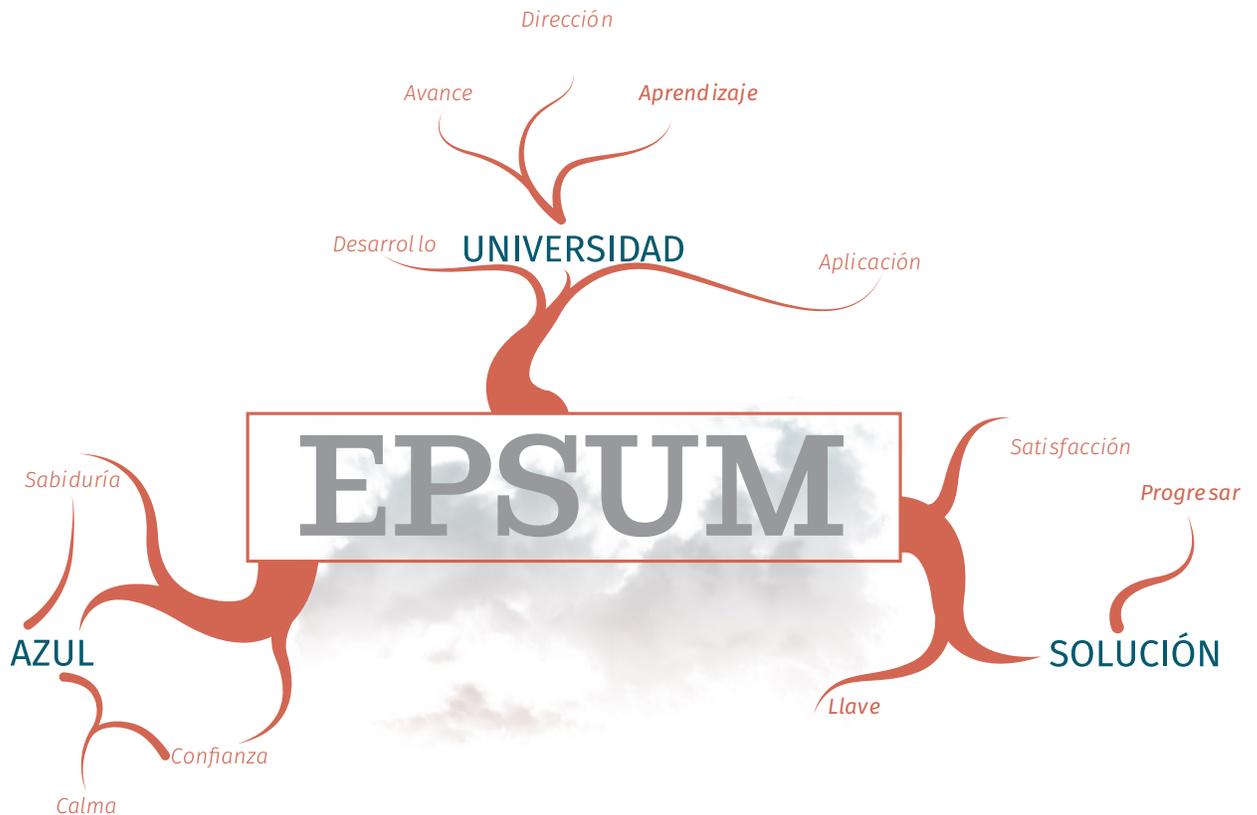
Esta técnica fue utilizada, realizándose en un tiempo no muy prolongado para agilizar su proceso y efectividad, de manera espontánea evitando bloqueos mentales. El tema central fue EPSUM y el insight encontrado fue “Somos vínculo de desarrollo”.

Insight

SOMOS LA LLAVE DEL PROGRESO

Concepto

ABRIENDO PUERTAS



MAPA MENTAL

Al igual que la lluvia de ideas, el mapa mental, ayuda a generar nuevos conceptos, con la diferencia de que, en éste, los conceptos generados se representan por medio de un diagrama que liga los conceptos alrededor de una palabra clave, o idea central, siendo un método eficaz para extraer y memorizar información.

El tema central para el desarrollo de las ideas fue EPSUM, derivando otras tres ideas que sirvieron para llegar al insight "Somos la llave del progreso".

Insight

SOMOS LAZOS DE ACCIÓN

Concepto

REALIDAD AUMENTADA



PUENTE

----- Viaducto ----- Plataforma ----- **Vínculo**
----- **Conexión** ----- Pasarela ----- Carretera
----- Enlace ----- **Ligar** ----- Articulación
----- Proximidad ----- Intermediario ----- Piezas
----- Ensamble ----- Materiales ----- Camino
----- Cemento ----- Madera ----- Hierro
----- Elevación ----- Superior ----- Horizontal
----- Sujetar ----- Asegurar ----- Galera
----- **Lazo** ----- Tablas ----- Destino

RELACIONES FORZADAS

También conocido como “Palabra al azar”, este método creado por Charles S. Whiting en 1958, nace de un principio que dice: “combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación”, surgiendo así ideas originales.

Combinando conceptos que no tienen relación entre sí, pero que convergen para hacer surgir un sentido. La palabra utilizada durante la aplicación de la técnica fue “Puente” y el resultado para el insight fue “Somos lazos de acción”.

3.3.

PROPUESTAS DE CÓDIGOS VISUALES

DEFINICIÓN DE CONCEPTOS

Las propuestas realizadas se resumieron específicamente en la esencia informativa que el EPSUM necesita transmitir, dejando de lado elementos extras, centrando la conceptualización en generar diseños con una tendencia simple para garantizar su memorabilidad y la efectividad en lo que se debe comunicar.

CONCEPTO: PUENTE DE SABIDURÍA

INSIGHT: SOMOS VÍNCULO DE DESARROLLO.

Una de las principales funciones del Programa EPSUM consiste en ser una conexión entre la universidad y la sociedad, con el fin de brindar a los estudiantes ayuda en la etapa final de su carrera profesional. Además, el EPSUM apoya el desarrollo de las comunidades más vulnerables del país, por medio de los trabajos de EPS de los estudiantes, que aportan soluciones a las necesidades de las mismas. fomentando un desarrollo sostenible. De allí el insight, "Somos vínculo de desarrollo."

CONCEPTO: ABRIENDO PUERTAS

INSIGHT: SOMOS LA LLAVE DEL PROGRESO.

Representa una analogía con respecto al punto anterior pero desde otra perspectiva. "Abriendo puertas" se refiere al trabajo arduo del Programa EPSUM para incentivar a los jóvenes (la llave) para ayudar a comunidades más necesitadas.

CONCEPTO: REALIDAD AUMENTADA

INSIGHT: SOMOS LAZOS DE ACCIÓN.

Un dicho popular indica que: "Las ideas son completamente inútiles, hasta que alguien las lleva a la acción." La realidad aumentada se refiere a todas esas ideas que son explotadas en toda su potencialidad, para desarrollar trabajos incomparables, por medio de los lazos de acción: los estudiantes.

Los conceptos antes explicados fueron presentados ante los asesores: Licda. Claudia Leal, Licda. Betzy de Paguaga y Lic. Max Castillo, para determinar el concepto que más se ajustaba con lo que el EPSUM quiere transmitir a su grupo objetivo. El concepto e insight con mayor aceptación fue:

REALIDAD AUMENTADA - SOMOS LAZOS DE ACCIÓN.

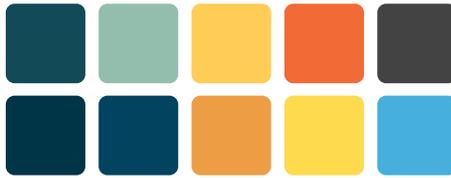
(Ver anexo 9.2)

CÓDIGOS PARA LA PROPUESTA GRÁFICA

El propósito de establecer los códigos visuales, fue garantizar de manera anticipada el impacto positivo que la propuesta gráfica crearía en el grupo objetivo, estableciendo los fundamentos del diseño gráfico que comunicaría el concepto creativo.

CROMÁTICO

Se determinó con el fin de transmitir ideas a través de los colores utilizados. Se implementaron colores fríos, los cuales evocan confianza y seriedad, acordes con la estabilidad del Programa EPSUM, se agregaron colores complementarios aportarle versatilidad a la imagen.



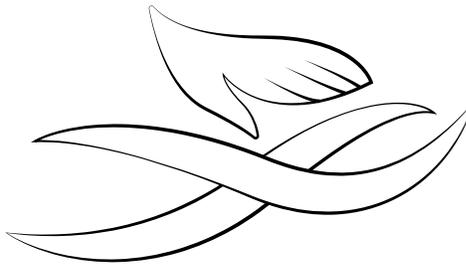
TIPOGRÁFICO

Es importante resaltar que la tipografía seleccionada debe ser legible y agradable para la lectura. La tipografía se adecuó a un tamaño comprensible en cada propuesta gráfica, con una fusión entre dos familias tipográficas, Sans Serif y Serif, para dar armonía a dichas propuestas, mediante trazos claros que no dificultaran la lectura.

Aa Aa

ICÓNICO-VISUAL

El lenguaje icónico de las imágenes posee un diseño que engloba un mensaje verbal, generando diseños simples y comprensibles, utilizando elementos reconocidos con aportes sensoriales que evocan la labor de EPSUM.



4

PLANEACIÓN OPERATIVA

4.1.

FLUJOGRAMA

También se le conoce como diagrama de flujo y básicamente consiste en representar gráficamente el proceso de hechos, situaciones, movimientos o relaciones de todo tipo apoyándose en elementos geométricos.

Durante la etapa de desarrollo del material gráfico para el EPSUM, fue necesario establecer procesos para llevar a cabo un trabajo ordenado y eficiente, evitando contratiempos de cualquier tipo.

Los elementos geométricos de apoyo para plantear el flujograma, y sus respectivas representaciones, fueron los siguientes:

- ▶ Epesista de Diseño Gráfico
- Asesores de EPS y Proyecto de Graduación
- Sede de EPS

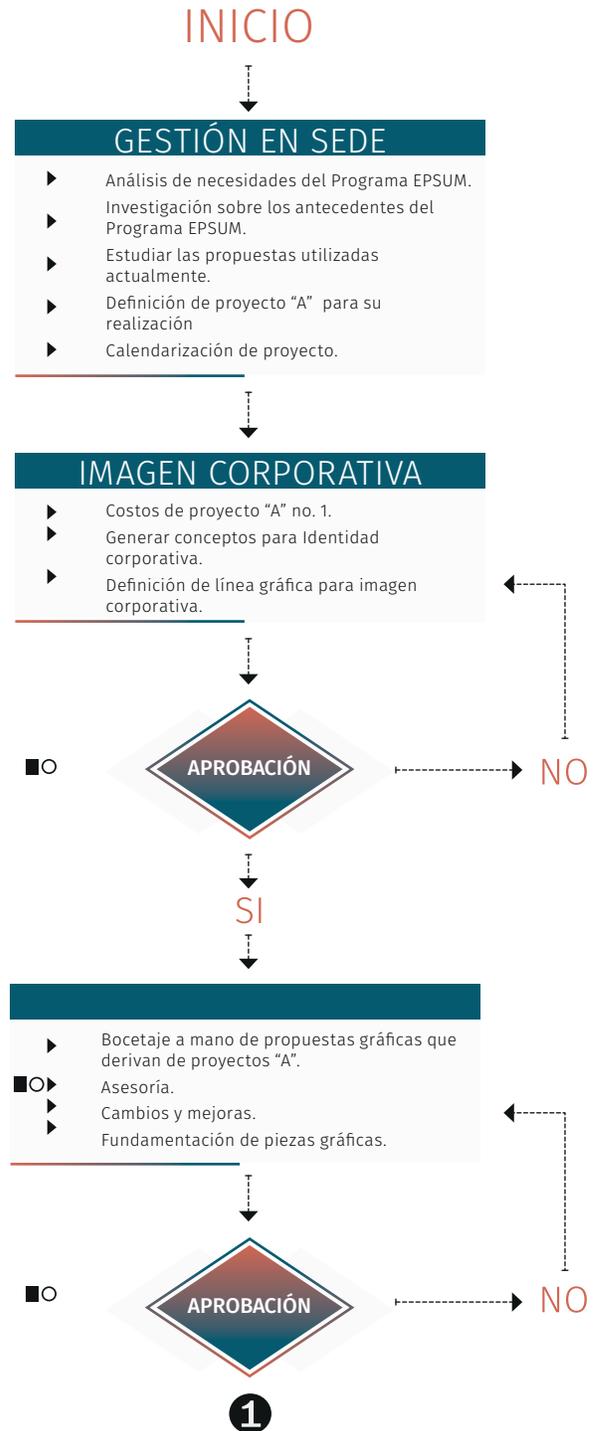
GESTIÓN DE SEDE

En esta primera etapa se contactó con la sede del EPSUM, con el fin de seleccionar el proyecto a realizar.

IMAGEN CORPORATIVA

Se estableció como proyecto "A" diseñar una nueva imagen corporativa para el programa EPSUM.

Se procedió a generar conceptos creativos que cumplieran con los objetivos del EPSUM y derivar las propuestas gráficas para el mismo.



1

- ▶ Digitalización de propuestas.
- ▶ Elaboración de instrumentos para validación.
- ▶ Validación con catedráticos y Programa EPSUM.
- ▶ Cambios y mejoras.

■○

APROBACIÓN

NO

SI

- ▶ Elaboración de propuesta final.
- ▶ Asesoría.

■○

APROBACIÓN

NO

SI

MANUAL NORMATIVO

- ▶ Costos de proyecto "A" no. 2.
- ▶ Generar concepto para página web.
- ▶ Definición de línea gráfica para página web.
- ▶ Bocetaje a mano de layout de página web.

■○

APROBACIÓN

NO

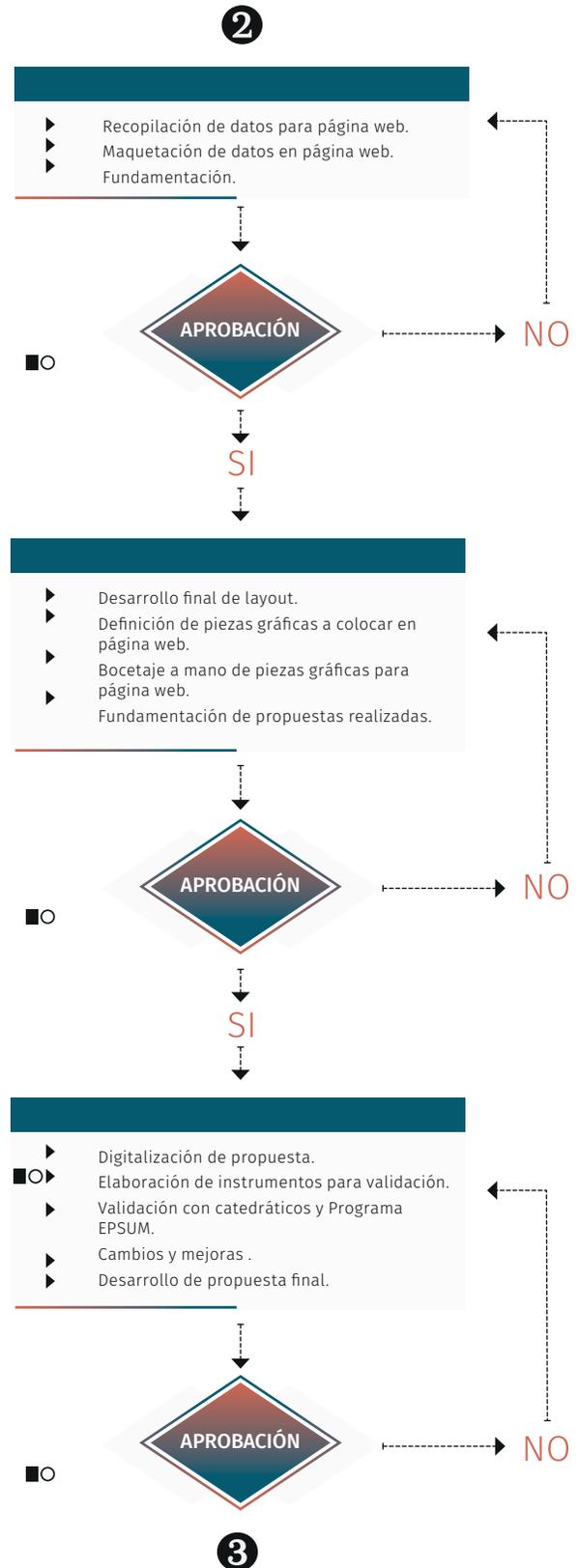
2

MANUAL NORMATIVO

Luego de haberse generado las propuestas finales de la imagen corporativa del EPSUM, se inició la elaboración de un Manual de Normas Gráficas como proyecto "A2", en el cual se establecen los parámetros para el uso de la propuesta gráfica del proyecto "A1".

PÁGINA WEB

Se inició con la recopilación de datos para generar flujograma de la página web y diseño de layout de la misma.



PÁGINA WEB

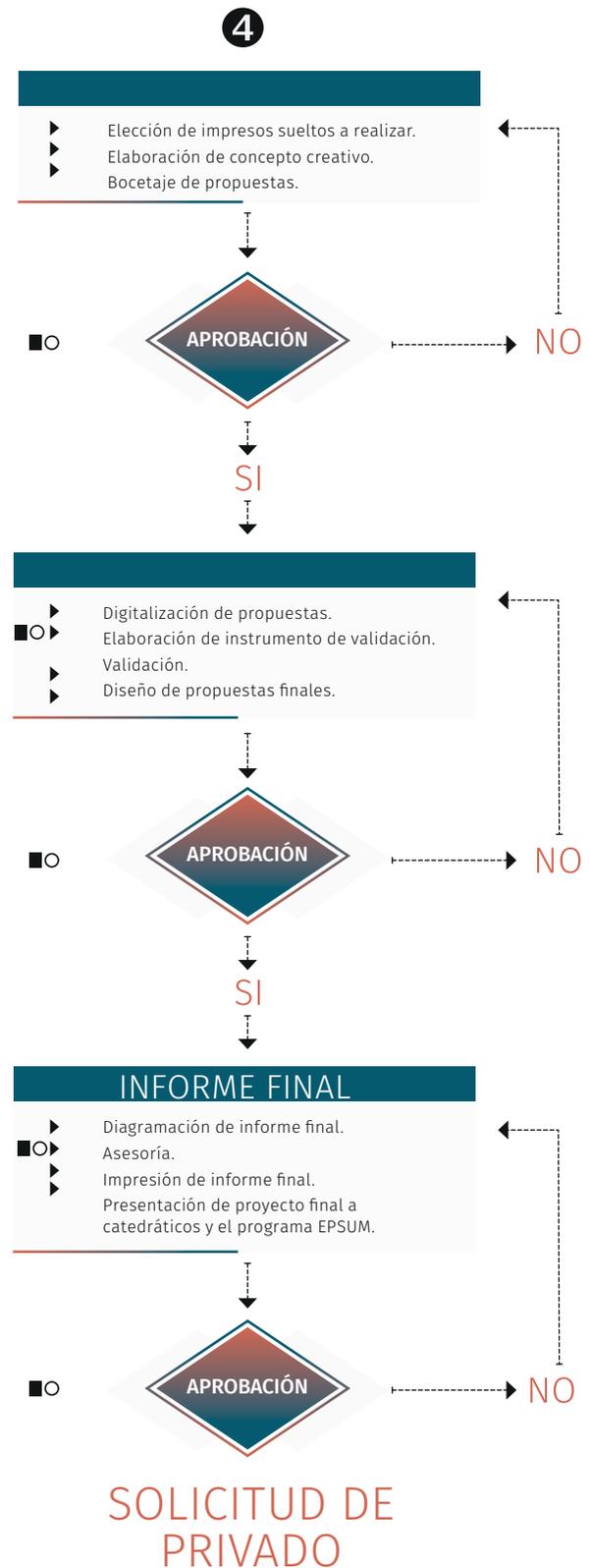
Luego de generados los layout para el diseño web, se crearon propuestas complementarias a la misma, por lo que se inició con el proceso de bocetaje de cover y foto de perfil para Facebook.



Todas las propuestas fueron evaluadas con el cliente, expertos en diseño gráfico y el grupo objetivo para verificar la funcionalidad de las piezas y verificar los aspectos que se podían mejorar.

INFORME FINAL

Se inició con la diagramación del informe final para su presentación a asesores y el cliente para posteriormente solicitar exámen privado.



4.2.

CRONOGRAMA

SEMANA 1	1-8-2016 Inicio de EPS: reunión con autoridades de sede. Investigar sobre sus necesidades.	SEMANA 6	5-9-2016 Conceptualización de piezas gráficas. Definición Creativa
SEMANA 2	8-8-2016 Análisis de actual identidad visual. Primera revisión de protocolo.	SEMANA 7	12-9-2016 Desarrollo de primer nivel de visualización.
SEMANA 3	15-8-2016 Definición de piezas gráficas a realizar. Desarrollo de cronograma.	SEMANA 8	19-9-2016 Investigación de ventajas y desventajas de las piezas gráficas a realizar.
SEMANA 4	22-8-2016 Desarrollo de flujograma. Primera fase de investigación para marco teórico.	SEMANA 9	26-9-2016 Entrega de protocolo. Exposición y revisión de definición creativa.
SEMANA 5	29-8-2016 Desarrollo y resolución de brief creativo. Segunda revisión de protocolo.	SEMANA 10	3-10-2016 Entrega del segundo nivel de visualización. Validaciones.

SEMANA 11	10-10-2016 Entrega de marco teórico. Desarrollo de tercer nivel de visualización según validaciones.
SEMANA 12	17-10-2016 Validaciones a expertos de diseño gráfico. Desarrollo de piezas gráficas.
SEMANA 13	24-10-2016 Entrega de piezas gráficas finales. Desarrollo de informe final.
SEMANA 14	31-10-2016 Diagramación de informe final.
SEMANA 15	6-11-2016 Presentación final de EPS.



5

MARCO TEÓRICO

5.1.

CONTEXTO BASE

Guatemala es un país de cultura ancestral y bellos paisajes, pero de muy pocas oportunidades, un país en donde más del 75% de sus habitantes vive en la pobreza. Lo anterior de acuerdo a lo indicado en el Mapa de Pobreza Rural 2011, construido a partir de la información de los Censos Rurales Municipales de 2008 a 2011 y de la Encuesta de Condiciones de Vida (ENCOVI) 2011 y presentado conjuntamente por el INE y el Banco Mundial en abril del 2013.

Guatemala históricamente, ha demostrado un desfavorable nivel en lo que al campo educativo se refiere, lo que se evidencian en los bajos o nulos grados de escolaridad de su población. Las desigualdades económicas y sociales; los factores políticos, lingüísticos y geográficos, entre otros, influyen en el limitado acceso a la educación de sus habitantes. Esta situación es sumamente preocupante, si se considera que la educación, además de ser un factor de crecimiento económico, es fundamental para el desarrollo social y la formación de ciudadanos responsables y conscientes.

De acuerdo con el blog de *Rosely Chacón (2010)* actualmente, el 1% de la población total del país, se encuentra en un sector privilegiado, por contar con la oportunidad de acceder a un nivel educativo superior, con el fin de formarse como profesional y aportar a la sociedad mediante su trabajo.

¿EN QUÉ CONSISTE EL EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO “EPS”?

De acuerdo a la Facultad de Arquitectura “FARUSAC”, de la Universidad de San Carlos de Guatemala (2014) ¿En qué consiste el Ejercicio Profesional Supervisado?, trata de un programa de proyección y extensión a las comunidades, diseñado para que los estudiantes universitarios con cierre de pensum y con supervisión de catedráticos, lleven a la práctica todos los conocimientos y aprendizaje adquirido durante el desarrollo de su carrera y con un enfoque social, colaboran con el mejoramiento de la calidad de vida de las poblaciones más necesitadas de Guatemala. Con esto, la Universidad de San Carlos de Guatemala pretende retribuir a la sociedad guatemalteca el pago de sus impuestos invertido en la educación de miles de sancarlistas.

Dicha práctica profesional puede tener una duración de entre 4 a 9 meses, dentro o fuera de la ciudad capital, dependiendo de las necesidades requeridas y las habilidades de los epesistas que estén desarrollando la práctica. Cabe resaltar que se cuenta con un normativo que rige los aspectos que se deben tomar en cuenta al momento de realizar el Ejercicio Profesional Supervisado, como por ejemplo, qué lugares son permitidos, el tiempo de duración, la forma en que se deben presentar los avances, entre otras cosas.

¿QUÉ ES EPSUM?

El Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario “EPSUM” toma protagonismo en esta etapa de la carrera del universitaria. Esta entidad pertenece a la Universidad de San Carlos de Guatemala y se dedica a ayudar a la población más vulnerable de Guatemala por medio del trabajo de estudiantes de EPS que forman equipos multidisciplinarios y viajan a dichas poblaciones apoyándose con becas proporcionadas por el EPSUM.

La labor que realiza el Programa EPSUM beneficia a dos partes:

1. Los estudiantes de EPS, que son apoyados con una sede para realizar su práctica supervisada y un aporte económico.
2. Las comunidades que reciben el trabajo de dichos estudiantes.

Con el fin de crear desarrollo sostenible y labor de proyección social, el Programa EPSUM ha logrado contribuir con innumerables comunidades pobres del país, gracias al trabajo de los nuevos profesionales sancarlistas.

Actualmente, el Programa EPSUM se encuentra en proceso de innovar su comunicación visual para lograr un mayor grado de acercamiento entre los jóvenes epesistas y las comunidades, lo cual promoverá mayor eficiencia en el uso y aprovechamiento de los recursos que el programa destina a los epesistas para sus trabajos de EPS en las comunidades.





5.2.

INCIDENCIA DEL DISEÑO GRÁFICO

Desafortunadamente, el Programa EPSUM es poco conocido en la comunidad universitaria, por lo que muchos jóvenes desconocen sobre el apoyo que pueden recibir para su EPS y se ven obligados a buscar un lugar de práctica por su propia cuenta, dificultando su proceso.

Para solucionar este problema, se considera necesario dar a conocer de manera efectiva: “¿Quién es?; ¿Qué es?; ¿Qué hace? y ¿Cómo lo hace?” el programa EPSUM. Transmitir su filosofía de proyección social y desarrollo. Como lo indica, Paez, en su artículo sobre *Imagen Corporativa*, se necesita principalmente de una imagen institucional adecuada que comunique toda esa información y nos comenta que: “Su trabajo consiste en realizar un auténtico código de comportamiento, denominado (manual de los estándares) o simplemente manual. En él se hallan todas las normas operativas a las que debe atenerse la institución que se rige por ejemplos visuales determinados.” Crear una nueva identidad visual sirve para identificar a una institución y de esta manera poder ofrecer sus servicios o productos con un acercamiento más profesional y confiable.

Un logotipo nuevo es el inicio del desarrollo de una nueva imagen institucional. El logotipo es la pieza fundamental que el Programa EPSUM necesita para llegar más allá de su labor: “transmitir su filosofía de acción”. ¿Por qué? Un logotipo está diseñado para que el público reconozca con mayor facilidad a una entidad determinada, generando una enorme importancia en la medida en que da cuenta del prestigio de ésta. El logo contribuye a que la publicidad haga un uso extendido de la imagen, para distinguirse

y generar un impacto que impida su olvido. Lo anterior afirma la importancia del mismo para el Programa EPSUM.

Un ejemplo claro de lo antes mencionado (en este caso comercial), es el logo de la firma de Coca-Cola. Su tipografía distintiva se reconoce en cualquier parte del mundo, representa un concepto claro de que se trata del mismo producto, y que puede identificarse independientemente del país, idioma o cultura. Es seguro que en los lugares más remotos del planeta, con historia y valores en extremo diversos, se percibe al famoso producto y el valor de la marca, de la misma manera en casi todos lados.

Cabe señalar que actualmente, las empresas, marcas, instituciones o entidades públicas, poseedoras de una proyección sólida y con valores, manifiestan su interés por la construcción de un logotipo y con la actualización de una imagen capaz de transmitir esos valores; lo cual demuestra que el desarrollo del diseño gráfico evidentemente está trascendiendo.

5.3.

CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

El Programa EPSUM, como entidad sólida, interesada en su imagen institucional como canal de comunicación para acercarse a su grupo objetivo, brindó información valiosa sobre sus valores y filosofía, para iniciar el proceso creativo, haciendo uso de códigos visuales por medio de la ciencia semiótica. De acuerdo al texto, La semiótica en lo audiovisual, lenguaje y semiótica: “El lenguaje es el objeto propio al que se aplica la semiótica, es decir, el lenguaje es una semiótica desde la cual se leen todas las semióticas. Cuando observamos un sistema de signos no lingüísticos, como un semáforo, los interpretamos por medio del lenguaje”.

Lo anterior indica que gracias a la semiótica podemos interpretar símbolos visuales (no lingüísticos) analizándolos mediante su “forma” y “sustancia”. La primera se refiere a la parte física, técnica y funcional; y en la segunda, evoca las ideas, la parte conceptual del símbolo.

Gracias a los conceptos anteriores y a la información brindada por el Programa EPSUM, se dio inicio a la construcción de la imagen institucional que representara a dicho Programa. Con base en las ideas iniciales, los valores y la misión del programa, se dio inicio a la labor de creación de un concepto creativo que transmitiera la carga significativa de la imagen institucional mediante una forma. De esta manera se comunicarán de manera visual; las referencias del conjunto de elementos antes mencionados, operando mediante imágenes visuales, aumentando las posibilidades de memorabilidad y reconocimiento por parte del grupo objetivo.

Un logotipo es un grupo de letras, símbolos, abreviaturas, cifras, etc., fundidas en un solo bloque para facilitar una composición tipográfica simbólica, que se transforma en una firma institucional, empresarial, etc., que se puede aplicar a todas clases de materiales ya sea impreso o digitalmente.

Un logotipo de acuerdo a las características de su forma se denominar como: logotipo, imagotipo, o isologotipo. El imagotipo se caracteriza por estar compuesto por un símbolo gráfico y un tipográfico, los cuales pueden funcionar integrados en el imagotipo o por separado. Para que éste tenga el impacto deseado, es necesario que cuente con ciertas particularidades, las cuales son: sencillez, claridad, representatividad, coherencia y sobre todo, que contenga elementos únicos que contribuyan a evidenciar diferencias con respecto a la competencia.

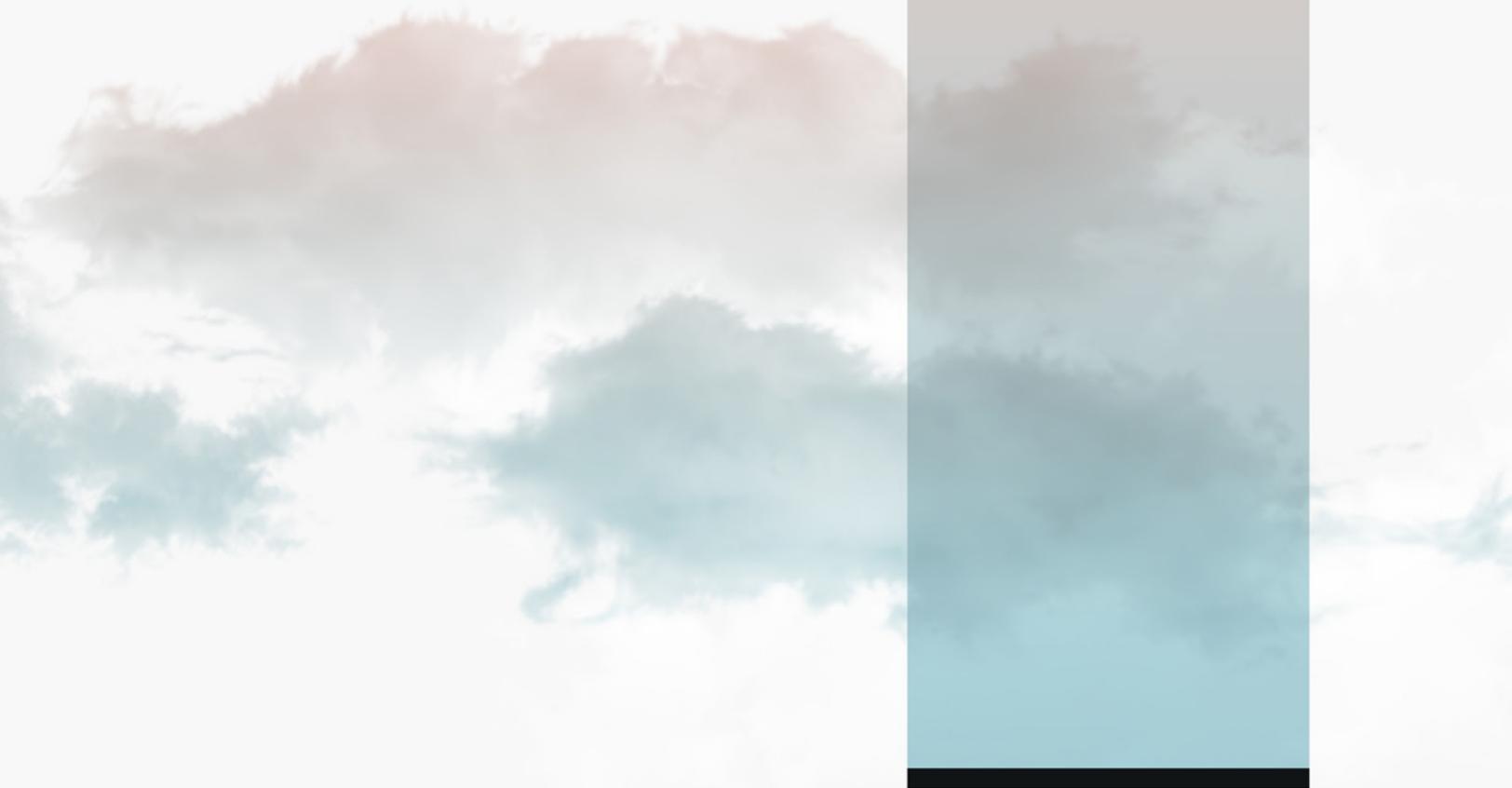
Un logotipo es el elemento esencial que refleja los valores más importantes y atractivos de una institución. Una vez diseñado el logo, debe incorporarse a la papelería, o bien, a todo aquel material impreso o digital que la institución considere pertinente, brindándole con su uso, estabilidad y sobre todo confianza del carácter oficial de la comunicación, a todo aquel que la vea.

La prioridad siempre deberá consistir en obtener una imagen del logotipo fundamentada y que se apropie de la razón de ser de la institución, de donde derivará su concepto original.

La imagen institucional funciona como un vehículo que da proyección coherente y cohesionada a una institución u organización. Brinda una comunicación visual sin ambigüedades y mantiene unida a la institución. Todo lo que la institución tiene, hace y dice es expresión de la identidad institucional. La elección de los colores, símbolos, el estilo, la tipografía son signos visibles de la institución, esto quiere decir que una imagen institucional bien realizada no es un simple logotipo, ya que es necesario mantener una coherencia visual en todas las comunicaciones que la institución realiza. La imagen es uno de los factores de mayor peso de la actitud final hacia un grupo específico.



PRODUCCIÓN GRÁFICA



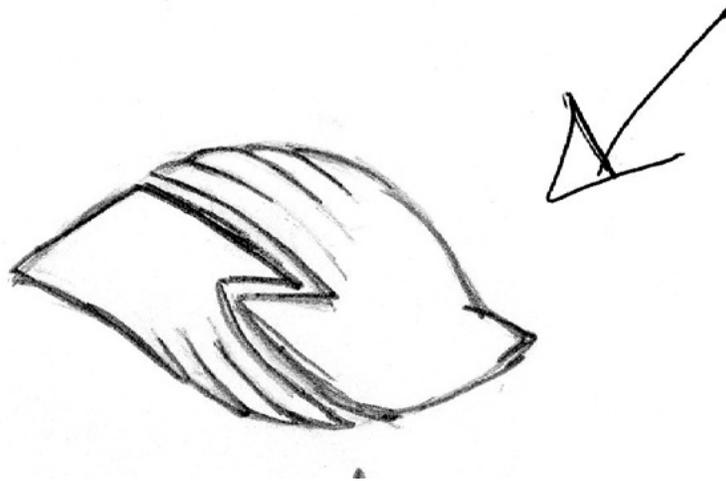
6.1.

PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

Para el primer nivel de visualización se ejecutó la etapa de producción de bocetaje que consistió en elaborar las propuestas del nuevo logotipo del EPSUM. Dichas propuestas fueron inéditas y creativas para optimizar el nivel de aceptación, transmitiendo los conceptos creativos definidos en el capítulo anterior.

Cabe resaltar la importancia de que el logotipo representara la seriedad y solidez del Programa EPSUM, instituido por la Universidad de San Carlos de Guatemala.

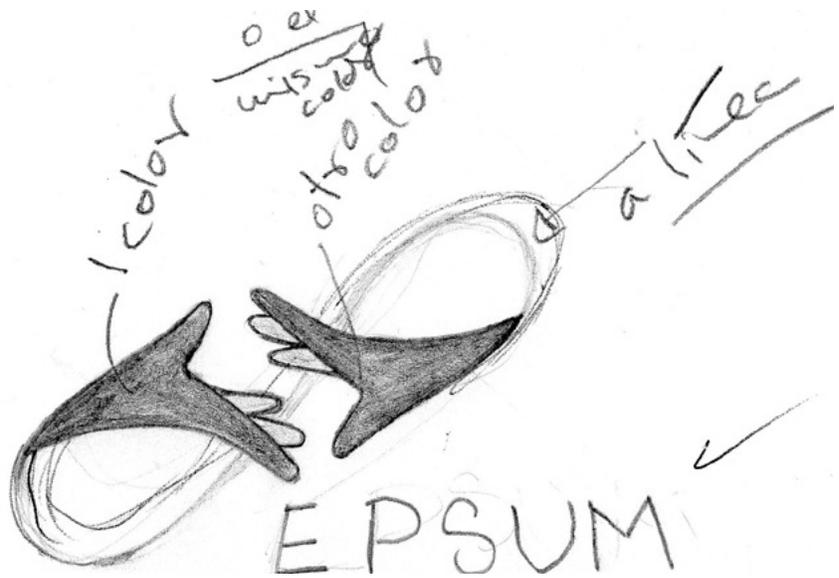
Primeras propuestas de isotipo para la nueva imagen del EPSUM.



EPSUM

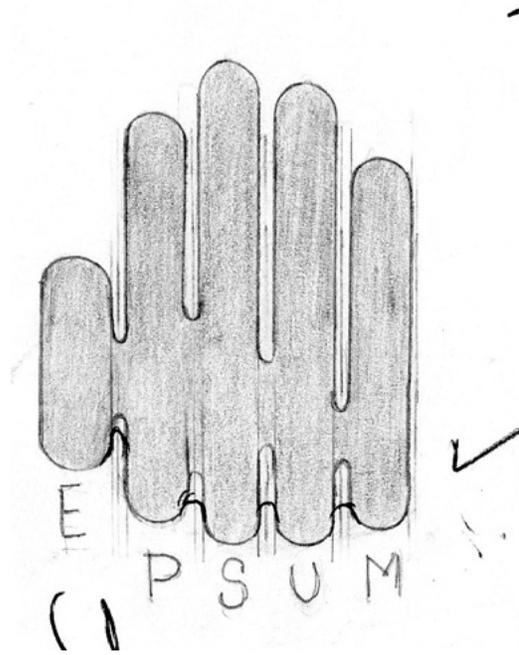
PROPUESTA No. 1

Las manos representan al que da y al que recibe, con dirección hacia arriba y abajo que representan una doble vía en el aprendizaje.



PROPUESTA No. 2

Estas manos también representan al que da y al que recibe. La línea de fondo representa el vínculo entre ellas, formando un ciclo infinito que evoca el desarrollo auto sostenible que ofrece la labor del EPSUM.



PROPUESTA No. 3

Los dedos de esta mano representan las distintas habilidades de los estudiantes que acuden a EPSUM, unidos por una misma visión y con una señal que representa el “Yo hago”.

EVALUACIÓN DE PROPUESTAS

Se realizó una autoevaluación de los bocetos elaborados, utilizando una tabla de apoyo en la que se identificaron los aspectos a calificar y para establecer si las propuestas son funcionales (Ver anexo 9.3).

Mediante la tabla se asignaron puntuaciones a aspectos, tales como: memorabilidad, legibilidad, estilización, entre otros, para así determinar cuál de las propuestas podrían llegar a presentar un mejor desempeño en su desarrollo.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se bocetaron 3 propuestas para el logotipo, las cuales se auto-evaluaron por medio de la tabla antes mencionada. La autoevaluación fue realizada con base en conocimientos técnicos de diseño. Entre los logotipos evaluados, la propuestas número 2 y 3 obtuvieron la mayor puntuación.

Entre las propuestas finalistas se decidió seleccionar la propuesta número 2, por ser la más acorde al concepto creativo y el insight ya que posee una forma más orgánica y “humanizada”, optimizando la comunicación de EPSUM. Esta propuesta se desarrolló para su evolución y así validarla con expertos en diseño gráfico y expertos del Programa EPSUM.

INSTRUMENTO UTILIZADO

La tabla evaluativa, fue el instrumento utilizado para calificar los aspectos necesarios que determinan la eficiente comunicación del diseño.

6.2.

SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

EVOLUCIÓN DE PROPUESTA

En este segundo nivel de visualización se evidenció la evolución de la propuesta gráfica con mayor puntaje según la autoevaluación llevada a cabo en el primer nivel de visualización.

Se realizaron pruebas del logotipo con distintas tipografías, color, proporción y diagramación para determinar una mejor integración. Se colocó un descriptor que indicara el significado de las siglas “EPSUM” para dar mayor estabilidad.



Se estableció una modificación a la tipografía, para mejorar el rendimiento en legibilidad y comprensión. Dicha modificación le brindó mayor contraste en relación símbolo - tipografía, interviniendo en sus terminaciones curvas para dar un toque más cuadrado.

EPSUM

EPSUM

EPSUM

EPSUM

Programa del Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario

Se trabajó una pleca para dar más estabilidad al descriptor del programa al momento de integrarse al logotipo, para evitar confusiones.

VALIDACIÓN CON EXPERTOS DEL EPSUM

Se realizó un material de evaluación y se presentó ante las autoridades del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario “EPSUM” de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Dicha evaluación consistió en la calificación de ciertos aspectos del diseño resumidos en 5 preguntas. Cada aspecto sería calificado de 1 a 5, siendo 5 la máxima puntuación.

Esta evaluación fue realizada el lunes 19 de septiembre de 2016 a las 2:30 pm, en las oficinas centrales de EPSUM, ubicada en el Paraninfo Universitario, zona 1.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Tres expertos representantes del EPSUM realizaron la validación. El objetivo de la evaluación fue determinar si la propuesta cumplía con transmitir la filosofía y labor del programa EPSUM, así como la funcionalidad y calidad de piezas desarrolladas en la imagen corporativa. La mayoría de las respuestas recibieron una alta puntuación, obteniendo así la aceptación por parte de los expertos en el tema. Se recibió una observación con respecto a las posiciones de los logotipos de la USAC y del EPSUM. Los expertos indicaron que, siempre en primero lugar y en la parte superior, debe colocarse el logo de la USAC y luego de éste, el logotipo de EPSUM.

INSTRUMENTO UTILIZADO

El instrumento utilizado fue un cuestionario. Las preguntas debían ser calificadas de 1 a 5, siendo 5 la máxima puntuación. Se evaluaron aspectos como funcionalidad y la aceptación de la imagen para EPSUM.

MATERIAL UTILIZADO PARA VALIDACIONES

Se trabaja propuestas de desarrollo de línea gráfica aplicada en la imagen corporativa de EPSUM con la última versión trabajada del logotipo. También se presenta el concepto creativo + insight para validar (Ver anexo 9.4).



VALIDACIÓN CON EXPERTOS EN DISEÑO

Para esta evaluación se encuestó a tres profesionales de Diseño Gráfico, egresados de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala. La evaluación se centró en la estructura técnica y física del material. Además, se evaluó el manejo de la forma, el color, la tipografía y la aplicación del concepto creativo en las piezas trabajadas, apoyándose en un mockup con las piezas trabajadas y la descripción del concepto creativo.

La evaluación se realizó el miércoles 21 de septiembre de 2016 a las 3:00 pm, en el campus central de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los expertos encuestados fueron: María Gutiérrez (Licenciada en Diseño Gráfico - USAC), Andy Rodríguez (Licenciado en Diseño Gráfico y Psicología clínica - USAC) y Anabella Yae-ggy (Licenciada en Diseño Gráfico - USAC). De acuerdo con las preguntas formuladas en el instrumento de evaluación para estos expertos, indicaron que el logotipo cumplía muy bien con el concepto creativo, el manejo de colores y la aplicación de la tipografía. Los materiales también se evaluaron con una puntuación alta en el uso de la jerarquía visual y la memorabilidad que podían llegar a tener. María Gutiérrez hizo la observación del espacio utilizado en el logotipo, por lo que sugirió verificar el mismo realizando pruebas en su composición.

INSTRUMENTO UTILIZADO

Al igual que con las validaciones a expertos de EPSUM, se utilizó un cuestionario. Las preguntas debían ser calificadas de 1 a 5, siendo 5 la máxima puntuación. Esta vez se evaluaron aspectos técnicos en Diseño Gráfico para determinar su impacto visual (Ver anexo 9.5).

CAMBIOS SEGÚN VALIDACIONES

De acuerdo a lo sugerido por la Lcda. María Gutiérrez (Diseño Gráfico, USAC), se hicieron pruebas con respecto al tamaño y la composición del logo para optimizar el uso del espacio, pero no se evidenció ningún cambio significativo en cuanto a este aspecto en el logotipo.



6.3.

TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

VALIDACIÓN GO

Para la evaluación del material gráfico por parte de grupo objetivo, se realizó una muestra a escala, utilizando un mockup de los materiales para determinar si el logotipo transmitía los valores de colaboración y humanidad que el EPSUM promueve.

Esta evaluación fue realizada los días 21 y 22 de septiembre en la Universidad de San Carlos de Guatemala, con estudiantes de último año de las facultades de Arquitectura y Humanidades.

INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se encuestó a 12 estudiantes de la USAC que cursaban el último semestre de sus carreras profesionales, y próximos a realizar su Ejercicio Profesional Supervisado, para evaluar su interpretación y aceptación de las piezas gráficas, obteniendo respuestas con máxima puntuación. La mayoría asociaron el logotipo con una personalidad amigable y colaboradora, con colores que transmiten energía y versatilidad. Con esto se cumplió el objetivo de que las piezas gráficas transmitieran la filosofía del EPSUM.

INSTRUMENTO UTILIZADO

El instrumento de evaluación consistió en 5 preguntas con puntuación de 1 a 5, siendo 5 la más alta, los aspectos a evaluar fueron la memorabilidad y la personalidad que evoca la imagen, entre otros (Ver anexo 9.6).



6.4.

FUNDAMENTACIÓN FINAL

LOGOTIPO

El logotipo de EPSUM se encuentra catalogado como **imagotipo**, por que está compuesto por un conjunto icónico-textual debido a que el símbolo gráfico y tipografía se encuentran claramente diferenciados y que incluso podrían funcionar por separado.

El Programa EPSUM se dedica a promover el desarrollo auto sostenible de las comunidades más pobres del país, por medio del trabajo voluntario de los futuros profesionales de la Universidad de San Carlos; siendo el Programa el vínculo que une a estos profesionales con la realidad de la sociedad guatemalteca.

Las manos, en el logotipo del EPSUM, simbolizan las manos de quienes se encargan de cristalizar esa labor, representando al que da y al que recibe. Utilizando la ley de percepción del campo visual figura-fondo, se forma una línea que representa el vínculo existente entre ellas, formando un ciclo infinito evocando ese desarrollo social auto sostenible que promueve el EPSUM.



Programa del Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario

TIPOGRAFÍA

Se utilizó una tipografía que contrastara con el símbolo gráfico, por lo que se eligió tipo palo seco, para dar legibilidad y sobre todo estabilidad a las curvas del logotipo. Además de brindarle un toque juvenil, en vista de que el EPSUM se dirige, principalmente, a una población joven llena de energía, como lo son los estudiantes universitarios.

TIPOGRAFÍA PRIMARIA

JONAH

Como se mencionó anteriormente, esta tipografía pertenece a la familia palo seco o sans serif (sin adornos), crea un efecto de modernidad, sobriedad y sobre todo con un sentido atemporal lo que hace más durable el tiempo de vida del imagotipo.

Es importante resaltar que esta tipografía sufrió alteraciones para adaptarse a las necesidades de contraste y legibilidad del imagotipo, por lo que únicamente se permite utilizarla en el imagotipo y no así, en algún otro desarrollo de texto.



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!0123456789

REGULAR

TIPOGRAFÍA SECUNDARIA

Museo

Es una tipografía tipo Serif la cual posee más detalle en sus terminaciones a diferencia de la tipografía primaria, por lo que fue utilizada para brindar mayor contraste al imagotipo aplicándola en el descriptor.

Proporciona efectos de autoridad, dignidad y firmeza con un pequeño embellecimiento en cada extremo de los caracteres, permitiendo al ojo seguir la línea fácilmente, sobre todo en bloques de textos extendidos.

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!"#\$%&_().,¿?!/[{}]<>*0123456789

300 **700**

TIPOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Titillium

Esta tipografía de la familia palo seco fue establecida para el desarrollo de textos de documentación de la imagen institucional que EPSUM requiera.

Se eligió Titillium por ser una tipografía más completa que las primeras dos del imagotipo, ya que esta tiene sus variaciones “thin, light, regular, semibold, bold y black” además de su variación en “italic” en cada una de estas, permitiendo un mejor desarrollo en jerarquía tipográfica cuando la documentación institucional la necesite.

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!"#\$%&_().,¿?!/[{}]<>*0123456789

Thin Light Regular **Semibold Bold Black**

COLOR

El uso de los colores fue un punto clave en la distinción de la nueva imagen de EPSUM, debido a que estos ayudan a que la institución sea identificada y reconocida ante el grupo objetivo.

Las tonalidades frías brindan confianza y seriedad, lo que es acorde para una institución fundada por la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Las tonalidades cálidas evocan pasión, cercanía y energía, que hacen referencia al intercambio de experiencias y al trabajo arduo que realiza el EPSUM por la sociedad de Guatemala.

Los colores empleados alcanzan una combinación perfecta y sobre todo dinámica, con un toque de seriedad a la vez, generando versatilidad en la imagen.

	C95 M60 Y40 K20	R2 G85 B110
	C38 M17 Y12 K6	R149 G177 B194
	C65 M3 Y0 K0	R46 G190 B239
	C30 M0 Y0 K0	R171 G225 B250
	C25 M90 Y100 K20	R160 G53 B34
	C7 M30 Y20 K8	R214 G172 B170
	C0 M58 Y95 K0	R246 G134 B40
	C0 M22 Y32 K0	R253 G205 B171
	C95 M0 Y0 K0	R51 G49 B50

DESARROLLO DE LÍNEA GRÁFICA

IMAGEN CORPORATIVA

En esta etapa se desarrolló la unificación de elementos que conforman la imagen corporativa, con el fin de trasladar las ideas del concepto de EPSUM y darle un valor agregado, con lineamientos estrictos que facilitan su posicionamiento.

Entre las piezas de la imagen corporativa de EPSUM podemos encontrar: tarjetas de presentación, hojas membretadas, folder y CD corporativo, entre otros.

HOJA MEMBRETADA

Medida: 8.5" * 11"

Material: Bond 75grms

Acabado: Corte recto

Método: Offset / Digital

Tintas: CMYK / RGB



TARJETA DE PRESENTACIÓN

Medida: 3.5" * 2"

Material: Husky 200 grms

Acabado: Corte recto

Método: Offset / Digital

Tintas: CMYK / RGB



SOBRE MEDIA CARTA

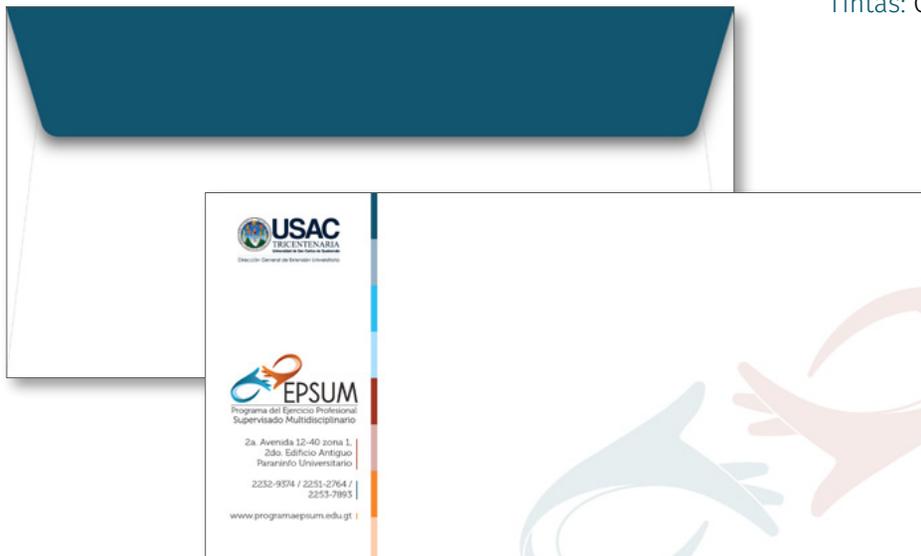
Medida: 9.5" * 6"

Material: Bond 75 grms

Acabado: Corte recto

Método: Offset / Digital + Troquel

Tintas: CMYK / RGB



SOBRE CARTA

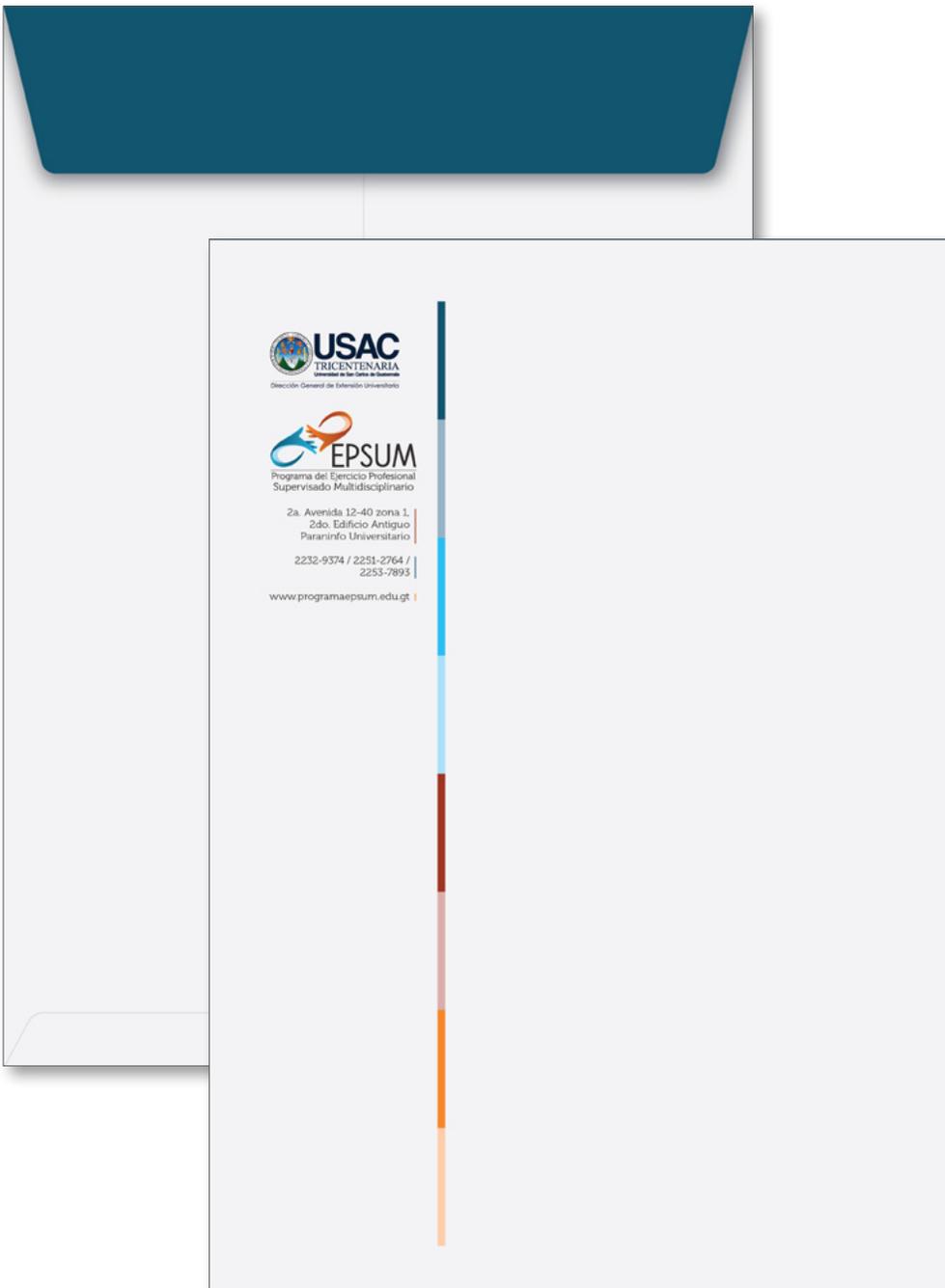
Medida: 9.5" * 12"

Material: Bond 120 grms

Acabado: Corte recto

Método: Offset

Tintas: CMYK



FOLDER

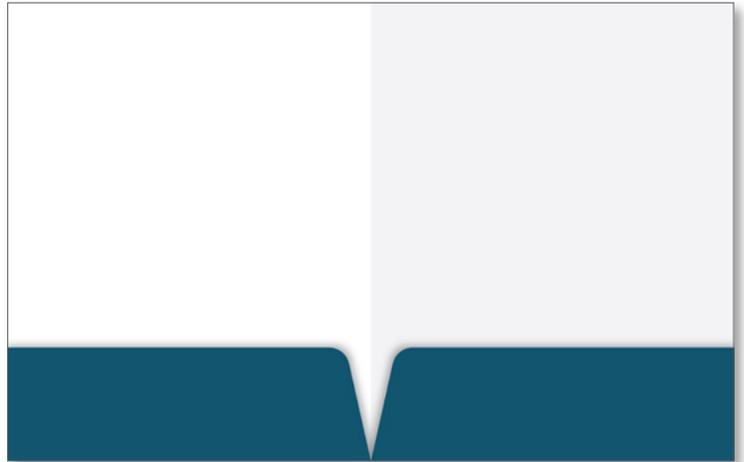
Medida: 9.5" * 12"

Material: Husky 200 grms

Acabado: Bordes redondeados

Método: Offset / Digital + Troquel

Tintas: CMYK / RGB



EMPAQUE DE CD

Medida: 12.5cm* 12.5cm

Material: Opalina

Acabado: Corte recto

Método: Offset / Digital + Troquel

Tintas: CMYK / RGB



STICKER DE CD

Medida: 12cm* 12cm

Método: Digital + Troquel

Tintas: RGB

TEMPLATE DE PRESENTACIÓN

Medida: Panorámica (establecida por Microsoft Power Point)

Método: Digital

Color: RGB



TRIFOLIAR

Medida: 8.5" * 11"

Material: Couche 80 grms

Acabado: Corte recto

Método: Offset / Digital + Troquel

Tintas: CMYK / RGB



¿Qué es EPSUM?

Es un programa técnico-administrativo, docente y de servicio, que coordina dos componentes dentro de su estructura; por un lado la integración de estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS– de las diferentes carreras en equipos Multiprofesionales y ubicación de diversas entidades de desarrollo y por otro lado el Programa de Voluntariado Universitario, ambos componentes apoyan acciones que la sociedad organizada demanda para coadyudar al bienestar integral.

Su historia

El Programa EPSUM fue creado por el Consejo Superior Universitario, en 1983 se da la creación de la Comisión EPSUM y el 26 de febrero de 1986 se aprueban los subprogramas, metodología, ejes y fases de desarrollo, organización y divulgación, el 17 de abril de 1991 es aprobada la estructura administrativa y presupuesto.

Visión

Integrar equipos Multiprofesionales con estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS– de las prácticas Profesionales Supervisadas –PPS– y de otras Experiencias Docentes con la Comunidad –DDC– que contribuyan al desarrollo integral de la población, mediante el diagnóstico, la propuesta y ejecución del Plan de Trabajo con participación comunitaria.

Misión

Vincular a la Universidad con la sociedad, para que los estudiantes fortalezcan los conocimientos adquiridos en las aulas universitarias aplicándolos a la realidad nacional y potencializar en forma efectiva proyectos integrados e individuales para el desarrollo integral de las comunidades con mayor necesidad.

Áreas de intervención

- Organización comunitaria
- Gestión de riesgo y prevención de desastres
- Urbanización y ordenamiento territorial
- Desarrollo económico local
- Servicios públicos municipales
- Seguridad alimentaria
- Infraestructura
- Ambiente, saneamiento ambiental y recursos naturales

Requisitos para aplicar a una beca en el Programa

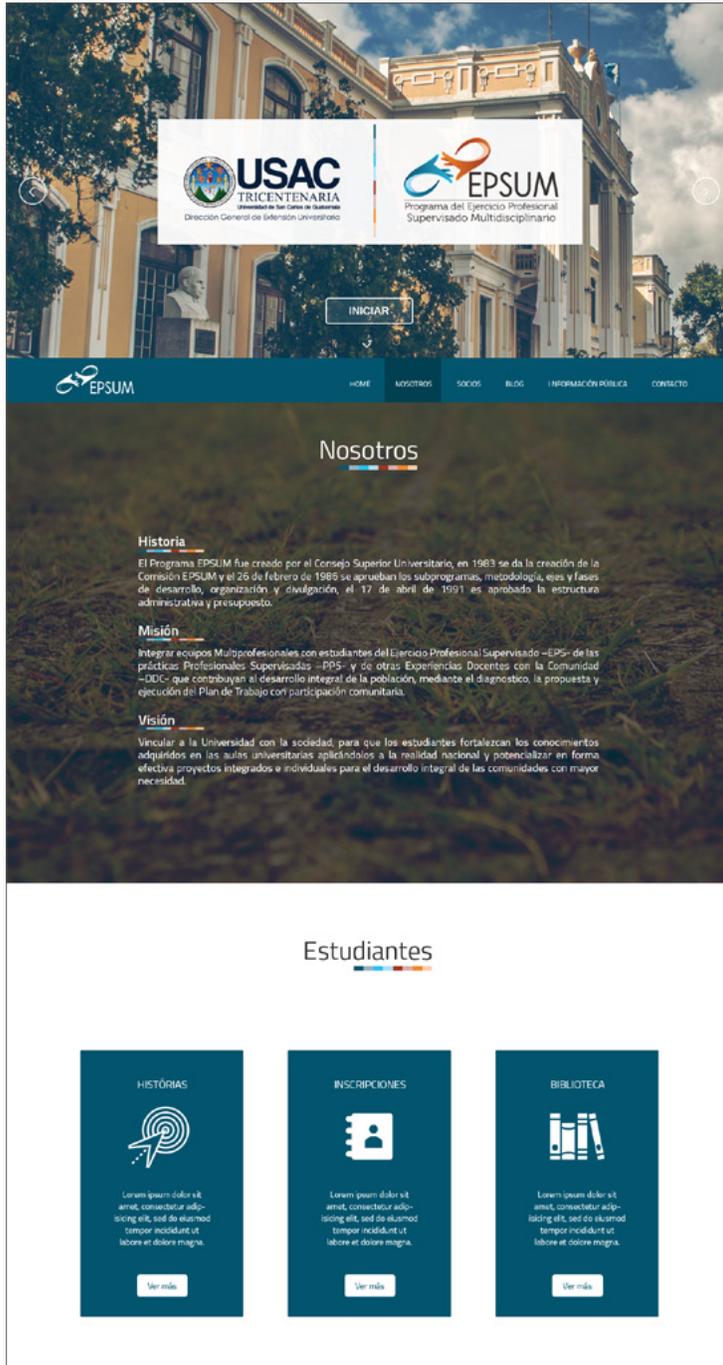
- Haber cerrado pensum de estudios.
- Asignación de parte de Coordinación de EPS de su Facultad o Escuela no Facultativa.
- Taller de inducción por EPSUM-VOLUSAC
- Presentarse a las oficinas EPSUM a llenar formulario de solicitud y autorización de ayuda becaria y adjuntar la siguiente papelería: fotocopia de cédula o DPI, carné universitario vigente y cierre de Pensum.

Universitario
2232-9374 / 2251-2764 /
2253-7893
info@programaepsu.edu.gt
www.programaepsu.edu.gt

¡Únete a un equipo Multidisciplinario!

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala
Dirección General de Extensión Universitaria

EPSUM
Programa del Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario



DESARROLLO DE MEDIOS DIGITALES

PÁGINA WEB + SOCIAL MEDIA

Es importante para EPSUM tener presencia en el ámbito tecnológico, por lo que se propone el diseño de una página web, en donde se puede visualizar toda la información de EPSUM.

A esta área de medios digitales, se agregó el diseño de cover y perfil de Facebook, el cual se puede unificar con la página web, para dirigir más eficientemente al grupo objetivo. hacia esa información.



Socios

PROYECTOS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.

Ver más

INDICADORES DE DESEMPEÑO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Ver más

FICHA DE INTERÉS

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.

Ver más

BIBLIOTECA

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.

Ver más



Newsletters

¡Conoce más sobre nuestras inspiradoras historias!



Auxiliatura San Juan Del Obispo, Antigua Guatemala, Sacatepéquez

25 de octubre, 2016 POST

Proyecto con intervención en el área de salud y medio ambiente, contribuyendo a disminuir los índices de contaminación y brindando atención y educación alimentaria nutricional para el fomento de estilos de vida saludable de la comunidad.



Reserva Natural de Usos Múltiples Monterrico -RNUMM-

24 de octubre, 2016 GALERÍA

La -RNUMM- tiene una extensión territorial de 28 km², con un perímetro de 220ms. En 1979 se constituye como la Reserva Natural de Usos Múltiples Monterrico.



Municipalidad de Cuilapa Santa Rosa. Parcelamiento Concepción, Cuilapa, Santa

01 de octubre, 2016 VIDEO

El proyecto Multidisciplinario está enfocado en resolver algunas problemáticas con las que cuenta la comunidad en este caso los malos hábitos alimenticios.



Información Pública

Cumpliendo con la Ley de Acceso a la Información Pública, según el Decreto 57-2008

 Estructura organica <small>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.</small>	 Directorio de empleados y funcionarios <small>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt.</small>	 Misión, objetivos, POA, seguimiento <small>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt.</small>
 Manuales de procedimiento <small>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.</small>	 Presupuesto <small>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.</small>	 Detalle de depósitos públicos <small>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam.</small>



Contáctanos

 2a. Avenida 12-40 zona 1, 2do. nivel ala sur, Edificio Antiguo Paranalé Universitario

 2232-9374 / 2251-2764

 info@programaepsu.edu.gt





Universidad de San Carlos de Guatemala - Programa EPSUM

FACEBOOK

Avatar

Medida: 300 * 300 px

Método: Digital

Colores: RGB

Cover

Medida: 860 * 325 px

Método: Digital

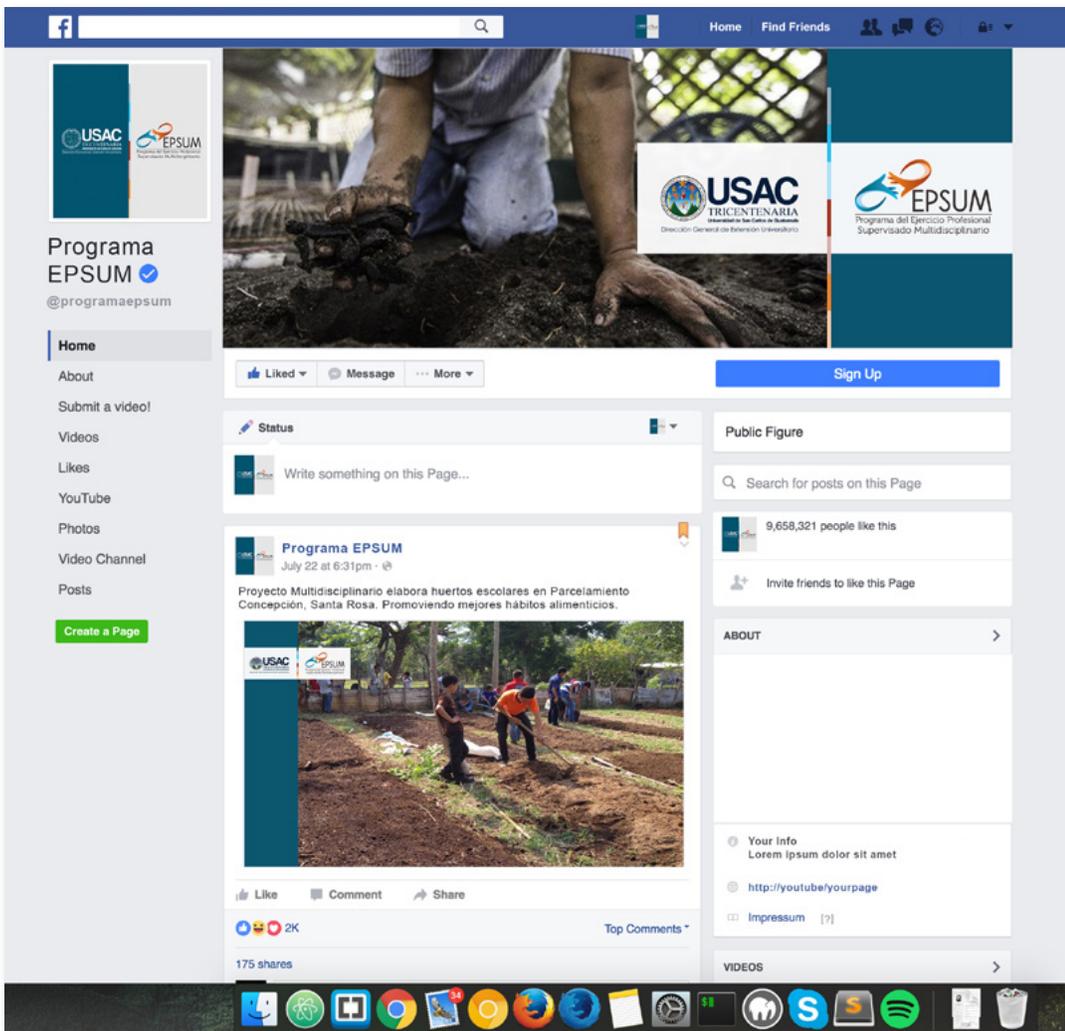
Colores: RGB

Post

Medida: 1200 * 800px

Método: Digital

Colores: RGB



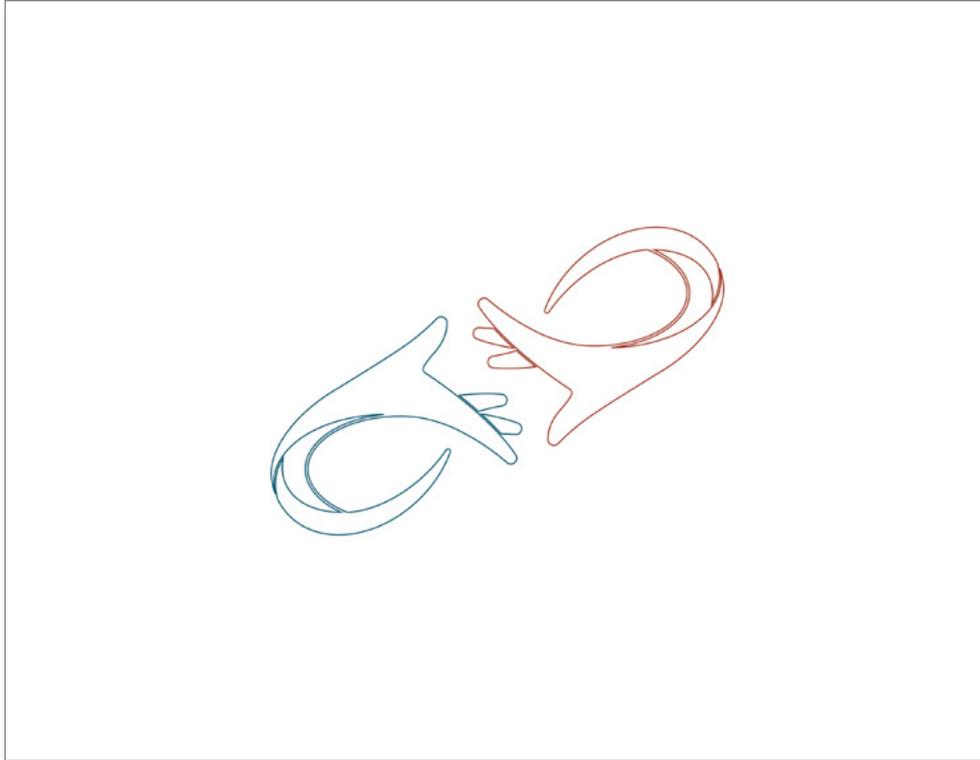
LINEAMIENTOS DE PROPUESTA GRÁFICA FINAL

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

Este manual describe y normaliza la Imagen Institucional del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desde la construcción y descripción del logotipo hasta su aplicación en papelería, medios digitales y promocionales.

Es importante apegarse a la aplicación correcta de estas normas de diseño para lograr que esta nueva imagen se impregne en la mente del grupo objetivo y que el programa se posicione ante ellos.





ÍNDICE

Introducción

Antecedentes

Misión y visión
Filosofía

Identidad visual

Símbolo gráfico
Símbolo tipográfico
Modificación establecida
Descriptor
Guía de trazo
Imagotipo
Versiones normalizadas
Áreas de respeto
Criterios de reproducción
Cuadrícula de reproducción

Tipografía corporativa

Tipografía primaria
Tipografía secundaria
Tipografía complementaria

Especificaciones cromáticas

Colores institucionales
Gestión de color
Monocromía
Usos en diferentes fondos
Marca de agua

Logotipo institucional de apoyo

Logotipo de la USAC
Pieca

Usos incorrectos del imagotipo

Usos incorrectos del imagotipo
Usos incorrectos con el logotipo institucional de apoyo

Aplicación de línea gráfica

Papelería ejecutiva
Tarjeta de presentación
Hoja membretada (digital/impresa)
Sello
Sobre
Folder
CD
Trifoliar
Medios Digitales
Página Web
Social Media
Template de Presentación
Promocionales
Libreta de apuntes
Lápices y lapiceros
Rotulación de vehículos

INTRODUCCIÓN

Este manual describe y normaliza la Imagen Institucional del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala, desde la construcción y descripción del logotipo hasta su aplicación en papelería, medios digitales y promocionales.

Es importante apegarse a la aplicación correcta de estas normas de diseño para lograr que esta nueva imagen se impregne en la mente de nuestro grupo objetivo y posicionarnos ante ellos.

ANTECEDENTES

El Programa EPSUM fue creado por el Consejo Superior Universitario, en 1983 se da la creación de la Comisión EPSUM y el 26 de febrero de 1986 se aprueban los subprogramas, metodología, ejes y fases de desarrollo, organización y divulgación, el 17 de abril de 1991 es aprobado la estructura administrativa y presupuesto.





Misión

Integrar equipos Multiprofesionales con estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado –EPS- de las prácticas Profesionales Supervisadas –PPS- y de otras Experiencias Docentes con la Comunidad –DDC- que contribuyan al desarrollo integral de la población, mediante el diagnóstico, la propuesta y ejecución del Plan de Trabajo con participación comunitaria.

Visión

Vincular a la Universidad con la sociedad, para que los estudiantes fortalezcan los conocimientos adquiridos en las aulas universitarias aplicándolos a la realidad nacional y potencializar en forma efectiva proyectos integrados e individuales para el desarrollo integral de las comunidades con mayor necesidad.



IDENTIDAD VISUAL

Símbolo gráfico

Fundamentación

EPSUM está dedicado a buscar un desarrollo autosostenible ayudando a las comunidades más pobres del País por medio de un trabajo voluntario por parte de futuros profesionales, siendo ellos ese vínculo que une a estos profesionales con la realidad de la sociedad.

Las manos se encargan de cristalizar esa labor, representando al que da y al que recibe que se unen con una línea de fondo representando el vínculo que hay entre ellas formando un ciclo infinito representando el desarrollo auto sostenible que busca EPSUM.



Símbolo tipográfico

Fundamentación

Se buscó utilizar una tipografía que hiciera contraste con el símbolo gráfico, por lo que se eligió una tipo palo seco para dar legibilidad y sobre todo estabilidad a las curvas del logotipo, además de darle un toque juvenil ya que principalmente el EPSUM se dirige a una población joven llena de energía.

EPSUM
JONAH REGULAR

Modificación establecida

Para dar mayor contraste y legibilidad entre la tipografía y el símbolo gráfico, se modificó su grosor para dar más énfasis al nombre y se intervinieron sus terminaciones curvas para dar un toque más cuadrado. Esto también le brinda más versatilidad al logotipo.

EPSUM
EPSUM
EPSUM
EPSUM

Descriptor

Es necesario que el logotipo de EPSUM esté debidamente identificado, por lo que es de suma importancia que este vaya acompañado con su descriptor el cual contiene el nombre completo del mismo.

Este va acompañado de una línea horizontal en la parte superior como elemento gráfico de apoyo para dar equilibrio al momento de integrarse con el logotipo.

Programa del Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario

Museo 300

Guía de trazo

A continuación se indica cómo debe ir integrado el logotipo con todos sus elementos establecidos, sugiriendo una guía de trazo que demuestra el espacio que hay entre símbolo, tipografía y descriptor.



Imagotipo

Fundamentación

El logotipo de EPSUM se encuentra catalogado como *imagotipo*, ya que está compuesto por un conjunto icónico-textual debido a que el símbolo gráfico y tipografía se encuentran claramente diferenciados y que incluso podrían funcionar por separado.



Versiones normalizadas

Se normalizan dos variantes del imagotipo principal

El imagotipo sin el descriptor será utilizado únicamente cuando este se encuentre integrado a más elementos gráficos derivados del mismo.

El imagotipo principal dispone de dos variantes en construcción centrada, con el descriptor a una y dos líneas. La segunda será utilizada cuando la marca tenga una anchura inferior a 60mm y/o aquellos casos en los que se requiera una óptima legibilidad del descriptor, como por ejemplo en soportes impresos.

También se normaliza una variante más con el logotipo y descriptor en una diagramación circular, esta será exclusivamente para sello.



Áreas de respeto

Cuando el imagotipo sea utilizado por sí mismo, sin gráfico alusivo a la identidad, deberá mantener un margen de respeto alrededor de la marca para no entorpecer la legibilidad. Para establecer este espacio se utilizó la letra "S" del logotipo orientado alrededor del imagotipo como constante definitoria.



Criterios de reproducción

Reducción mínima

Para garantizar una legibilidad y reproducción correcta es necesario seguir parámetros de reducción mínima respectiva a las variantes normalizadas. Para una reproducción tipo Offset se permite una reducción de hasta 60cm de ancho del imatogipo. En caso de utilizar la versión con el descriptor a dos líneas se podrá reducir hasta 2.5cm. Para promocionales en donde solamente se requiera el símbolo gráfico se podrá reducir hasta 1cm.

Es importante aplicar correctamente estas normas para obtener la legibilidad deseada.



Cuadrícula de reproducción

Estructura

El imatogipo está compuesto por un símbolo y tipografía modificada creando un contraste en su forma, transmitiendo a su vez dinamismo e integración. También es complementado con un tagline descriptor con una proporción única.

Para definir la cuadrícula de reproducción se tomó como base la letra "E" del imatogipo, obteniendo una medida X.





Tipografía primaria

JONAH

Como ya se mencionó anteriormente, esta tipografía pertenece a la familia palo seco o sans serif (sin adornos), crea un efecto de modernidad, sobriedad y sobre todo con un sentido atemporal lo que hace más durable el tiempo de vida del imagotipo.

Es importante resaltar que esta tipografía sufrió alteraciones para adaptarse a las necesidades de contraste y legibilidad del el imagotipo, por lo que *únicamente está permitido utilizarse en el imagotipo y no en algún otro desarrollo de texto.*



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

!0123456789

REGULAR

Tipografía secundaria

Museo

Es una tipografía tipo Serif la cual posee más detalle en sus terminaciones a diferencia de la tipografía primaria, por lo que fue utilizada para brindar mayor contraste al imagotipo aplicándola en el descriptor.

Proporciona efectos de autoridad, dignidad y firmeza con un pequeño embellecimiento en cada extremo de los caracteres, permitiendo al ojo seguir la línea fácilmente, sobre todo en bloques de textos extendidos.

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#\$%^&_().,¿?!/[]{}<>*0123456789

300 700

Tipografía complementaria

Titillium

Esta tipografía de la familia palo seco fue establecida para el desarrollo de textos en documentación de la imagen institucional que EPSUM requiera.

Se eligió Titillium por ser una tipografía más completa que las primeras dos del imagotipo, ya que esta tiene sus variaciones "thin, light, regular, **semibold**, **bold** y **black**" además de su variación en "italic" en cada una de estas, permitiendo un mejor desarrollo en jerarquía tipográfica cuando la documentación institucional la necesite.

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

!@#\$%^&_().,¿?!/[]{}<>*0123456789

Thin Light Regular **Semibold Bold Black**



Colores institucionales

El uso de los colores son un punto clave en la distinción de la nueva imagen de EPSUM, ya que estos ayudan a que la institución sea identificada y reconocida ante el grupo objetivo.

Los colores empleados alcanzan una combinación perfecta y sobre todo dinámica, dándole un toque dinámico y serio a la vez, generando versatilidad en la imagen. Por eso es de suma importancia seguir los lineamientos sobre los colores permitidos para lograr una identidad congruente al momento de su aplicación.

- PANTONE P 120-16 U
- PANTONE P 111-2 U
- PANTONE P 115-6 U
- PANTONE P 121-3 U
- PANTONE P 50-7 U
- PANTONE P 63-1 U
- PANTONE P 24-8 U
- PANTONE P 30-2 U
- PANTONE Black U

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

31

Gestión de color

Los modelos de color utilizados en diseño y reproducción RGB, HSL, HSB, CMYK, etc. pueden tener muchos de color diferentes, por lo que varían en cada dispositivo o espacio de color asociado.

Tintas de impresión

CMYK es el acrónimo de los colores básicos (cian, magenta, amarillo y negro), que se utilizan en las impresiones offset a cuatro colores (cuatricomía). Pero los dispositivos de visualización (pantallas, tablets, computadoras, etc.) suelen utilizar el formato RGB (rojo, verde y azul).

En algunos casos se realizan impresiones en formato RGB, mediante plotters o impresoras láser, debido a los perfiles (CMYK o RGB) en los cuales se operan.

Tinta directa CMYK

Para impresiones de tinta directa a CMYK



	C95 M60 Y40 K20
	C38 M17 Y12 K6
	C65 M3 Y0 K0
	C30 M0 Y0 K0
	C25 M90 Y100 K20
	C7 M30 Y20 K8
	C0 M58 Y95 K0
	C0 M22 Y32 K0
	C95 M0 Y0 K0

Digital RGB / Hexadecimal

Para impresiones digital y uso electrónico



	R2 G85 B110	#02556e
	R149 G177 B194	#95b1c2
	R46 G190 B239	#2ebeeef
	R171 G225 B250	#abe1fa
	R160 G53 B34	#a03522
	R214 G172 B170	#d6aaca
	R246 G134 B40	#f68628
	R253 G205 B171	#fcdcab
	R51 G49 B50	#333132

Monocromía

Cuando sea necesario el uso del logotipo en colores monocromáticos de sus principales, se podrán utilizar los aquí mencionados, dependiendo de la aplicación para los que se ocupe.

Cuatricomía



Escala de grises



Blanco y negro



Negativo



Uso en diferentes fondos

Los ejemplos que aquí se muestran son los usos establecidos para el imagotipo en sus variaciones de acuerdo a los diferentes fondos permitidos. El uso correcto permitirá una mejor percepción del concepto de la marca, así mismo, visualmente logrará ser percibida y recordada con mayor facilidad.



Marcas de agua

Se permite utilizar el símbolo gráfico como marca de agua desde un 5% a un 20% de opacidad, en sus variaciones full color y blanco y negro.





Logotipo de la USAC

Debido a que EPSUM es un Programa que depende de la Universidad de San Carlos de Guatemala, debe ir acompañado por el logotipo de esta prestigiosa institución.

Según las normas de la Universidad, el logotipo de USAC siempre irá antes que el logotipo de cualquiera de sus Facultades y/o Programas internos, por lo que este nunca debe faltar en aplicaciones de papelería y piezas gráficas.



Pleca

La pleca es un elemento gráfico de apoyo ubicado de acuerdo al espacio de respeto del imogotipo al lado izquierdo, este será utilizado específicamente en la mayor parte de la papelería de la institución para crear un límite entre el logotipo de la USAC y EPSUM.



USOS INCORRECTOS DEL LOGOTIPO

Usos incorrectos del logotipo

Para una correcta visibilidad, impacto e integridad total es importante conservar el uso constante del imagotipo, por lo que nunca debe ser comprometido.

En caso de tener alguna duda conforme al uso correcto de la identidad de la marca, por favor comunicarse con el ejecutor de este manual.

No se deben reemplazar las tipografías originales del imagotipo ya que compromete la proporción y el concepto del mismo.

No se deben alterar los colores establecidos, ni utilizarlos en zonas no mencionadas en esta guía.

Ninguno de los usos aquí presentados son permitidos.



Usos incorrectos del logotipo institucional de apoyo

Según las normas de la Universidad, el logotipo de USAC siempre ira antes que el logotipo de cualquiera de sus Facultades y/o Programas internos, por lo que no está permitido colocarlo después y/o abajo de cualquier otro logotipo.



APLICACIÓN DE LÍNEA GRÁFICA

Papelería ejecutiva

Tarjeta de Presentación

Para la tarjeta de presentación, se han especificado las normas y tamaños presentados a continuación:

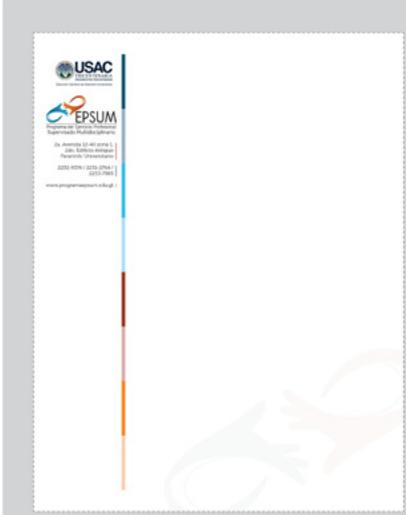
Medida: 3.5" * 2"
Material: Husky 200 grms
Acabado: Corte recto
Método: Offset / Digital
Tintas: CMYK / RGB



Hoja membretada (Versión digital)

Es necesario mantener uno de los valores de EPSUM, y este se refiere al mantenimiento del medio ambiente, por lo que se requiere que esta versión de hoja membretada sea únicamente utilizada en versión digital para evitar el uso excesivo de tinta y papel.

Medida: 8.5" * 11"
Método: Digital
Producción: RGB



The image shows a digital representation of a header sheet. It features the USAC logo at the top left, followed by the EPSUM logo. Below the logos, there is a block of text containing contact information: 'Av. Avenida 22 de Abril 2019, 3', 'Calle 58th Street', 'Barranquilla - Colombia', '2020-4076 / 2020-4794 / 2020-5043', and 'www.programacion.usac.edu.co'. The sheet is set against a light gray background with a faint watermark of hands holding a globe.

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

48

Hoja membretada (Versión impresa)

En la hoja membretada versión impresa, encontramos una imagen más limpia consistente que represente a la institución.

Medida: 8.5" * 11"
Material: Bond 75 grms
Acabado: Corte recto
Método: Offset / Digital
Tintas: CMYK / RGB



The image shows a printed version of the header sheet, folded in half. It displays the same content as the digital version: USAC and EPSUM logos, contact information, and a watermark of hands holding a globe. The paper appears clean and professional.

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

49

Sello

Al ser un programa académico de educación superior, EPSUM requiere avalar cierta documentación por lo que se establece un sello institucional presentado a continuación con las siguientes especificaciones:

Medida: 2" * 2"
Material: Hule

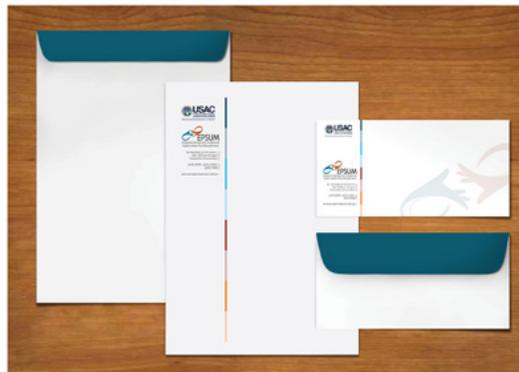


Sobres

Para los sobres, se han especificado dos tamaños diferentes, según las necesidades que se requieran cubrir, estas se presentan a continuación:

Medida: A4
Material: Bond 120 grms
Acabado: Corte recto
Método: Offset
Tintas: CMYK

Medida: 8.7" * 4.4"
Material: Bond 120 grms
Acabado: Corte recto
Método: Offset
Tintas: CMYK



Folder

Para el folder institucional, se han establecido las siguientes especificaciones:

- Medida: 8" * 12"
- Material: Husky 200 grms
- Acabado: Bordes redondeados
- Método: Offset / Digital
- Tintas: CMYK / RGB



MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

52

CD

Es importante para EPSUM mantener su seriedad y profesionalismo al momento de compartir algún tipo de información, por lo que se establece el diseño para un CD institucional que brinde la debida identificación.

CD

- Medida: 12 * 12 cm
- Método: Offset / Digital
- Tintas: CMYK / RGB

Empaque

- Medida: 12.5 * 12.5 cm
- Material: Bond 150 grms
- Acabado: Corte recto
- Método: Offset / Digital
- Tintas: CMYK / RGB



MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS

53

Trifoliar

Una herramienta importante para brindar información sobre EPSUM, por medio de ésta se da a conocer información básica sobre el programa como su misión y visión, requisitos principales para aplicar a una de las becas y áreas de intervención.

- Medida: 8.5" * 11"
- Material: Couche 80 grms
- Acabado: Corte recto
- Método: Offset / Digital
- Tintas: CMYK / RGB

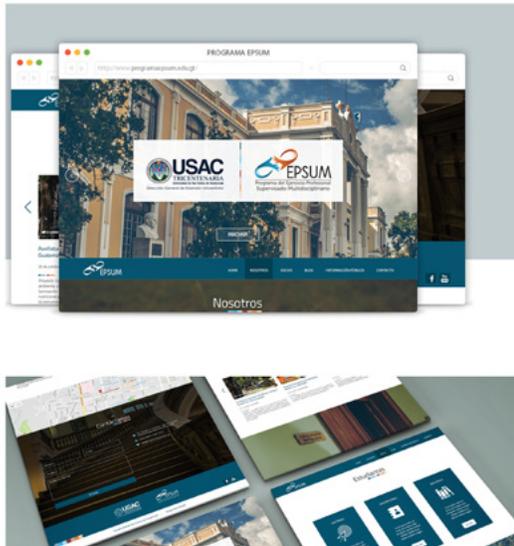


Medios digitales

Página web

Con los avances tecnológicos y de comunicación de la actualidad, es una necesidad que EPSUM cuente con una página web como principal medio de comunicación que cuente con toda la información detallada del mismo y brinde los lineamientos de su forma de trabajo.

- Método: Digital
- Tintas: RGB / Hexagecimal



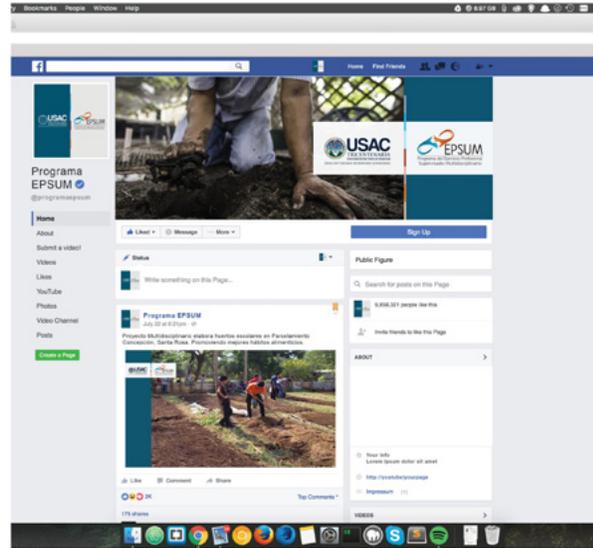
Social Media

Además del diseño web, el social media cuenta como principal medio de divulgación de EPSUM ante la población juvenil, por lo que es importante mantener una presencia identificada con los elementos gráficos ya establecidos.

Avatar
Medida: 300 * 300 px
Método: Digital
Colores: RGB

Cover
Medida: 860 * 325 px
Método: Digital
Colores: RGB

Post
Medida: 1200 * 800px
Método: Digital
Colores: RGB



Template para presentación

Su uso directo es para Microsoft Power Point o parecidos, siguiendo una línea de diseño acorde a la institución para crear fidelidad.

Medida: Panorámica (establecida por Microsoft Power Point)
Método: Digital
Color: RGB



Promocionales

Libreta de apuntes

Tiene como objetivo difundir la imagen de la institución comunicando de manera indirecta para crear reconocimiento a la misma.

Medida: 3.5" * 2"

Material: Husky 200 grms

Acabado: Corte recto

Método: Offset / Digital

Tintas: CMYK / RGB



Lápices y lapiceros

Al igual que la libreta de apuntes tienen como objetivo difundir la imagen de la institución.

Medida: 1.5cm (símbolo gráfico)

Material: varios

Acabado: recubierto con barniz

Método: Serigrafía / sublimado

Tintas: CMYK



Rotulación para vehículos

Debido a que EPSUM realiza giras periódicamente para visitar y supervisar a los estudiantes becados que están en realizando su práctica profesional supervisada en las diferentes comunidades, es necesario que su transporte esté debidamente identificado con los logotipos de la USAC y EPSUM.

Medida: ---
Material: Vinil de corte
Acabado: ---
Método: Offset
Tintas: CMYK



MANUAL
DE NORMAS
GRÁFICAS

Manual normativo elaborado por:
Jennifer Paola Romero Alvarez
myjob.lolaromero@gmail.com
5692-6590



FACULTAD DE
ARQUITECTURA



ESTRATEGIA DE MATERIAL GRÁFICO

PIEZA	MEDIO DE PUBLICACIÓN O REPRODUCCIÓN	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS O REPRODUCCIÓN	DISTRIBUCIÓN
HOJA MEMBRETADA	IMPRESO	Medida: 8.5" * 11" Material: Bond 75grms Acabado: Corte recto Método: Offset / Digital Tintas: CMYK / RGB	Se utilizará para dar presencia en la documentación importante que EPSUM requiera.
TARJETA DE PRESENTACIÓN	IMPRESO	Medida: 3.5" * 2" Material: Husky 200 grms Acabado: Corte recto Método: Offset / Digital Tintas: CMYK / RGB	Es indispensable para identificar y dar a conocer a los integrantes de EPSUM.
SOBRE CARTA	IMPRESO	Medida: 9.5" * 12" Material: Bond 120 grms Acabado: Corte recto Método: Offset Tintas: CMYK	Es establecido para proteger documentos importantes.
SOBRE MEDIA CARTA	IMPRESO	Medida: 9.5" * 6" Material: Bond 75 grms Acabado: Corte recto Método: Offset / Digital + Troquel Tintas: CMYK / RGB	Es establecido para compartir cartas de EPSUM.
FOLDER CARTA	IMPRESO	Medida: 9.5" * 12" Material: Husky 200 grms Acabado: Bordes redondeados Método: Offset / Digital + Troquel Tintas: CMYK / RGB	Es establecido para compartir documentos importantes.

PIEZA	MEDIO DE PUBLICACIÓN O REPRODUCCIÓN	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS O REPRODUCCIÓN	DISTRIBUCIÓN
STICKER DE CD	IMPRESO	Medida: 12cm* 12cm Método: Digital + Troquel Tintas: RGB	Será utilizado principalmente por estudiantes de EPS para entregar sus informes finales.
EMPAQUE DE CD	IMPRESO	Medida: 12.5cm* 12.5cm Material: Opalina Acabado: Corte recto Método: Offset / Digital + Troquel Tintas: CMYK / RGB	Es establecido para proteger los CDs, siempre manteniendo la presencia de EPSUM.
TRIFOLIAR	IMPRESO	Medida: 8.5" * 11" Material: Couche 80 grms Acabado: Corte recto Método: Offset / Digital + Troquel Tintas: CMYK / RGB	Será distribuido a estudiantes candidatos a aplicar becas, para que puedan aprovechar sus beneficios.
TEMPLATE DE PRESENTACIÓN	DIGITAL	Medida: Panorámica (establecida por Microsoft Power Point) Método: Digital Color: RGB	Será principalmente utilizado por estudiantes para preparar presentaciones finales de su EPS.
FACEBOOK	DIGITAL	Avatar Medida: 300 * 300 px Método: Digital Colores: RGB Cover Medida: 860 * 325 px Método: Digital Colores: RGB Post Medida: 1200 * 800px Método: Digital Colores: RGB	Es una herramienta de suma importancia, ya que será la conexión directa con el GO, para interactuar de forma personalizada con ellos y direccionarlos hacia la página web.

PIEZA	MEDIO DE PUBLICACIÓN O REPRODUCCIÓN	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS O REPRODUCCIÓN	DISTRIBUCIÓN
DISEÑO WEB	DIGITAL	Medida: 950px * 2000px (responsive) Método: Digital Colores: RGB	Será el medio de comunicación más completo ya que tendrá información detallada de EPSUM.
LIBRETA DE APUNTES	IMPRESO	Medida: 4"*5.5" Material: Husky 200grms Acabado: Corte recto Método: Offset / Digital + Troquel Tintas: CMYK / RGB	Se brindará como regalo a las personas allegadas a EPSUM, para marcar su presencia.
LAPICEROS	IMPRESO	Medida: 1.5cm (símbolo gráfico) Material: varios Acabado: --- Método: Serigrafía / Sublimado Tintas: CMYK / RGB	Se brindará como regalo a las personas allegadas a EPSUM, para marcar su presencia.
ROTULACIÓN DE VEHÍCULOS	IMPRESO	Medida: 50cm*30cm Método: Digital + Troquel Color: RGB	Es indispensable identificar el transporte utilizado por EPSUM, para dar más seriedad al trabajo que realizan.
MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS	IMPRESO / DIGITAL	Medida: 11"*8.5" Material: Bond 120grms Acabado: Corte recto + empastado Método: Offset / Digital Tintas: CMYK / RGB	Se compartirá para verificar el uso correcto de la imagen.

COSTOS DE REPRODUCCIÓN Y DISEÑO

PIEZA	COSTO DE DISEÑO	COSTO DE REPRODUCCIÓN	
		Cantidad	Precio
TARJETA DE PRESENTACIÓN	Q. 350.00	100	Q. 50.00
HOJA MEMBRETADA	Q. 350.00	100	Q. 350.00
TRIFOLIAR	Q. 1,000.00	100	Q. 600.00
FOLDER	Q.500.00	100	Q.450.00
SOBRE CARTA	Q. 350.00	100	Q. 400.00
SOBRE OFICIO	Q. 350.00	100	Q. 150.00
SELLO	Q. 250.00	1	Q. 80.00
LIBRETA	Q. 275.00	50	Q. 500.00
PRESENTACIÓN DIGITAL	Q. 900.00	1	Q. 0.00
SOCIAL MEDIA	Q. 2,000.00	1	Q. 0.00
DISEÑO WEB	Q. 7,000.00	1	Q. 0.00
ROTULACIÓN VEHI.	Q. 1,380.00	2	Q. 1,380.00
MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS	Q. 5,000.00	1	Q. 300.00
DISEÑO DE LOGO	Q. 2,500.00	1	Q. 0.00
MANTENIMIENTO DE FANPAGE	Q. 2,000.00	1 MES	Q. 2,000.00
MANTENIMIENTO SITIO WEB	Q3,500.00	1 MES	Q3,500.00
TOTAL	Q27,705.00		Q9,760.00

CONCLUSIONES

7

7.1.

LECCIONES APRENDIDAS

- Es importante que, al iniciar el proceso de trabajo en la sede en la cual se realizará un proyecto de comunicación visual, se lleve a cabo una investigación previa dentro de la sede, en vista de que esto permitirá detectar problemas que deben resolverse totalmente desde el inicio. Por ejemplo, el uso de la imagen, de igual manera es necesario saber qué opinan las personas que se encuentra fuera de institución, porque serán ellas, quienes informen qué tanto saben de ella, o bien, que experiencia han tenido con la misma.
- Cuando se realiza el proceso creativo para resolver el problema de comunicación visual de una institución, es necesario considerar y aplicar las normativas o procedimientos establecidos por los docentes altamente capacitados en sus especialidades y que han desarrollado mediante su experiencia y el pasar de los años, y que ofrecen únicamente con el fin de facilitar el trabajo de sus estudiantes.
- Realizar una etapa de bocetaje es primordial pues esta ayuda a indagar más sobre lo que requiere el grupo objetivo, tomando en cuenta la estilización de la forma, su tratamiento, la correcta utilización de colores, si ésta será vertical u horizontal. Lo anterior, debido que es importante validar con diferentes grupos, lo cuales aportarán críticas constructivas para realizar cambios significativos en la propuesta original realizada, y con esos aportes, contar con fundamentos coherentes y eficientemente desarrollados para presentar y persuadir al grupo objetivo, lo cual servirá al cliente, para aumentar su audiencia, usuarios, beneficiarios o interesados en consumir la marca.

7.2.

CONCLUSIONES

- El objetivo del diseño de la imagen institucional del Programa EPSUM, fue cumplido a cabalidad, al desarrollar una serie de elementos que representan los valores y filosofía del programa, que transmiten de forma amigable e innovadora la ayuda que este programa brinda a los estudiantes de la USAC, próximo a finalizar su carrera profesional.
- La imagen institucional diseñada para el Programa EPSUM, fue debidamente fundamentada y validada, por lo que transmite la labor y proyección del Programa en cuanto a servir como un vínculo entre la universidad y la sociedad guatemalteca. Por lo anterior, los requerimientos de visibilidad y promoción del Programa fueron resueltos.
- Por medio del desarrollo de este proyecto de grado, el EPSUM logró mejorar su imagen institucional, facilitando al grupo objetivo el acceso a su labor e información sobre sus beneficios. Gracias a lo anterior el grupo objetivo podrá acercarse con más frecuencia y seguridad al programa, puesto que la anterior identidad visual no reflejaba los valores del mismo, lo que provocaba desconocimiento y alejamiento del grupo objetivo.

7.3.

RECOMENDACIONES

A LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Continuar con su ardua labor de formar profesionales de Diseño Gráfico con altos estándares de desempeño, actualizándose, para enseñar día con día, nuevas técnicas de trabajo a los estudiantes sancarlistas, las cuales facilitarán el trabajo de los futuros licenciados en Diseño Gráfico de la USAC.

A EPSUM

Fomentar entre sus colaboradores, el correcto uso de la identidad corporativa que se elaboró y entregó al programa, debido a que, con ello, se logrará persuadir al grupo objetivo de aprovechar los beneficios del programa y conocer de manera amigable sus servicios. Lo anterior, en vista de que el estudio realizado para solventar los problemas de comunicación visual del programa, permitió comprobar que el Manual de Normas Gráficas, y correcto uso de reproducción, no es lo suficientemente reconocido, para su debida y correcta aplicación.

8

REFERENCIAS

8.1.

REFERENCIAS

Anónimo. La semiótica en lo audiovisual. Lenguaje y semiótica, pág.8. s.f., s.l., s.e.

Banco Mundial. Guatemala: en 44% de los municipios rurales, tres de cada cuatro personas viven en pobreza. Comunicado de prensa del 30 de abril 2013. Recuperado en 2016, [//www.bancomundial.org/es/news/press-release/2013/04/30/mapa-de-pobreza](http://www.bancomundial.org/es/news/press-release/2013/04/30/mapa-de-pobreza)

Chacón, Rosely. La educación de Guatemala. El sistema educativo en Guatemala. En: Rosely Chacón de blogspot.com, publicado el 29 de septiembre de 2010. Recuperado en 2016, <http://roselyelizabethchacon.blogspot.com/>

EPSUM, Boletín informativo: El Programa EPSUM y las unidades académicas de la USAC: 2015, pág.3.

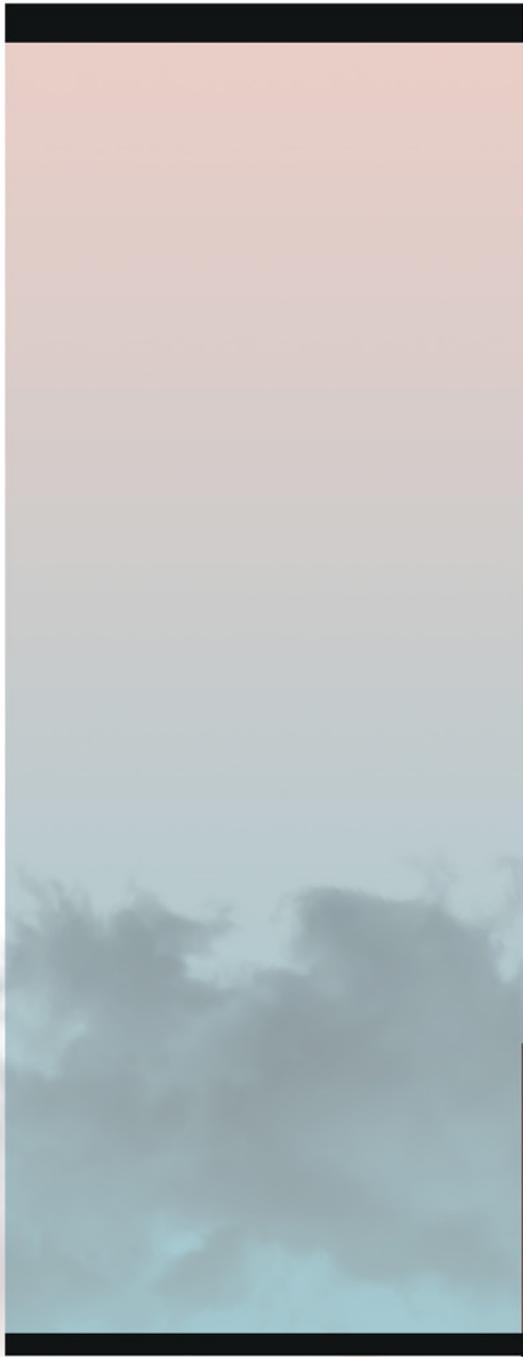
Granados C., Seily Janeth y Rosales, Astrid. «Identidad universitaria del estudiante de la Escuela de Ciencias Políticas y la Facultad de Odontología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, campus central». Tesis de Licenciatura en Psicología. USAC, Guatemala: 2017, pág. 31-34 y 106. Recuperado en 2016, <http://www.repositorio.usac.edu.gt/7633/1/T13%20%283065%29.pdf>.

Paez, José Antonio (N/F). Apuntes-Tesis: Imagen Corporativa. Recuperado en 2016 del portal de Relaciones Públicas (RRPPnet): <http://www.rrppnet.com.ar/imageninstitucional.html>

Real Academia Española. Diccionario de la lengua española: Concepto. 23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. Recuperado en 2016, <https://dle.rae.es/concepto?m=form>

-----, Creativo. Recuperado en 2016. <https://dle.rae.es/creativo?m=form>

USAC. Facultad de Arquitectura. Manual operativo. Ejercicio Profesional Supervisado. Interior de la República de Guatemala, -IRG-; Área Metropolitana de Guatemala, -AMG. Recuperado en 2018, <https://farusac.edu.gt/wp-content/uploads/2019/01/MOEPSA2019.pdf>



ANEXOS

9.1.

TABLA DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Esta tabla sirve para determinar las ventajas y desventajas de las piezas a realizarse durante el proceso del proyecto para poder verificar su factibilidad.

Pieza	Ventajas	Desventajas	Es elegible
Imagen corporativa & Manual de normas gráficas	<ul style="list-style-type: none"> ° El grupo objetivo puede identificar de mejor manera al Programa EPSUM. ° Unifica la filosofía y la visión del Programa EPSUM resumido en piezas gráficas. ° Brinda un aspecto de más confianza y seriedad la Programa EPSUM. ° Se fija una estabilidad a la imagen del Programa EPSUM 	<ul style="list-style-type: none"> ° El Programa EPSUM puede decidir usar o no los lineamientos establecidos por el normativo gráfico. ° Los lineamientos establecidos pueden no ser accesibles a todo el personal del Programa EPSUM 	SI
Página web	<ul style="list-style-type: none"> ° Se tiene accesibilidad las 24 horas del día, 7 días de la semana. ° Facilita la accesibilidad a la información. ° Tiene más alcance con personas del G.O. ° Disponibilidad desde casi cualquier lugar. ° Genera un ahorro en presupuesto de publicidad tradicional. ° El tiempo de llegada del mensaje es instantáneo. ° Genera interacción entre los usuarios y el Programa EPSUM. 	<ul style="list-style-type: none"> ° Información privada a terceros. ° Gestión de copias de seguridad. ° Sin acceso a lugares de escasos recursos (sin internet). 	SI
Social media	<ul style="list-style-type: none"> ° El mensaje a comunicar llega más rápido al G.O. a un costo relativamente bajo. ° Aumenta la visibilidad del Programa EPSUM por medio de su alcance. ° Tiempo de feedback casi instantáneo. ° Mejora el posicionamiento en buscadores. ° Genera mucha interacción entre G.O. y el Programa EPSUM. ° Permite comunicación bilateral. ° Fomenta la fidelización. ° Enriquece la experiencia y empatiza con el G.O. 	<ul style="list-style-type: none"> ° Se pierde fácilmente el seguimiento con el G.O. ° Brinda información de beneficios sin dar muchos detalles. ° Dejar de utilizar redes sociales por un largo tiempo. ° Carecer de un buen servicio al cliente y generar una mala experiencia. 	SI
Impresos sueltos	<ul style="list-style-type: none"> ° Complementa el mensaje del Programa EPSUM al G.O. ° Genera unidad entre piezas gráficas. ° Alterna posicionamiento al G.O. ° Brinda información más específica. 	<ul style="list-style-type: none"> ° Pueden haber demasiadas reproducciones o muy pocas. ° Distorsión de mensaje por impresión de baja calidad. 	

9.2.

TABLAS DE POTENCIALIDAD

Se realizaron autoevaluaciones para determinar los insights con mejor aceptación y potenciales a transmitir efectivamente el mensaje.

1. SOY/SOMOS VINCULO DE DESARROLLO		
Indicadores de un insight poderoso	SI	NO
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?		X
¿Se relaciona con una característica del G.O.?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del G.O. según la observación e investigación realizada?	X	
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	10	

5. SOMOS (LA) LLAVE DEL PROGRESO		
Indicadores de un insight poderoso	SI	NO
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del G.O.?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del G.O. según la observación e investigación realizada?	X	
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	10	

7. SOY/SOMOS LAZOS DE ACCIÓN		
Indicadores de un insight poderoso	SI	NO
¿Genera un sentimiento?	X	
¿Es fácil de entender?	X	
¿Se relaciona con una característica del G.O.?	X	
¿El insight es aplicable a la mayoría del G.O. según la observación e investigación realizada?	X	
De 1 a 10, ¿qué tanto se relaciona el insight al proyecto?	10	

9.3.

TABLAS DE AUTOEVALUACIÓN DE PROPUESTAS GRÁFICAS

En esta tabla se evaluaron las propuestas realizadas para determinar la funcionalidad de las mismas.

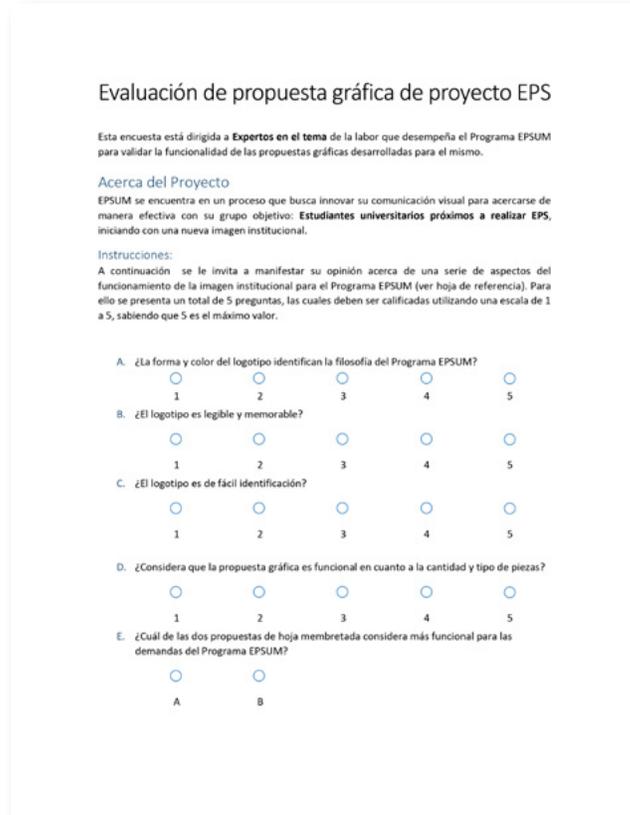
PROPUESTA	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Identidad Visual	Tipografía	Uso de color	RESULTADO
1	3	4	3	3	5	5	5	4	3	5	40
2	4	5	4	4	5	5	5	4	3	4	43
3	3	5	4	4	3	4	3	2	3	2	33

9.4.

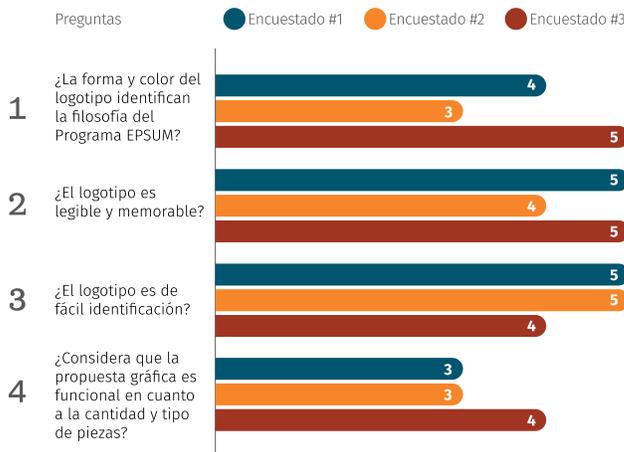
Instrumentos

VALIDACIÓN CON EXPERTOS DE EPSUM

Instrumento de validación para representantes de EPSUM y resultados. Validación realizada el lunes 29 de septiembre de 2016.



Resultados



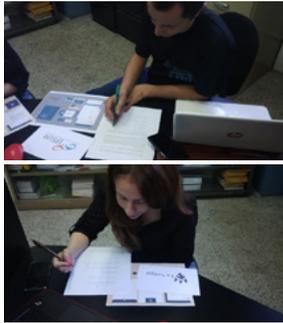
9.5.

Instrumentos

VALIDACIÓN CON EXPERTOS EN DISEÑO GRÁFICO

Instrumento de validación para expertos en Diseño Gráfico y resultados. Validación realizada el miércoles 01 de octubre de 2016.

Fotografías



Evaluación de propuesta gráfica de proyecto EPS

Esta encuesta está dirigida a **Expertos en Diseño Gráfico** para validar la funcionalidad de las propuestas gráficas desarrolladas para el Programa EPSUM.

Acerca del Proyecto
El Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multiprofesional -EPSUM- es un programa técnico-administrativo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que coordina dos componentes dentro de su estructura: **1.** La integración de estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- de las diferentes carreras, en equipos Multiprofesionales y ubicación de diversas entidades de desarrollo, **2.** El Programa del Voluntariado Universitario.

EPSUM se encuentra en un proceso que busca innovar su comunicación visual para acercarse de manera efectiva con su grupo objetivo: **Estudiantes universitarios próximos a realizar EPS**, iniciando con una nueva imagen institucional.

Instrucciones:
A continuación se le invita a manifestar su opinión acerca de una serie de aspectos del funcionamiento de la imagen institucional para el Programa EPSUM (ver hoja de referencia). Para ello se presenta un total de 10 preguntas, las cuales deben ser calificadas utilizando una escala de 1 a 5, sabiendo que 5 es el máximo valor.

A. Se evidencia la aplicación del concepto al diseño y diagramación.

1 2 3 4 5

B. El manejo de colores es acorde al grupo objetivo.

1 2 3 4 5

C. El logotipo tiene **impacto visual**.

1 2 3 4 5

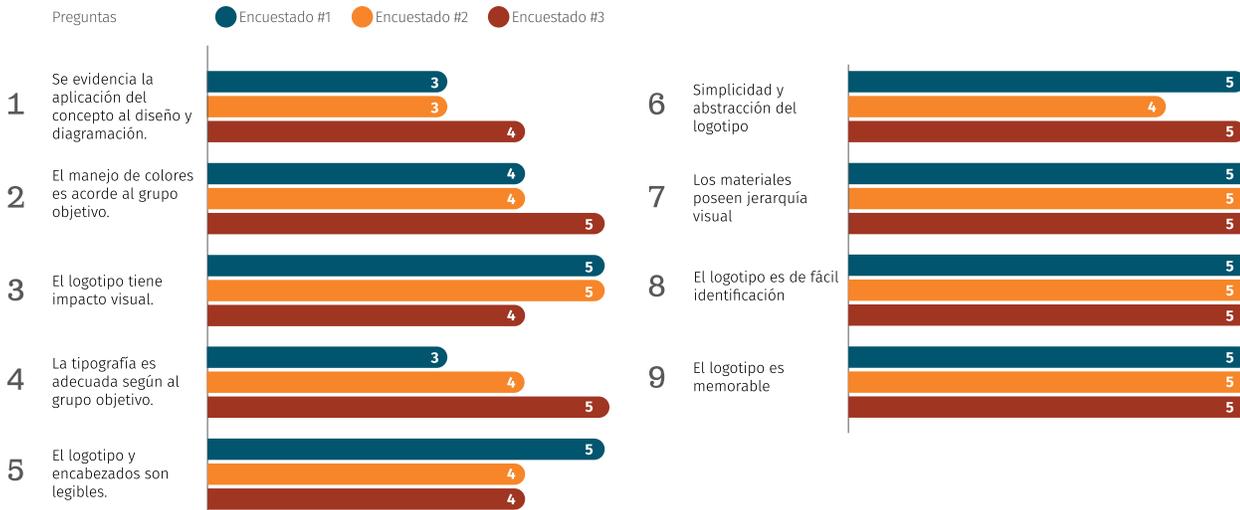
D. La tipografía es adecuada según al grupo objetivo.

1 2 3 4 5

E. El logotipo y encabezados son legibles.

1 2 3 4 5

Resultados



Instrumentos

Evaluación de propuesta gráfica de proyecto EPS

Esta encuesta está dirigida al **Grupo Objetivo** del Programa EPSUM para validar la funcionalidad de las propuestas gráficas desarrolladas para dicho Programa.

Acerca del Proyecto

El Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multiprofesional -EPSUM- es un programa técnico-administrativo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que coordina dos componentes dentro de su estructura: **1.** La integración de estudiantes del Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- de las diferentes carreras, en equipos Multiprofesionales y ubicación de diversas entidades de desarrollo, **2.** El Programa del Voluntariado Universitario.

EPSUM se encuentra en un proceso que busca innovar su comunicación visual para acercarse de manera efectiva con su grupo objetivo: **Estudiantes universitarios próximos a realizar EPS**, iniciando con una nueva imagen institucional.

Instrucciones:

A continuación se le invita a manifestar su opinión acerca de una serie de aspectos del funcionamiento de la imagen institucional para el Programa EPSUM (ver hoja de referencia). Para ello se presenta un total de 6 preguntas, las cuales deben ser calificadas utilizando una escala de 1 a 5, sabiendo que 5 es la máxima puntuación.

- A. Con cuál personalidad asocias el logotipo
- Colaborador Amigable Serio
- B. Qué te transmiten los colores
- Energía Seriedad Versatilidad
- C. Considera que el texto del logotipo es legible
- 1 2 3 4 5
- D. Considera que podría memorizar el logotipo a mediano o largo plazo
- 1 2 3 4 5
- E. ¿Consideras que la propuesta es funcional?
- 1 2 3 4 5

9.6.

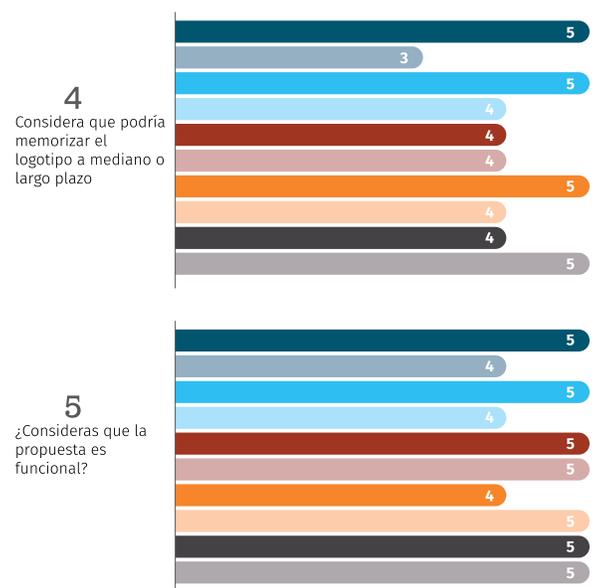
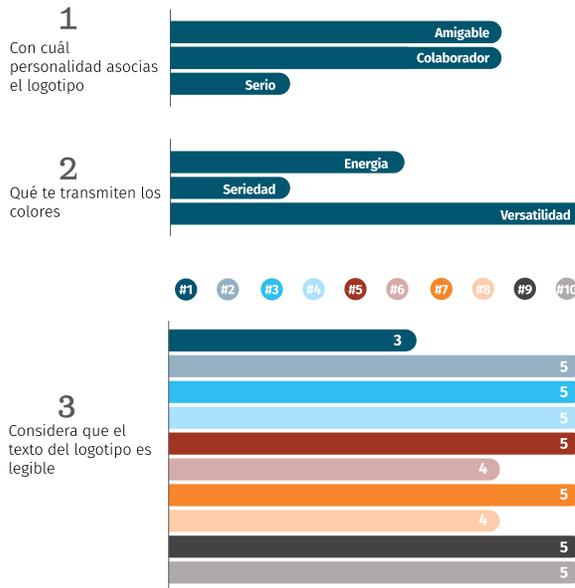
VALIDACIÓN CON EL GRUPO OBJETIVO

Instrumento de validación para el Grupo Objetivo de EPSUM y resultados. Validación realizada el 2 y 3 de octubre de 2016.

Fotografías



Resultados





Guatemala, 3 de septiembre 2020

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

Estimado señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que llevé a cabo la revisión de estilo y lingüística del proyecto de graduación de la estudiante: **Jennifer Paola Romero Alvarez**, carné **201114954**, de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

*Diseño de la imagen institucional para el Programa de Ejercicio Profesional
Supervisado Multidisciplinario -EPSUM-
de la Universidad de San Carlos de Guatemala*

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

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

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

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras

nortolmo2@gmail.com

WhatsApp 35498645 y Cel. 59469408

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada 22970

Revisión de estilo

Redacción

Ortografía



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**"Diseño de la imagen institucional para el
Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario EPSUM
de la Universidad de San Carlos de Guatemala"**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Jennifer Paola Romero Álvarez

Asesorado por:

Lic. Max José Castillo Castillo

Licda. Claudia Anabella Leal

Licda. Betzaida Gonzalez de Paguara

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



MSc. Arq. Edgar Armando Lopez Pazos
Decano

