

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

**Creación de identidad gráfica para la
Escuela Superior de Arte de
la Universidad de San Carlos de Guatemala
para mejorar la identificación de información oficial**

Presentado por:
Ana Paola Samayoa Bocaleti



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

**Creación de identidad gráfica para la
Escuela Superior de Arte de
la Universidad de San Carlos de Guatemala
para mejorar la identificación de información oficial**

Presentado por:
Ana Paola Samayoa Bocaleti

Al conferírsele título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, febrero de 2020

“Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala”

Junta Directiva

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal I

Licda. Iima Judith Prado Duque

Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García

Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco

Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo

Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Secretario

Tribunal Examinador

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Secretario

Licda. Anggely Enríquez Cabrera

Asesora Metodológica

Licda. Carolina Aguilar

Asesora Gráfica

Agradecimientos:

- A mi familia, Lulu, Ale, Andréé, Mom, Lala, Liz, Dad, Jorgito y Jorge, por darme ánimos cuando más lo necesitaba.

- A Maru y Martín, por las buenas pláticas, consejos y ánimos que me dieron desde el 2016.

- A mis compañeros, Andrea, Brian, Hari y Mónica, por ayudarme y entretenerme en todos los desvelos de proyecto.

-A mi primo Mario, por acompañarme en los desvelos y hacerme reír cuando estaba estresada.

- A mis amigos, Henry, Yung, Bernie, David, Ricardo, Peri, Mashu, Joce, Hugo y Vica por ayudarme cuando más lo necesité.

-A Ericka Orellana y a su familia, por ayudarme en toda mi carrera y darme buenas lecciones de vida.

-A la Escuela Superior de Arte, a Leti y al director Maugdo Vásquez, por permitirme trabajar con ellos.

-La Escuela de Diseño gráfico por darme las herramientas necesarias para crecer como profesional.

-A mis asesoras, Anggely Enríquez y Carolina Aguilar por tenerme paciencia con mi spanglish.

Capítulo 1	12
1.1 Antecedentes	13
1.2 Definición y Delimitación del Problema	15
1.3 Justificación del Proyecto	16
1.3.1 Transcendencia del Proyecto	
1.3.2 Incidencia del Diseño Gráfico	
1.3.3 Factibilidad del Proyecto	
1.4 Objetivos del proyecto	17
1.4.1 Objetivo General	
1.4.2 Objetivos Especificos	
-Comunicación Visual	
-Diseño	
Capítulo 2	18
2.1 Perfil de la Organización	19
2.2 Perfil del Grupo objetivo	24
Capítulo 3	27
3.1 Flujograma del proceso	28
-Insumos y Tiempo	
3.2 Cronograma de Trabajo/ Proceso Creativo	31
Capítulo 4	33
4.1 Dimensión Social y Ética	34
- Mezclando el Diseño Gráfico en el Ámbito Artístico	
4.2 Dimensión Estética y Funcional	37
- Diseño Funcional Convirtiéndose en Arte	

Capítulo 5	40
5.1 Brief	41
5.1.1 Cliente	
5.1.2 Cliente Inmediato	
5.1.3 ¿Qué Hace?	
5.1.4 ¿Para Qué lo Hace?	
5.1.5 ¿Qué Relación tiene con el DG Editorial/ Multimedia/ Publicitario?	
5.1.6 Grupo Objetivo	
5.1.7 Estrategia de Comunicación	
5.1.8 Estrategia de Producción	
5.1.9 Presentación	
5.1.10 Distribución	
5.1.11 Presupuesto	
5.2 Códigos Visuales: Connotaciones de los Elementos del Diseño	43
5.2.1 Aspecto Estético	
5.2.2 Aspecto Didáctico	
5.2.3 Aspecto Morfológico	
5.2.4 Aspecto Sintáctico	
5.2.5 Aspecto Semántico	
5.3 Descripción de la Estrategia de aplicación de la Pieza	47
5.3.1 Preguntas	
5.3.2 Cuadro Comparativo	
5.4 Insight	51
5.4.1 Factores Individuales Psicológicos	
5.4.2 Grupos de Influencia	
5.4.3 Intereses, Motivaciones y Actitudes	
5.4.4 Frases del Insight	
5.5 Concepto Creativo	53
5.5.1 Descripción de la Técnica Creativa	
5.5.2 Concepto Creativo	

Capítulo 6	54
6.1 Previsualización	56
6.1.1 Descripción del Concepto Creativo	
6.1.2 Descripción de la Tendencia/ Estilo de Diseño	
6.1.3 Resumen del Tema Abordar	
6.1.4 Secciones Principales de las Piezas de Diseño	
6.2 Nivel de Producción Gráfica 1	58
6.2.1 Pieza Gráfica	
6.2.2 Descripción de Autoevaluación	
6.2.3 Descripción y Fundamentación de la Decisión Final de DG	
6.3 Nivel de Producción Gráfica 2	66
6.3.1 Pieza Gráfica	
6.3.2 Descripción de Validación: Profesionales de DG	
- Técnica	
- Muestra	
- Aspectos Evaluados	
- Descripción de Proceso y Logística de Validación	
6.3.3 Resultados de Validación	
6.3.4 Descripción y Fundamentación de la Decisión Final de DG	
6.4 Nivel de Producción Gráfica 3	72
6.4.1 Pieza Gráfica	
6.4.2 Descripción de Validación: Cliente	
- Técnica	
- Muestra	
- Aspectos Evaluados	
- Descripción de Proceso y Logística de Validación	
6.4.3 Resultados de Validación: Cliente	
6.4.4 Descripción de Validación: Grupo Objetivo Profesionales de DG	
- Técnica	
- Muestra	
- Aspectos Evaluados	
- Descripción de Proceso y Logística de Validación	
6.4.5 Resultados de Validación: Grupo Objetivo	
6.4.6 Descripción y Fundamentación de la Decisión Final de DG	

6.5 Vista Preliminar de la Pieza Gráfica	80
6.5.1 Papelería	
6.5.2 Brandbook	
6.6 Lineamientos para la Puesta en Práctica	90
6.6.1 Proceso de Reproducción	
6.6.2 Proceso de Divulgación / Publicación	
6.7 Honorarios	91
Capítulo 7	92
7.1 Gestión del Proceso	93
7.2 Producción del Diseño Gráfico	94
Capítulo 8	95
8.1 Logro	96
8.2 Impacto	96
Capítulo 9	97
9.1 A la Institución	98
9.2 A Estudiantes de Proyecto de Graduación y Epesistas	98
9.3 A la Escuela de Diseño Gráfico	98
Fuentes Consultadas	99
Glosario	102
Anexos	104

La cultura de arte en Guatemala no es un tema de prioridad debido a la situación económica y política que se vive día a día. Esto causa que la población busque principalmente cubrir sus necesidades básicas dejando la educación y el arte en un segundo plano.

La Escuela superior de Arte no ha tenido la oportunidad de darse a conocer por falta de recursos económicos y humanos. Esta desinformación causa que aspirantes y estudiantes de la escuela tengan dificultades para desenvolverse en las distintas áreas artísticas, actividades y clases que esta brinda.

Con el estudio realizado, se notó una falta de información por parte de los estudiantes hacia las diferentes actividades institucionales e información importante de la escuela. Para resolver este problema, se realizó un estudio en el que se propone crear un nuevo material gráfico que ayude a organizar y llamar la atención de estudiantes y aspirantes a estas carreras artísticas.

Capítulo 1

Introducción

1.1 Antecedentes

1.2 Definición y Delimitación del Problema

1.3 Justificación del Proyecto

- 1.3.1 Transcendencia del Proyecto
- 1.3.2 Incidencia del Diseño Gráfico
- 1.3.3 Factibilidad del Proyecto

1.4 Objetivos del proyecto

- 1.4.1 Objetivo General
- 1.4.2 Objetivos Especificos
 - Comunicación Visual
 - Diseño

1.1 Antecedentes

A comparación de otras facultades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, La Escuela superior de Arte es relativamente nueva pues su fundación fue en el año 2006. Desde el inicio, su enfoque ha sido crecer académicamente, por lo que se han centrado en tener más y mejores catedráticos y mejorar el pénsum de las diferentes carreras que brinda, pero no se han preocupado por presentar una imagen congruente y estable al público.

La escuela recibe alrededor de 80 estudiantes por año. Actualmente la escuela cuenta con 500 estudiantes, incluyendo las 4 carreras y los epesistas (Memoria de Labores ESA USAC, 2018). Este número podría duplicarse con una imagen memorable que se use para atraer nuevos estudiantes.

La página oficial de facebook de la escuela tiene 1,807 seguidores, estos son estudiantes activos, estudiantes inactivos, estudiantes egresados, epesistas y aspirantes (<https://www.facebook.com/EscSupDeArteUSAC>). En esta página se sube toda la información de la escuela como eventos, horarios, festivales, anuncios importantes, etc. A pesar de tener bastantes seguidores se evidenció que al anunciar un evento, solo fue compartida por 15 personas y reaccionaron 16.

1.1.1 Contextualización

Social

La Escuela Superior de Arte es una escuela de la Universidad de San Carlos de Guatemala que empezó el 19 de abril de 2006 y desde este año, no es muy popular o muy conocida. Muchos no conocen esta escuela ni las carreras que ofrece. La población de estudiantes no piensan en estudiar arte por la creencia que no se puede vivir del arte en Guatemala, solo se salen del país tendrán éxito. La escuela empezó con 67 estudiantes ingresados (Catálogos de Estudios ESA USAC, 2008) y los números no han subido drásticamente comparados con otras carreras.

Moral y Ético

El arte no se apoya en Guatemala, los eventos de arte que se hacen son usualmente de entidades privadas o de embajadas de otros países. Sin tomar en cuenta la experiencia y los estudios del individuo, los artistas son categorizados a ser perezosos e irresponsables. Más si solo se oyen historias como la manifestación que se hizo en el paraninfo por los estudiantes en el 2016 y no los logros académicos. (Cabrera, 2016)

Económico

El presupuesto de la escuela es bajo comparado con otras escuelas y facultades de la USAC. Lo que necesita la escuela es que haya más estudiantes ingresados así su presupuesto puede subir. (Presupuesto de egresos tasa estudiantil, 2017)

Político

Después de que el gobierno junto el ministerio de deporte con el de cultura, ha sido hasta más difícil conseguir apoyo del gobierno por el favoritismo que le tienen al deporte. Otro factor que afecta es que hayan quitado las artes musicales del pensum de primaria y básicos para todo el país (Gándara & Lainfiesta, 2018).

Cultura

La creencia en Guatemala es que el arte no es una buena decisión porque no se puede vivir de ello. También afecta que la educación y economía no esté estable en Guatemala, después de haber recibido las necesidades básicas, se puede pensar en aprender de arte y otros temas (Redacción Cultural, 2016). Ha pasado que se ve cuánta importancia el pueblo le tiene al arte como cuando destruyeron obras de arte colocadas en el Paseo de la Sexta en el 2016.

Institucional

No hay departamento de diseño y por eso no se conoce la escuela y hay mal entendimiento de información por el diseño de tal. (ESA, 2015)

1.2 Definición y Delimitación del Problema

Posterior a la investigación y observación realizada en la Escuela superior de Arte (ESA) se definió que la misma tiene una grave deficiencia por parte del Departamento de Divulgación para hacer llegar información clara y concisa a su grupo objetivo. Uno de los objetivos de la escuela es “Promover desde la universidad la innovación artística de nivel superior.” (ESA, 2015), pero la promoción no se está cumpliendo sin una buena comunicación.

En la ciudad de Guatemala, en la Universidad de San Carlos de Guatemala se puede obtener una Licenciatura en Artes por medio de la Escuela Superior de Arte. Después de investigar sobre esta escuela, por medio de observación, investigación y encuestas, se notó una deficiencia en la información que se obtiene. Muchos no conocen la escuela o qué requerimientos hay para estudiar en ella.

Algunas de las necesidades encontradas son: dificultad para ubicar la información publicada ya sea impresa o digital, la página de Facebook es difícil de encontrar y el contenido compartido en ella no es de mayor relevancia, hace falta un mayor uso en su propia página web y no cuentan con un depar-

tamento de diseño. La manera en la que publican la información no es efectiva, pues las piezas están saturadas de información lo que causa que algunos detalles importantes pasen desapercibidos, la línea gráfica no está definida por lo que es difícil diferenciar la información de la escuela entre la de otros eventos.

La causa de estos problemas es que la ESA no ha hecho un estudio en el que pueda definir cuál es su grupo objetivo y no se ha visto la intención de que esto cambie. El hecho de no contar con un departamento de diseño hace también que los estudiantes y aspirantes a la escuela no reciban la información necesaria para aprovechar oportunidades que la escuela brinda.

La Escuela Superior de Arte tiene la ventaja, sobre otras escuelas de arte, de ser parte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por lo tanto es gratuita. Con el apoyo económico y por la gran trayectoria que ha tenido esta universidad, es más fácil promocionarse como quieren; una escuela de renombre que “Forme artistas que proyecten su legitimación, identidad y memoria histórica tomando en cuenta la multiculturalidad de la sociedad guatemalteca...” (ESA 2015)

1.3 Justificación del proyecto

1.3.1 Trascendencia

El manual de normas gráficas será desarrollado como una ayuda a la divulgación de información para los estudiantes de La Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala y aspirantes a de nuevo ingreso. La implementación de este proyecto ayudará a que los estudiantes tengan una mejor comprensión de la información ya que esta será verídica y efectiva. Se prevé que con esta iniciativa, que incentivará la cultura artística en Guatemala, se consigan más aspirantes a entrar a la ESA y se logrará más organización en la información brindada.

1.3.2 Incidencia

Con este proyecto, habrá una mejor organización visual de la información dirigida a los estudiantes. Se establecerá un modelo de símbolos y colores para que las cuatro carreras tengan una estética evidente, así mismo se establecerán tipografías y tipo de redacción con el fin de dirigirse a los estudiantes de una manera adecuada y lograr que todo tenga una unión gráfica eficiente. Esto ayudará no solo a los estudiantes ya inscritos, sino a los aspirantes en busca de información. Crear un manual de normas gráficas para la escuela y sus distintas carreras es una solución que se encontró para organizar la información que se divulga. Será más evidente el cambio en las redes sociales, donde se publica la mayoría de información, así mismo, el cambio será notorio también en los medios impresos utilizados como trífoliares y mantas informativas.

1.3.3 Factibilidad

La realización de este proyecto será viable gracias a que la escuela nunca ha tenido una identidad gráfica definida. La implementación será eficiente porque brindará orden y se hará en base a los gustos del grupo objetivo. La escuela cuenta con una página web donde se aplicará fácilmente la identidad gráfica para cada carrera, al igual que con el material impreso utilizado para eventos como INFOUSAC. Por último, este proyecto se podrá aplicar también en las redes sociales de la escuela, pues es ahí en donde se publica mayor parte de la información.

1.4 Objetivos del proyecto

1.4.1 Objetivo General:

Colaborar con la formación de los estudiantes de la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala mediante una identidad gráfica adecuada para que ellos como profesionales puedan fomentar el arte en la población guatemalteca.

1.4.2 Objetivos Específicos:

Comunicación visual:

Facilitar la divulgación de información que la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala brinda a los estudiantes y aspirantes con el fin que esta información sea recibida de manera clara y concisa.

Diseño:

Desarrollar un manual de normas gráficas para la Escuela Superior de Arte de La Universidad de San Carlos de Guatemala con el fin de una mejor organización y divulgación de la información importante mediante una identidad gráfica efectiva.

Capítulo 2

Perfiles

2.1 Perfil de la Organización

2.2 Perfil del Grupo objetivo

2.1 Perfil de la Organización

2.1.1 Organización:

La Escuela Superior de Arte de
a Universidad de San Carlos de Guatemala

Contacto:

(502) 2251-6513

(502) 2251-7755

Extensión: 0

Dirección:

2da. Ave. 12-40 zona 1. Paraninfo Universitario.

Correo electrónico:

esarte@usac.edu.gt

Página web:

escuelasuperiordearte.usac.edu.gt

Contacto directo:

Leticia Azurdia

extension.esarte@gmail.com

2.1.2 Características del tipo de industria:

La educación y el arte en Guatemala

Al hablar sobre la educación en Guatemala, se sabe que es un tema muy alarmante y lleno de hechos que parecen ser sacados de un cuento. Los resultados de los graduados de diversificado en Guatemala no han mejorado. Salen del colegio con un bajo nivel de conocimiento. "A nivel general, nueve de cada 10 estudiantes que se graduaron de bachillerato no alcanzaron el nivel de competencias y habilidades matemáticas consideradas como satisfactorias por el ministerio, que incluyó aritmética, geometría, estadística y álgebra." (PrensaLibre.com, 2017).

La política siempre entra en este tema, el gobierno prefiere mantener un pueblo ignorante para gobernar "más fácil". Se podría decir que los estudiantes salen mal preparados por los maestros, pero en este problema entran más factores además de maestros sin preparación. Los padres de familia no presionan a sus hijos para que vayan a la escuela, o debido a situaciones económicas, los envían a trabajar. "La ENCOVI 2011 identificó 4.184.951 niños entre 7-17 años... De estos niños, 850.937 se encuentran ocupados en actividades económicas, lo cual equivale a una tasa de ocupación del 20,3% para dicho grupo de edad." (ENCOVI, 2011).

La pirámide de Maslow es una teoría sobre las necesidades humanas, se crea una jerarquía entre las necesidades que se deben cumplir para seguir subiendo "La idea básica de la jerarquía es que las necesidades más altas ocupan nuestra atención sólo cuando se han satisfecho las necesidades inferiores de la pirámide." (Acosta, K. 2012). Las necesidades básicas, como alimentación, paz mental, descanso, seguridad no se están cumpliendo, no se piensa más allá en temas como la educación y el arte.

Sin la necesidad básica de educación, es muy difícil que la población guatemalteca se enfoque en el arte. Como entretenimiento, prefieren trabajar y pagar por experiencias como el cine comercial o hacer compras en lugar de ver exposiciones gratuitas o pagar por ver obras en el teatro. Otro factor que afecta el gusto por el arte en los ciudadanos es la política; cada vez más, el gobierno deja de apoyar el arte porque lo encuentran inútil.

Estos problemas crean una cultura llena de duda y miedo cuando se trata de utilizar el arte como carrera e inversión. No se mira mucho la mezcla entre el arte y la cultura no está bien vista y esta hace que no exista inversión ni apoyo. Para crear una Guatemala más diversa, se debe de apoyar de todo, el arte, deporte, educación, etc.

Reseña Histórica:

En sesión celebrada el 19 de abril de 2006, el Consejo Superior Universitario de la USAC, presidido por el Rector Doctor M.V. Luis Alfonso Leal Monterroso, aprobó por unanimidad el Proyecto de Creación de la Escuela Superior de Arte – Proporcionar igualdad de condiciones de acceso a los estudios universitarios particularmente los de arte.

Misión:

Formar profesionales del arte, como agentes capaces de coadyuvar al enriquecimiento de las propuestas universales de cambio cultural, al que está sometido el mundo actual; ofreciendo una educación superior integral dentro de las diferentes disciplinas que contempla la oferta académica de la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, a través del cultivo de los valores éticos y estéticos implícitos en las artes.

Visión

La Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, cuenta con las estructuras académica, administrativa y física adecuadas para formar profesionales, dentro de los estándares de la educación artística superior que demanda el actual mundo globalizado que, de acuerdo a las políticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, contribuyen positivamente a extraer de la realidad nacional, los referentes para la creación artística de soporte a nuestra identidad. Sus egresados y profesores se ubican laboralmente en espacios artísticos dignamente remunerados. Con todo ello, esta unidad académica se encuentra privilegiadamente posicionada en el contexto artístico latinoamericano.

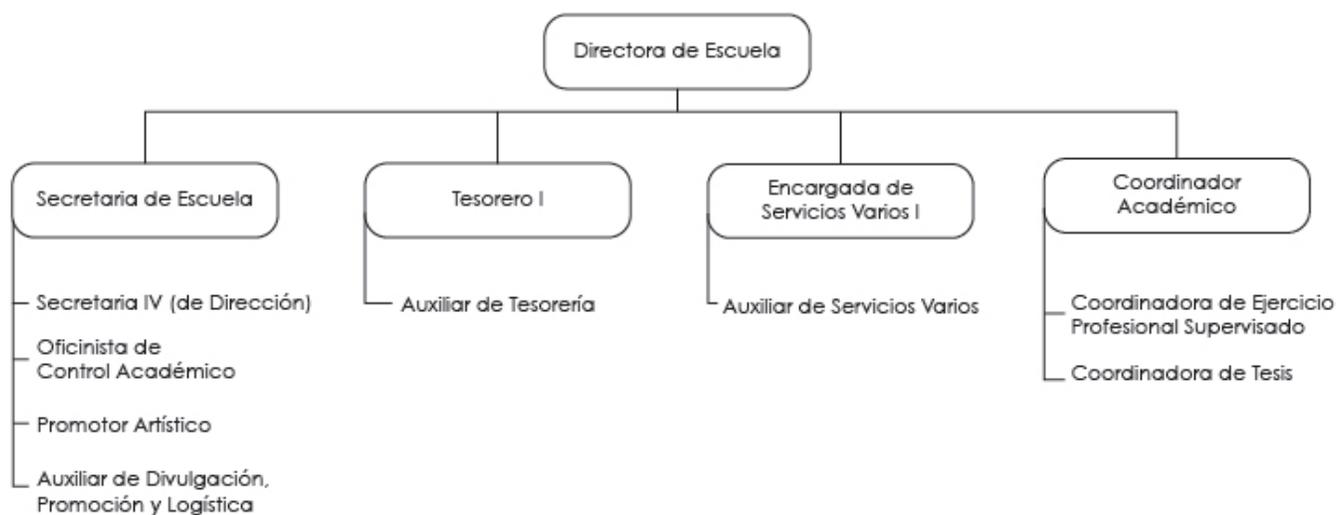
Objetivos

- Crear carreras artísticas de acuerdo con las necesidades y demandas sociales del país.
- Formar artistas que proyecten su legitimación, identidad y memoria histórica tomando en cuenta la multiculturalidad de la sociedad guatemalteca.
- Promover desde la universidad la innovación artística de nivel superior.
- Estimular e incrementar la investigación artística para apropiarse y recuperar la genuina guatemalidad.
- Incrementar la investigación en las disciplinas artísticas.
- Elevar los niveles técnicos y de conocimiento, del artista guatemalteco.
- Emplear como insumo la cultura popular para recrearla a través de la academia universitaria.
- Revisar los aspectos culturales, científicos y metodológicos que garanticen la calidad en la formación artística superior.
- Insertar la producción artística del profesional universitario en la vida económica del país.
- Satisfacer las necesidades de gestión artística en el ámbito nacional.

2.1.4 Organización Académica

Contiene las funciones universitarias: docencia, investigación, extensión o servicio y administración académica, su fundamentación se encuentra en lo preceptuado en los Estatutos de la Universidad de San Carlos de Guatemala, específicamente en los artículos 6, 7, 8 y 9 del Título II, Fines de la Universidad y en el Reglamento de la Carrera Universitaria del personal académico; en el artículo No. 5 numerales 5.10 al 5.13 del Título II, “De la docencia”, Capítulo I.

Organigrama:



2.1.5 Cobertura

La escuela superior de arte ofrece carreras de licenciatura de 5 años de pintura, música, danza y teatro para los ciudadanos de Guatemala.

2.1.6 Grupo Objetivo

Aspirantes para entrar a la Escuela Superior de Arte, entre 17 - 30 años, estudiantes ya cursando y egresados.

2.1.7 Antecedentes gráficos



Escuela Superior de Arte - USAC Calendario de Pruebas Específicas 2017 - 2018				Escuela Superior de Arte - USAC Calendario de Pruebas Específicas 2017 - 2018			
Fecha	Asignación	Aplicación	Entrega Resultados	Fecha	Asignación	Aplicación	Entrega Resultados
PRIMERA	10 al 11/07/2017	17 al 21/07/2017	28/07/2017	PRIMERA	10 al 11/07/2017	17 al 21/07/2017	28/07/2017
SEGUNDA	28 al 31/08/2017	04 al 08/09/2017	20/09/2017	SEGUNDA	28 al 31/08/2017	04 al 08/09/2017	20/09/2017
TERCERA	04 al 08/10/2017	11 al 15/10/2017	20/10/2017	TERCERA	04 al 08/10/2017	11 al 15/10/2017	20/10/2017
CUARTA	15 al 19/01/2018	22 al 26/01/2018	02/02/2018	CUARTA	15 al 19/01/2018	22 al 26/01/2018	02/02/2018



2.2 Perfil del Grupo objetivo

2.2.1 Tamaño de la Muestra:

Población

Los estudiantes inscritos actualmente para el ciclo 2018 son 497. Tomando en consideración los estudiantes que ya dejaron de asistir a clases y los estudiantes haciendo tesis y EPS, sube a un estimado de 500 estudiantes.

Nivel de Confianza

- Por la estimación que se hizo con la población de estudiantes, bajo el nivel de confianza de 100% a 95%.

Margen de Error

- Para el margen de error, se determinó que 15% era suficiente para conseguir una muestra acertada.

Se determinó que, con una población de 500 estudiantes, con un nivel de confianza de 95% y un margen de error de 15%, la muestra de encuestados debería de ser de 40 personas.

2.2.2 Características Geográficas

Vive en la capital: 61.7%

Vive afuera de la capital: 38.3%

Mayoría vive en zona 12: 23%

Mayoría que no vive en la capital, vive en mixco: 65%

El grupo objetivo vive en la capital de la ciudad de Guatemala, en el país de Guatemala. Pasa la mayoría de su tiempo en la zona 1 en el Paraninfo Universitario.

Por medio de las preguntas proporcionadas en la encuesta, Se estima que la mayoría de los estudiantes/ egresados/ aspirantes Viven en la ciudad de Guatemala (61.7%) y frecuentan la zona 1, específicamente el Paraninfo Universitario, y por clases. (ver anexos 3.3.1 - 3.3.4)

2.2.3 Características Sociodemográficas:

Rango de edad: 21 - 31

Género: 65% mujeres 35% hombres

Estudiantes en la ESA: 60% estudiantes, 15% egresados de la ESA, 25% Aspirante

Ocupación: Estudia/trabaja 47%, Solo estudia 38%
Mayoría vive con sus padres a dentro de la capital.

Los encuestados varían de un rango de edad de 21 a 31, 25 siendo la edad prominente con un 20%, y de ellos la mayoría eran mujeres. La mayoría son estudiantes que trabajan y estudian y viven con sus padres. (Ver anexos 3.3.5 - 3.3.8)

Edad:

Rango de edad: 21 - 31

El rango de edad que se obtuvo de la encuesta fue de 21 a 31 años de edad, la mayoría son de 25 años con un 20%. (ver anexo 3.3.6)

Género:

Mujeres encuestadas: 61.7%

Hombres encuestados: 36.2%

El resultado de sexo de los encuestados enseña que la mayoría que contestaron son mujeres y los demás son hombres. (Ver anexo 3.3.5)

Escolaridad:

Estudiante universitario: 63.8%

Graduado del colegio/institucion: 21.3%

Egresado de la Universidad: 14.9%

Los resultados muestran que la mayoría de los encuestados son estudiantes universitarios estudiando en la ESA. (Ver anexo 3.3.9)

Función y Responsabilidad Familiar:

Vive con:

Solo: 4.3%

Familia: 42.6%

Padres: 36.2%

Inquilinos: 4.3%

Los resultados sobre la pregunta de con quienes viven muestran que la mayoría viven con sus padres. (Ver anexo 3.3.7)

2.2.4 Características Socioeconómico

Nivel Socioeconómico: Bajo (D) (Ver anexos 3.3.9)

Ocupación: Estudia/trabaja 47%, Solo estudia 38%

Clase social: media y media baja

Hábitos de consumo: centros comerciales que frecuentan son miraflores, la megapaca y pacas de la zona 1

Los resultados de esta pregunta indican que la mayoría son estudiantes que trabajan (44.7%).

Hábitos de consumo

Mayoría frecuenta centros comerciales: 61.7%

No frecuentan centros comerciales: 38.3%

Frecuentan las tiendas: Megapaca, pacas particulares, Forever 21, Pull and bear y Bershka.

Los resultados enseñan que la mayoría frecuenta centros comerciales (con el 61.7%) y a las tiendas que más frecuentan son Megapaca, pacas particulares, Forever 21, Pull and bear y Bershka. (Ver anexos 3.3.11 y 3.3.12)

Características Psicográficas

La población estudiantil de la ESA frecuenta centros culturales. los lugares que frecuentan son: El Centro Cultural Miguel Ángel Asturias, Centro Cultural de España y varias galerías de arte. Sus valores son respeto, tolerancia, paciencia. El 90% de los encuestados disfrutan la lectura. Acostumbran a leer libros y noticias en línea. (Ver anexo 3.3.13)

Relación entre el grupo objetivo y la institución:

- *Frecuencia de visita presencial*

Los resultados enseñan que la mayoría conoce las carreras que ofrece la ESA (85.1%). Preferiblemente, todos los estudiantes deberían de saber qué carreras hay, especialmente si ese es su primer año. (Ver anexo 3.3.4)

- *Nivel de satisfacción*

Los resultados sobre el nivel de satisfacción de la ESA, enseñan que el 59.6% piensa que la ESA está en un 3 en una escala de 1 a 5. (Ver anexo 3.3.14)

El grupo objetivo es en la mayoría estudiantes de la escuela superior de Arte, estudiando Artes Visuales, conoce sobre las diferentes carreras que ofrecen y su nivel de satisfacción con cómo está la escuela de arte es medio.

Capítulo 3

Planeación Operativa

3.1 Flujograma del proceso
-Insumos y Tiempo

3.2 Cronograma de Trabajo/ Proceso Creativo

3.1 Flujograma

Proceso Creativo

Proyecto de Graduación

Visita a la escuela

- Agendar una cita con la institución para discutir la creación de la pieza gráfica.
- Fundamentar por medio de un cuadro comparativo de las piezas con ventajas y desventajas.
- Reunir información o contenido para la creación del material gráfico.
- Exponer los beneficios de cada pieza gráfica planeada.

Insumos:

- Material para apuntes y cuadro comparativo.

Q 10.00

- Carro, Gasolina, Parqueo. Q 50.00

Tiempos:

- Cuadro comparativo: 3 horas,

- Visita a institución: 5 días.

Total: 8 Días, 18 horas

Total: Q60

Proceso de Conceptualización

- Práctica de técnicas creativas para la conceptualización del material gráfico.
- Asesoría de propuestas de conceptualización.
- Construcción de línea gráfica.
- Introducción del concepto creativo con la pieza gráfica.
- Elaboración del brief creativo.

Insumos:

- Hojas bond, sketch y mantequilla, impresiones. Q 20.00

Tiempos:

- Técnicas creativas: 5 horas.

- Construcción de línea gráfica: 9 días.

- Unión del concepto creativo con la pieza gráfica: 2 horas

Total: 10 días, 74 horas

Total: Q20.00

1er Nivel de visualización: Bocetaje

- Bocetaje a mano alzada
- Bocetaje con colores y retoques

Insumos:

- Hojas bond, sketch y mantequilla, lápices, crayones, marcadores. Q 20.00

Tiempos:

- Bocetos: 7 días.

Total: 7 días, 56 horas

Total: Q20.00

Validación

- Autoevaluación
- Cambios para el segundo nivel de diseño.

Tiempos:

- Autoevaluación y cambios: 3 días.

Total: 3 días, 24 horas

2do Nivel de Visualización: Digitalización

- Elección de las mejores propuestas.
- Digitalización de las propuestas elegidas.
- Integración de tipografías, paleta de color, ilustraciones, vectores, etc.
- Concreción de estilos de texto, estilos de párrafo, estilo de carácter y jerarquía tipográfica para el brandbook.

Insumos:

- Computadora

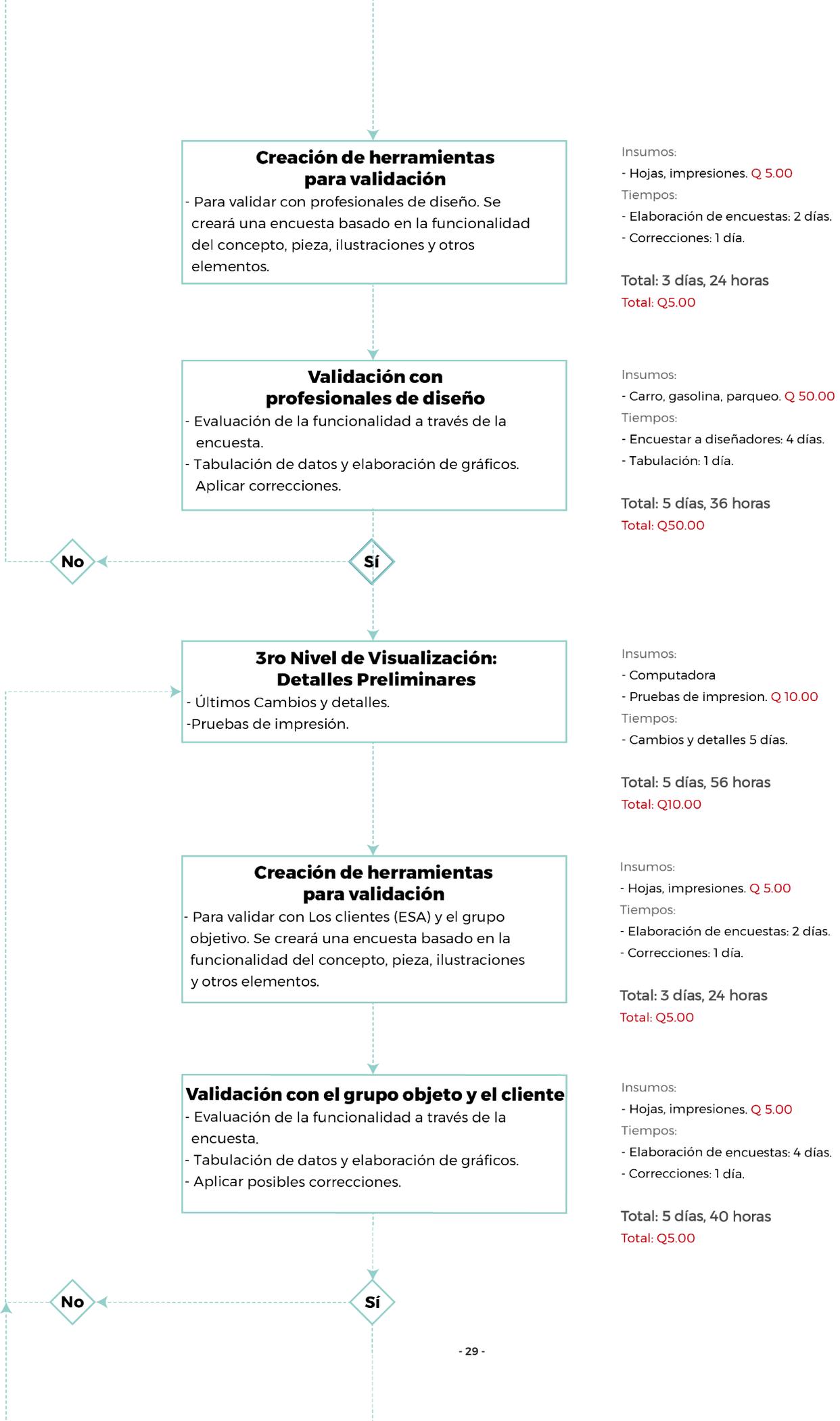
- Pruebas de impresión. Q 10.00

Tiempos:

- Digitalización: 7 días.

Total: 7 días, 56 horas

Total: Q10.00



Creación de herramientas para validación

- Para validar con profesionales de diseño. Se creará una encuesta basado en la funcionalidad del concepto, pieza, ilustraciones y otros elementos.

Insumos:
 - Hojas, impresiones. Q 5.00
 Tiempos:
 - Elaboración de encuestas: 2 días.
 - Correcciones: 1 día.

Total: 3 días, 24 horas
Total: Q5.00

Validación con profesionales de diseño

- Evaluación de la funcionalidad a través de la encuesta.
- Tabulación de datos y elaboración de gráficos. Aplicar correcciones.

Insumos:
 - Carro, gasolina, parqueo. Q 50.00
 Tiempos:
 - Encuestar a diseñadores: 4 días.
 - Tabulación: 1 día.

Total: 5 días, 36 horas
Total: Q50.00

No

Sí

3ro Nivel de Visualización: Detalles Preliminares

- Últimos Cambios y detalles.
- Pruebas de impresión.

Insumos:
 - Computadora
 - Pruebas de impresion. Q 10.00
 Tiempos:
 - Cambios y detalles 5 días.

Total: 5 días, 56 horas
Total: Q10.00

Creación de herramientas para validación

- Para validar con Los clientes (ESA) y el grupo objetivo. Se creará una encuesta basado en la funcionalidad del concepto, pieza, ilustraciones y otros elementos.

Insumos:
 - Hojas, impresiones. Q 5.00
 Tiempos:
 - Elaboración de encuestas: 2 días.
 - Correcciones: 1 día.

Total: 3 días, 24 horas
Total: Q5.00

Validación con el grupo objeto y el cliente

- Evaluación de la funcionalidad a través de la encuesta.
- Tabulación de datos y elaboración de gráficos.
- Aplicar posibles correcciones.

Insumos:
 - Hojas, impresiones. Q 5.00
 Tiempos:
 - Elaboración de encuestas: 4 días.
 - Correcciones: 1 día.

Total: 5 días, 40 horas
Total: Q5.00

No

Sí

Visita a la escuela para aprobación y validaciones de propuesta

- Explicación del concepto creativo y todo el proceso que se llevó.
- Aprobación de conceptualización.
- Presentación de opciones digitalizadas.
- Elección de opción final.
- Realizar validación por medio de encuesta.
- Tabulación de datos y elaboración de gráficos.
- Posibles correcciones.

Insumos:

- Hojas, Impresiones. Fotocopias de encuesta. lapiceros. **Q 20.00**
- Computadora para presentación de opciones.
- Carro, gasolina, parqueo. **Q 50.00**

Tiempos:

- Visita a la escuela: 5 horas.
- Tabulación de datos: 1 día.
- Correcciones: 1 día.

Total: 3 días, 21 horas

Total: Q70.00

No

Sí

Pieza final

- Correcciones finales (de texto, ilustraciones y otros elementos)
- revisión de visualización en el canal a implementar.

Insumos:

- Computadora.

Tiempos:

- Realización de arte final: 1 día.
- Correcciones: 1 día.

Total: 2 días, 16 horas

Presentación final de propuesta

- Presentación de la propuesta.
- Entrega final en CD.
- Presentación de encuestas.
- Presentación de objetivos y señalar si se cumplieron.
- Fase de evaluación de informe y aprendizaje.

Insumos:

- Material de apoyo como computadora, impresiones. **Q 20.00**
- Presentación final en CD. **Q 20.00**
- Carro, gas y parqueo. **Q 50.00**

Tiempo:

- Visita a la institución: 5 horas

Total: 1 día, 5 horas

Total: Q90.00

FIN

**Tiempo Final: 62 días o 3 meses, 2 días
450 horas (aproximadamente)**

Presupuesto Final: Q 340.00

Octubre

	01	02	03	04	05	06
			Visita a la Escuela/ Validación de propuestas			
07	08	09	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
		Pieza Final				
21	22	23	24	25	26	27
			M04: Evaluación Presentación Final			
28	29	30	31	30	31	

Capítulo 4

Marco Teórico

4.1 Dimensión Social y Ética

- Mezclando el Diseño Gráfico en el
Ámbito Artístico

4.2 Dimensión Estética y Funcional

- Diseño Funcional Convirtiéndose
en Arte

4.1 Dimensión Social y Ética

Mezclando el Diseño Gráfico en el Ámbito Artístico

Cuando se analiza la educación superior de arte en Guatemala, se ve que el enfoque es diferente en todos los lugares en los que se imparte. Existen varias universidades y escuelas que enseñan arte, pero primero, ¿qué es arte? Según la Real Academia Española es la “actividad humana que tiene como fin la creación de obras culturales” (RAE, 2018). Varias de las instituciones que enseñan arte en Guatemala se enfocan en las 4 ramas principales del arte; danza, música, teatro y visuales.

No está claro si la educación y el arte debería de ir juntos o si es importante la educación del arte. Pero así como dicen Nick Rabkin y Robin Redmond en su libro “El arte hace la diferencia”, Hay que dejar de aludir a la idea de que las artes sólo sirven como un hobby. Integrar las artes a la educación hace que se retenga mejor la información. Explica cómo hay nueva evidencia que demuestra que la educación del arte tiene una efecto poderoso con los logros del estudiante (Rabkin & Redmond, 2006).

La educación y el arte se complementan para reforzar el aprendizaje, y en el caso de las escuelas que enseñan el arte, ayuda a formación de excelentes estudiantes. Cualquiera que sea su empleo al final, ya sea docente o practicante, la formación artística sirve en muchos aspectos de la vida profesional del estudiante.

Otra definición de arte que dice que “El arte es el acto a través del cual el hombre expresa lo palpable y lo invisible, el resultado de la sensibilidad de un artista reflejada en un soporte” (Escudero 2016).

Comúnmente, se percibe el arte con esta definición, una manera más sentimental para pensar cómo se crea el arte.

Lugares como la Universidad de DaVinci, que ofrece varios diplomados de música, se imparte un aspecto más técnico. Los diplomados y licenciaturas que ofrece son puramente para música pero sin expresión artística. Otra universidad que ofrece una carrera que se enfoca más en la técnica y no en la expresión artística es la Universidad de San Carlos, en la Facultad de Humanidades existe la licenciatura en arte. Esta carrera se enfoca más en cómo interpretar obras (en la mayoría historias) guatemaltecas, promete “brindar al estudiante una formación teórica- práctica que le permita conocer distintas ramas del arte, efecto de que se proyecte con excelencia académica en el nivel medio superior.”(Humanidades USAC, 2014)

La Universidad de San Carlos ofrece licenciaturas en distintas ramas de arte. En la Escuela Superior de Arte, hay licenciatura de danza, música, teatro y artes visuales. Esta escuela se enfoca no solo en integrar las cuatro carreras, (cuando hay clases de área común), sino que también se enfoca en que los egresados salgan con buena técnica y conocimiento de su especialización. Esta manera de formar artistas es algo que no se ve comúnmente en la educación superior artística en Guatemala, y menos saliendo como licenciados de una universidad tan popular como lo es la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La metodología que se usa para el aprendizaje de los temas a tratar del pensum es teórico/ práctico. Viendo el caso de la carrera de teatro, para el perfil técnico se les requiere a los alumnos “Comprender los principios y criterios, éticos, científicos, estéticos en que se sustenta la obra artística.” (ESA, USAC 2014), y para lo práctico, se les requiere “Evidenciar procesos organizados en la ejecución de su obra artística.” (ESA, USAC 2014). Se evidencia analizando el pensum. Empieza con clases de área común como las de filosofía, etnología, ecología, etc. para un conocimiento más teórico, y de ahí se cambia a un conocimiento más práctico con clases como Movimiento creativo, Teoría y práctica de la actuación I, Teatro precolombino I, Técnica corporal, etc.

Con este conjunto de clases, para el final de su trayectoria como artista profesional, puede ejercer su profesión en varias maneras y en diferentes especializaciones. Como el ejemplo de la carrera de arte dramático, cuando se gradúan pueden ir a audiciones para conseguir una parte en alguna obra, pueden crear su propia obra y buscar a los actores o pueden llegar a ser críticos de las obras creadas. Cualquiera que sea la decisión del artista, desde su formación en la escuela se le requiere a llenar un perfil adecuado.

Lo que ayuda la escuela superior de arte con sus estudiantes y profesionales egresados es darles un plataforma para que se puedan dar a conocer con más profesionales y gente del medio artístico en Guatemala. Les ofrecen organización y soporte hacia sus eventos, ya sean obras de teatro, recitales musicales, danzas o exposiciones, la escuela informa a todos sus seguidores, ya sea en redes sociales o en la página web todo lo relacionado con ellos.

Pero, ¿Qué tantas obras culturales se oyen o se conocen popularmente que han salido de las varias instituciones de arte que existen en Guatemala? Cuando se piensa en el ámbito artístico en Guatemala, se siente como una conglomeración de todas partes, disciplinas y academias. Entonces, ¿será posible que la escuela superior de arte tenga una manera de destacarse y a los que lo conforman?

La pregunta planteada lleva a una solución gráfica y de comunicación simple: la imagen corporativa. “La imagen corporativa se refiere a cómo se percibe una organización, empresa o institución. Es, en general, el resultado del conjunto de comportamientos que produce en la mente de sus públicos; es, decir, el resultado de la opinión de los públicos.”(López, 2013). Como dice el último enunciado, la imagen corporativa es el que los representa afuera de la institución. Es lo primero que se percibe de una marca antes de conocer bien qué hacen.

Viendo que hay tanta competencia, en el sentido que hay más universidades que ofrecen las mismas carreras que ofrece la escuela superior de arte, hay que encontrar una manera de destacar entre todas ellas. No solo por interesar a los aspirantes a que escojan estudiar ahí, no para darle representación a los eventos que se crean para los estudiantes y los egresados que pasaron por la escuela. La imagen corporativa se puede lograr con una implementación de identidad gráfica.

Para lograr la identidad gráfica, se toma lo que ya tiene la escuela, (visión, misión, objetivos, etc.) y se le agrega un sentido más gráfico que ayudará con el reconocimiento de la nueva “marca” que es la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos. Todo esto se incluye en el manual de identidad gráfica, este indica “... cómo se tienen que utilizar los diferentes elementos que actúan como identificadores gráficos (como símbolo, logotipo, tipografía o color).”(Herrero y Gómez, 2011). Esto ayudará a los empleados saber en qué formato lanzar la información.

La solución de la creación de una identidad gráfica ayudará en varios aspectos. Primero, ayudará cuando se brinde información sobre la escuela y las diferentes carreras hacia aspirantes con interés de formarse en alguna carrera de arte. Segundo, ayudará a los estudiantes identificar bien la información oficial que salga directamente desde la unidad de divulgación de la Escuela Superior de Arte, y por último, ayudará como una representación gráfica para los estudiantes egresados.

Cuando se empezó el análisis de problema de la Escuela de Arte, se notó una deficiencia en la organización de comunicación que se divulga a los estudiantes y a los aspirantes. Cuando se analizó un poco mejor, se pudo ver que un factor esencial que ayudaría con este problema sería la creación de una identidad gráfica que ayudará con la organización e identificación de la escuela.

Se pronostica que con esta solución habrá más estudiantes interesados en entrar a la escuela por lo llamativo que se verá la nueva información. La actividad en la que más se informa sobre las carreras, es para el evento anual de INFOUSAC. En este evento se colocan "stands" de cada carrera donde reparten información hacia los aspirantes de ese año. Muchos de los colegios de Guatemala llevan a sus estudiantes de último año a recibir información sobre las diferentes carreras que ofrecen las diferentes facultades y escuelas de la Universidad de San Carlos.

Para la XIV semana informativa de INFOUSAC del 2017, se vio que 2179 personas estuvieron interesadas, 1180 fueron, no incluyendo las personas que se enteraron por otros medios o que fueron llevados por sus colegios (Facebook, SUN, 2017). Si la identidad gráfica propuesta se aplica a tiempo para la creación de materiales para INFOUSAC, se podría tener más gente interesada en la información que brindan.

En otro aspecto que ayudaría a la escuela y a los estudiantes actuales sería en los eventos, talleres, exposiciones y más. La escuela tuvo alrededor de 54 de estos eventos y talleres solo en el 2017 (Memoria de Labores, 2017). La idea de aplicar una identidad gráfica en la escuela no solo para identificar a la escuela, sino que cada carrera, ayudando también con la cantidad de gente que atiende a los eventos.

Cada carrera tendrá su propia paleta de color, cuando se divulga información específica de una carrera, será más fácil identificar cada una. La identidad

gráfica será la una para la escuela y para las carreras, pero cada una con imágenes y colores específicos. Cuando los estudiantes y las personas interesadas asistan a un evento, sabrán que es de la Escuela Superior de Arte, Los colores y las imágenes que representan a cada carrera lo hará más fácil,

Uno de los enfoques principales de la identidad gráfica es ayudar con la información que se divulga. Cuando se ingresa a la página de facebook, Escuela Superior de Arte - USAC, se observa que tiene mucha información que pierde sentido por que no esta organizada. Las publicaciones son usualmente fotos de algún evento ya pasado, acompañado de un párrafo de texto explicando que sucedió y mencionando los estudiantes involucrados. Muchas veces encontramos información de eventos que ya se realizaron y raramente vemos anuncios de eventos próximos.

Siguiendo con el análisis, vemos que los formatos de las fotos no fueron utilizados adecuadamente. Se observa que en la foto de portada aparecen los horarios pero se encuentran en un formato que solo se puede leer si se ingresa directamente a la publicación. Este es uno de los aspectos que puede mejorarse con una nueva identidad gráfica, ya que proporciona unidad en colores, tipografías, diagramación, etc., de una manera eficaz.

La información y la línea gráfica que utiliza la escuela Superior de Arte actualmente no tiene relación ni en color, ni en tipografía, ni en diagramación. La identidad que manejan en la página web no combina con ninguna imagen que se utiliza impresa o en la fan page de facebook.

El diseño e implementación de una nueva imagen gráfica para la escuela será de beneficio para los estudiantes, los aspirantes y el personal de administración de la Escuela Superior de Arte. De esta solución, salen varios cambios positivos para la escuela.

4.2 Dimensión Estética/Funcional

Diseño Funcional Convirtiéndose en Arte

Después de analizar la comunicación en la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos, se identificó uno de los problemas que la escuela tiene. La comunicación de la escuela hacia sus estudiantes y sus aspirantes no es efectiva al cien por ciento, pues no están integradas la información que se publica en su facebook, la manera en que luce su página web y los medios impresos que se distribuyen.

Luego de analizar las distintas soluciones para este problema, es evidente que es necesaria una nueva Identidad Gráfica (la cual estará contenida en un manual) que represente a la escuela, esto hará más fácil la organización de información importante. Todo esto con el fin de ayudar a los estudiantes, a los aspirantes y hasta a los mismos trabajadores de la escuela, a identificar mejor cada carrera que se ofrece en la institución.

Para la realización del manual de normas gráficas, para la identidad gráfica de la escuela, se tomaron en cuenta 5 aspectos principales del diseño, los gustos del cliente y los del grupo objetivo. Para esto, se escogió una tendencia, estilo de fotografía, colores, tipografías y retícula.

¿Que es una tendencia? tendencia se puede definir como "... aquel proceso de cambio en los grupos humanos, que da lugar a nuevas necesidades, deseos, formas de comportamiento y por ende a nuevos productos y servicios." (Salgado, 2016). Las tendencias en el diseño gráfico se notan cada cierto tiempo. Un año se podrá notar más marcado que otros, pero usualmente es más como una evolución de estilos.

Para la creación de la identidad gráfica de la escuela, se considero los estilos de gradientes, "*caotic type*" (o tipo caótico en español), deconstructivismo, "photo masking" y transparencias. Usualmente se usan imágenes tomadas por los mismos fotógrafos en los diseños que usan. Para no hacer mucha diferencia a las imágenes a la que ya están acostumbrados a usar, se escogió utilizar la tendencia de transparencias para combinarlo con las nuevas fotografías que se tomarán para la nueva línea gráfica.

"La transparencia digital implica alterar la opacidad de cualquier elemento gráfico o imagen impresa o en movimiento. Se reduce el contraste de un elemento para que parezca transparencia en relación con su forma original opaca." (Carreño, 2011). Esta tendencia se ve mucho, y más con fotografías, entonces se puede implementar con lo que ya se tiene tiene y además agregarle otros elementos.

Se eligió esta tendencia por la versatilidad que se tiene con las fotografías. La propuesta de utilizar fotografías, es porque las distintas disciplinas que ofrecen las carreras de la escuela, llevan varios elementos que los caracterizan. Estos elementos se pueden fotografiar para representar cada carrera (En su mayoría son retratos de elementos que identifican a cada carrera) y que serán parte de la imagen gráfica.

Los retratos de identifican como "...una estructura semiótica cuyo objetivo fundamental es la presentación y consagración de la identidad social." (Finol, Finol, Nery, 2012). No solo es fotografiar objetos y ciertos elementos de algún artista, sino es capturar su

esencia así se representa bien. El punto de crear una identidad gráfica que represente la escuela es que esté bien representada, y por eso las imágenes utilizadas tienen que ser de primera categoría.

Otro elemento que se puede incluir para la creación de la nueva identidad gráfica de la Escuela Superior de Arte, es el estilo de ilustración y/o fotografía.

Este tipo de fotografía se harán en blanco y negro, con contrastes altos, para después juntarlo con la tendencia de las transparencias. Cuando una fotografía se toma en blanco y negro se notan más los detalles, esto ayudará al estilo de retrato que se escogió.

En la parte de cromatología, se vuelve un poco más complicado, por que para la creación de una identidad gráfica, usualmente se escoge una paleta de 2 a 5 colores que representan a la entidad. Esto es importante por la relación que se crea con el usuario, “se han hecho varios estudios para clasificar e interpretar las respuestas de las personas ante algún conjunto de colores. Varía mucho en el número de colores, el tipo de emociones, efectos, pero nos ayuda a darnos una idea de cómo se relaciona el color con el funcionamiento psicológico de un individuo. (así como se cita en Segura 2016).

Con base en esta información, se hará un “Branding” a la escuela, y cómo está conformada por 4 carreras distintas, se utilizará una paleta de 5 colores, uno para la escuela y uno para cada carrera dentro de la institución: Danza, teatro, música y artes visuales.

A cada color de la paleta escogida, se le complementará con los colores que lo acompañan en triada dentro del círculo cromático. Los colores que se utilizarán para las paletas serán de baja saturación. “Saturación corresponde a la cantidad de croma, es decir, de color “puro”, que percibimos en un color. Se atribuye saturación nula a los colores acromáticos” (Thornquist, J, 2005). Se utilizará una baja saturación por los grandes contrastes que tendrán las fotos en blanco y negro. Los degradés y diferentes saturaciones de negro apoyaran a los colores que se les colocarán encima a las transparencias.

Después de escoger estos aspectos, sigue la selección tipográfica. Existen varias clasificaciones tipográficas, la mayoría se basan en la obra que realizó el tipógrafo francés Maximilien Vox. Esta clasificación se basa en las características visuales como el contraste de trazo, forma del remate modulación etc, (Cheng, 2006). La tipografía que se escogió para la realización de este proyecto fueron una tipografía sans serif, o comúnmente conocido como un palo seco.

Este tipo de tipografía pide que la construcción de textos y títulos quede impecable, porque a pesar de su sencillez en cuanto a creación, los errores más pequeños como de proporción, uso de color o equilibrio, hacen que no sea legible o se confundan algunos caracteres (Cheng, 2006).

Se eligió esta tipografía porque complementará al logo ya creado para la escuela. La tipografía principal del logo de la escuela superior de arte tiene una

tipografía caligráfica (más evidente en la A de arte, con una san serif/ palo seco y se podrá combinar sin sobresaturar el diseño implementado).

Definir una tipografía para los textos (son sus complementos como bold, itálica, medium, light, etc.) contribuirá, no solo con los diseños creados para darse a conocer, sino que también en el uso administrativo. Los documentos, de la institución, las cartas de dirección, boletines, etc, y se verá unificada toda la imagen gráfica.

Por último, la retícula pensada para los diseños será con tipos de contrastes compositivos, así como planteado por Donis Dondis. El definió "19 tipos de contraste compositivos basados en pares de conceptos que se configuran como polos contrapuestos. Cada polo es un extremo en cuanto a efecto compositivo. Entre un polo y otro estarían las composiciones cuyo efecto es intermedio o ambiguo." (Alberich, Gómez, Ferrer, 2012)

Este tipo de retícula es el más adecuado por el tipo de las fotografías que se utilizaran y los colores que se le asignará a cada carrera. Jugará con la composición de la fotografía para crear estos "polos" que menciona Dondis. La retícula siempre es importante implementarla, más cuando hay que crear varios trabajos impresos y digitales.

Todos estos aspectos se deben tomar en cuenta para crear un identidad gráfica que el cliente necesita y requiere. Lo anterior es parte de la propuesta de cómo se va organizar el aspecto gráfico para solucionar el problema de comunicación que tiene la Escuela Superior de Arte. Todo esto, hará que la imagen gráfica sea funcional y logre el objetivo de hacer llegar a todos los involucrados la información de una manera clara y eficaz y sea funcional.

Capítulo 5

Definición Creativa

5.1 Brief

- 5.1.1 Cliente
- 5.1.2 Cliente Inmediato
- 5.1.3 ¿Qué Hace?
- 5.1.4 ¿Para Qué lo Hace?
- 5.1.5 ¿Qué Relación tiene con el DG Editorial/
Multimedia/ Publicitario?
- 5.1.6 Grupo Objetivo
- 5.1.7 Estrategia de Comunicación
- 5.1.8 Estrategia de Producción
- 5.1.9 Presentación
- 5.1.10 Distribución
- 5.1.11 Presupuesto

5.2 Códigos Visuales: Connotaciones de los Elementos del Diseño

- 5.2.1 Aspecto Estético
- 5.2.2 Aspecto Didáctico
- 5.2.3 Aspecto Morfológico
- 5.2.4 Aspecto Sintáctico
- 5.2.5 Aspecto Semántico

5.3 Descripción de la Estrategia de aplicación de la Pieza

- 5.3.1 Preguntas
- 5.3.2 Cuadro Comparativo

5.4 Insight

- 5.4.1 Factores Individuales Psicológicos
- 5.4.2 Grupos de Influencia
- 5.4.3 Intereses, Motivaciones y Actitudes
- 5.4.4 Frases del Insight

5.5 Concepto Creativo

- 5.5.1 Descripción de la Técnica Creativa
- 5.5.2 Concepto Creativo

5.1.1 Cliente:

Escuela Superior de Arte de
la Universidad de San Carlos

5.1.2 Cliente Inmediato:

Auxiliar de Divulgación, Promoción y Logística,
Carmen Leticia Azurdia

5.1.3 ¿Qué hace?:

Creación de identidad gráfica para la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala para mejorar la identificación de información oficial.

5.1.4 ¿Para qué lo hace?

Debido a que la Escuela Superior de Arte no cuenta con una identidad gráfica, se decidió realizar una para mejorar la identificación de información oficial que se divulga a los estudiantes y aspirantes. Esta identidad gráfica también ayudará a modernizar la institución, de manera que identifique a los estudiantes dentro de la escuela y llame la atención de las personas que deseen formar parte de la misma.

5.1.5 ¿Qué relación tiene con el Diseño Gráfico Editorial/Multimedia/Publicitario?:

Este proyecto se basará en el diseño de identidad gráfica debido al manual de normas gráficas que se realizará, para esto también será empleado el diseño editorial. Habrán también piezas digitales e impresas que se pueden clasificar como piezas publicitarias.

5.1.6 Grupo Objetivo

Primario: Estudiantes y aspirantes de la Escuela Superior de Arte. Rango de edad de 17 - 30 años. Son personas interesadas en las artes con aspiraciones de producir arte en Guatemala.

5.1.7 Estrategia de Comunicación:

Creación de una imagen gráfica para una buena organización de información que emite la escuela, darle identidad a la escuela para llegar a los estudiantes.

5.1.8 Producción:

Para la realización de imagen gráfica para la Escuela Superior de Arte, Se creará un isotipo del logotipo para identificar rápidamente a la escuela, se escogerá una paleta de colores, tipografía oficial y se elaborarán 15 piezas con relación a la nueva identidad:

- Brandbook
- Hojas membretadas
- Sobres
- Lápices
- Folder
- Tarjetas de presentación
- Sobre para CDs
- Bloc de notas
- Gafete de identificación (para eventos)
- Diplomas
- Banner de identificación para los Emails
- Formato de post de eventos para FB
- Formato para horarios de cada carrera
- Folleto con información sobre las carreras
- Cédulas para obras

5.1.9 Presentación:

Se creará un Brandbook o manual de normas gráficas que guiará, limitará, y establecerá como debe de usarse la imagen corporativa.

5.1.10 Distribución:

Se enfocará principalmente en los medios digitales, pero también se aplicará en medios impresos como en la papelería corporativa de la escuela.

5.1.11 Presupuesto:

La Escuela Superior de Arte no cuenta con un presupuesto para la implementación de piezas gráficas y papelería con la nueva identidad gráfica. Se comenzará con lo digital y progresivamente se harán los impresos.

5.2.1 Aspecto Estético

Para la creación de la nueva imagen gráfica que se hará, se tomaron en cuenta ambos grupos objetivos, quienes son los estudiantes y aspirantes de la Escuela Superior de Arte. La escuela no cuenta con antecedentes de una identidad gráfica definida y por eso es necesario crear uno para que pueda ser reconocida. Se realizará con un aspecto moderno para que sobresalga de las demás escuelas de arte en Guatemala y represente los estudiantes que la conforma.

-Responsive logos

Es una tendencia en donde se toma el logo ya establecido y se reduce a solo un isotipo que lo representa y se pueda usar con más facilidad. A este se le agrega animación para hacerlo más dinámico.

El logo ya utilizado para la Escuela Superior de Arte ya es conocido por muchos, pero no es icónico, ni llama la atención. Se le dará una apariencia más moderna así será recordado con mayor facilidad.

-Fotografía

- Fotografías en blanco y negro, ya sean tomadas de eventos, estudiantes o imágenes representativas de cada carrera.
- Estas fotografías serán tomadas de elementos que representan a los estudiantes y a sus carreras. Otras serán de eventos pasados de la escuela o imágenes que se utilizan para el aprendizaje de cada carrera (preferiblemente una muy conocida)

-Tipografía bold/ Serif

- Es una tendencia de diseño utilizar tipografías serif y en negrita para impactar en el título.
- Se usará una tipografía serif y bold para resaltar los títulos, principalmente cuando se combine con fotografías.

-Monocromía con toques de color

- Para la creación de la imagen gráfica de la escuela, se decidió no utilizar una paleta cromática muy cargada, ya que en el caso de las artes visuales, se utilizan muchos colores diferentes. Se decidió utilizar blanco y negro, y algunos toques de color según la carrera o el tipo de información que se estaría impartiendo.
- Para cada carrera se escogió un color en base a lo que el color representa. Los colores seleccionados fueron: Rojo, anaranjado, amarillo, verde y azul.

5.2.2 Aspecto Didáctico

La creación de una imagen gráfica para la Escuela Superior de Arte, está pensada para darle una mejor organización y (un) formato de cómo la información debe ser impartida. Con esto, los estudiantes tendrán un mejor acceso a la información importante con un aspecto estético más moderno. Tomando en cuenta que la Escuela Superior de Arte es una de las mejores escuelas de arte en Guatemala y una de las más completas que incluye 4 carreras artísticas de demanda alta, los estudiantes deberían de percibirlo. Esta nueva imagen representará a los estudiantes en una manera más acertada que de cómo se percibe ahora.

5.2.3 Aspecto Morfológico

Este proyecto cumple con la función sugestiva de publicidad. Se quiere cambiar la imagen de la escuela y de cómo es percibida.

Elementos visuales: Imágenes

• Iconicidad o Abstracción

La imágenes que se utilizarán son fotografías de elementos importantes de las carreras, eventos académicos e imágenes icónicas, representativas de cada carrera. son imágenes figurativas, pues representan la realidad.

• Connotación y Denotación

Para las connotaciones y denotaciones, se tomarán para cada elemento que usará para la imagen gráfica. Para las fotografías harán que la connotación sea polisémica, pues tendrán muchos significados. Especialmente las imágenes de elementos que representan cada carrera de la escuela.

• Simplicidad o Complejidad

La nueva imagen se tratará de una manera más simple, en donde la imagen será tratada como el enfoque principal y solo se le agregara la información en una manera discreta con un título en negrilla. Esto se hará por los diferentes tipos de imágenes que se tratan en la escuela.

• Originalidad o redundancia

Este proyecto tiene un poco de originalidad en cuanto a cómo se utilizarán las fotografías y los colores para la realización de la pieza. Lo que lo hará con redundancia es el formato y la retícula en cuanto se utilizará.

- Imagen: Las imágenes que serán utilizadas para publicaciones e impresiones, serán las de eventos que se han tomado, retratos específicamente para la publicidad y reconocimiento de la escuela e imágenes icónicas de cada carrera.

- Color: La paleta de color que se utilizará, es una mezcla entre colores llamativos, uno para cada carrera, más un color para la escuela en general y monocromía del blanco y negro. Los colores podrán ser utilizados de dos maneras, ya sea que las imágenes sean en blanco y negro, acompañado de un título de el color que resalte, o la imagen a color con título en negro o blanco.

- Estructura: La retícula que se escogió fue una retícula de columnas. Las fotos que se utilizarán no serán siempre simples o minimalistas, por eso se utilizará este tipo de retícula. Hacerlo en columnas ayudará a que los afiches o post en facebook no se vean sobre saturados o desorganizados.

5.2.4 Aspecto Sintáctico

• Planos

-Fotografía: La fotografía que utilizará será de retrato. Enseñará elementos que conforman las diferentes carreras de la escuela. Serán de primer plano y a detalle. También se usarán fotos icónicas, representativas de cada carrera y foto documental de eventos pasados y futuros. Ejemplos:



• Color

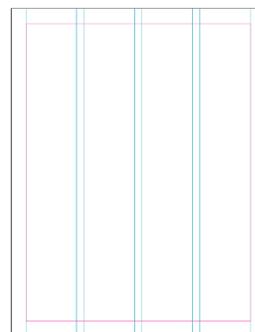
-Propiedades de color

Los colores se pondrán en versiones RGB y CMYK para mejor manejo de los colores oficiales impresos y digitales. Para los 5 diferentes tonos que se le agregan como detalle, La saturación y luminosidad serán iguales. Saturación alta y media luminosidad, serán una mezcla de colores cálidos y fríos. Los colores base son Blanco y negro para darle más importancia a las imágenes. Ejemplos:



• Composición

-Se utilizarán mayormente líneas verticales para la composición entre texto e imagen. esto se hace para darle un contraste de estabilidad en cuanto al tipo de foto que se agregará. La composición siempre llevará aire para que no se mire sobre saturado, también se tomará en cuenta la ley de tercios para dividir efectivamente los espacios. Ejemplo:



• Textos:

El texto siempre irá en bold, sans serif para títulos y sin bold para lo demás.

Montserrat Bold

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

1234567890!@. \$%&/()=?¿;:;.,_ç*^`´+´

Escuela Superior de Arte

Montserrat Light

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

1234567890!@. \$%&/()=?¿;:;.,_ç*^`´+´

Escuela Superior de Arte

5.2.5 Aspecto Semántico

• Significado Denotativo Recursos visuales y lingüísticos

Recursos Visuales:

El proyecto que se realizará, esta conformado por varios elementos gráficos. Cada cual con diferente significado y de diferente formato. Las imágenes utilizadas serán documental y de retrato. Los temas principales que se tomarán con estas imágenes y los colores establecidos son: educación, sociedad, emociones, esencia, arte, pasado.

-Sinécdoque: Este recurso literario se utilizarán en las imágenes icónicas escogidas para representar cada carrera. No se pondrá toda la imagen, sino sólo detalles para que el espectador se dé una idea y la complete.

-Repetición: Los temas tratados son casi los mismos en cada carrera. No se puede generalizar la esencia de cada artista en una emoción, pero se representarán algunas que los caracteriza.

Recursos Lingüísticos:

La manera en la que se redactarán los textos para información general y en redes sociales harán que los estudiantes se sientan representados y propiamente informados.

-*Frases Hechas*: Mucho contenido que se utilizará para las redes sociales se basará en artistas famosos y citas que ya conoces. En caso que no lo conozca, servirá como un empuje para que los estudiantes busquen más artistas y sus obras.

-*Exhortación*: Cuando se convocará estudiantes para eventos futuros, se apoyara recordándoles que trabajen para ser incluidos.

Connotación:

Un proyecto que representa la juventud de los estudiantes.

Denotación:

Imagen Gráfica para la Escuela Superior de Arte para una identificación fácil y mejor organización de su información divulgada.

5.3 Descripción de la Estrategia de la Pieza de Diseño

5.3.1 Preguntas:

¿Qué (problema)?:

En la Escuela Superior de Arte se notó una gran deficiencia en la manera que comunican su información. Se determinó que fue por la falta de imagen gráfica que tiene la escuela.

¿Para qué?:

Con la creación de imagen gráfica para la escuela, será más fácil verificar cual es la información oficial y con esto, reciben información más organizada. Esta imagen se estará aplicando en el material impreso y digital en las redes sociales. Se espera ser la (primera) escuela de arte de educación superior mejor posicionada en la mente de los artistas aspirantes y que los estudiantes actuales tengan una imagen con la cual se identifiquen.

¿Con qué?:

Para la creación de una imagen gráfica nueva y fresca, se creará un manual de normas gráficas oficial para la escuela. Esta nueva imagen se implementará para materiales impresos como banners, trifoliales, afiches, papelería, post para su Facebook oficial, imagen para su página web, y más. Este material también será hecho pensando en el stand que se creará para INFOUSAC.

¿Con quiénes?:

Los proyectos realizados para la Escuela Superior de Arte se llevarán a cabo con el apoyo del director de la escuela, el Lic. Maugdo Vásquez y la Auxiliar de divulgación, Carmen Leticia Azurdía. También con el apoyo y asesoría de Licda. Carolina Aguilar y Licda. Anggely Enríquez, de la Escuela de Diseño Gráfico. El grupo objetivo, quienes son los estudiantes actuales, egresados y aspirantes también serán de mucho apoyo en cuanto a toma de decisiones gráficas. Los aspirantes son desde 18 años hasta los 30 años, mujeres y hombres de la capital. Los docentes y administración también serán tomados en cuenta para información y creación de los proyectos.

¿Cuándo?:

El proyecto A, se empezó desde marzo del 2018 con la investigación de la institución y del grupo objetivo. Este proyecto de seguirá hasta noviembre del 2018 cuando se entregará el resultado final de los proyectos A, B y C. El proyecto B se basa en las publicaciones en redes sociales que se estarán subiendo por 6 meses, se terminarán hasta abril del 2019.

¿Dónde?:

El proyecto se hará para la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala que se encuentra en el Paraninfo universitario de la USAC, también se llevará a cabo en las redes sociales como Facebook.

5.3.2 Cuadro Comparativo:

	Ventajas	Desventajas
Imagen Gráfica/ Brandbook	<ul style="list-style-type: none">- Identificación de la escuela para estudiantes y aspirantes.- Conexión con la papelería de la escuela con las redes sociales.- Organización en la comunicación de información.- Representación para los estudiantes actuales.	<ul style="list-style-type: none">- Un cambio radical a lo que ya tienen ahora. (Hay personas que no les gusta el cambio)
Hojas membretadas	<ul style="list-style-type: none">- Identificación de cartas extendidas por la escuela.- Una manera formal de entregar cartas.	<ul style="list-style-type: none">- Si se hacen las hojas en una litografía, es muy tardado la creación a comparación con una plantilla digital.- Si se hace en una plantilla digital, se le puede dar un mal uso.
Sobres	<ul style="list-style-type: none">- Identificación rápida <p>Es un formato más formal que uno en blanco.</p>	<p>Si se hacen los sobres en una litografía, es muy tardado la creación a comparación con una plantilla digital.</p>
Lápices/ lapiceros	<ul style="list-style-type: none">- Identificación de la escuela en un formato portátil.- Funcionalidad.- Obsequios para INFOUSAC	<ul style="list-style-type: none">- Alto costo de reproducción

Folder	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de documentos de la escuela. - Una manera formal de entregar cartas y de ordenar papeles importantes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Si se hacen en una litografía, es tardada la creación a comparación con una plantilla digital. - Si se hace en una plantilla digital, el material no sería de alta calidad.
Tarjetas de presentación	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de trabajadores de la Escuela Superior de Arte, USAC. - Formalidad para presentación 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto costo para una impresión de alta calidad.
Sobre para CDs	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de CDs para archivo oficial de la Escuela Superior de Arte, USAC. - Formalidad para presentación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto costo para una impresión de alta calidad.
Bloc de notas	<ul style="list-style-type: none"> - Una manera de identificar materiales de la oficina relacionado con su trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto costo para una impresión de alta calidad.
Gafete de identificación (para eventos)	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de trabajadores, estudiantes e invitados especiales de los eventos de la Escuela Superior de Arte, USAC. - Formalidad para presentación 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto costo para una impresión de alta calidad. - Si se imprime de una manera barata, es fácil de romper
Diplomas	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación un documento oficial de la Escuela Superior de Arte, USAC. - Formalidad para presentación - Representación de una imagen más moderna, nueva para la escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alto costo para una impresión de alta calidad.

Banner de identificación para los Emails

- Identificación de trabajadores de la Escuela Superior de Arte, USAC para emails importantes.
- Formalidad para presentación

- Quita atención a el mensaje enviado.

Formato de post de eventos para FB

- Congruencia entre la identidad gráfica nueva y la fanpage oficial de la Escuela Superior de Arte.
- Organización de información.

- Por tanta información de eventos que se crea en Facebook, se deberá invertir en promocionar los eventos.

Formato para horarios de cada carrera

- Identificación de los horarios de cada semestre.
- Fácil identificación de los horarios oficiales
- Formalidad para presentación

- Alto costo para una impresión de alta calidad para las oficinas y boletín.

Folleto con información sobre las carreras

- Identificación información oficial de la carreras que existen en la escuela.
- Información organizada. Utilizada para eventos como INFOUSAC.

- Alto costo para una impresión de alta calidad.

Cédulas para obras

- Cédulas oficiales para las exposiciones realizadas de parte de la Escuela Superior de Arte.
- Un formato limpio para presentar las obras.

- Alto costo para una impresión de alta calidad.
- Si no se imprimen en el tamaño adecuado, no se leerá la información.

5.4.1 Factores Individuales Psicológicos:

Cultura:

Para que los aspirantes lleguen a hacerse exámenes para entrar a la escuela de arte, deben de tener un gusto y conocimiento por las artes. En casos se ve que llegan con curiosidad o un interés por aprender. La escuela ofrece cursos de formación artística, pero ya se debe llegar un conocimiento previo, aunque sea poco.

Factor afectivo:

Para los estudiantes que acaban de entrar se ve curiosidad, realización, miedo, pasión. Cuando ya están por egresar se ven esperanzado, optimista, con miedo, y realizado.

Necesidad:

- Autorrealización: El arte lleva a los estudiantes a buscar más sobre lo que los mueve a crear. Entran a la escuela con ciertas expectativas que se cumplen o se destruyen, pero siempre llevándolos a lo que más los apasiona.

- Autoestima: Entre más inmersos están en la carrera, los estudiantes saben mejor que quieren y como lo podrán alcanzar. Una gran parte de que alguien cumpla sus metas es por la autoestima que trae. Mediante la carrera, la autoestima del estudiante mejora haciendo lo que le apasiona.

- Sociales: Socialmente, no está tan bien visto cuando alguien aspira a ser artista, pero en varios casos los estudiantes miran esto como un reto. Muchos no quieren participar en la sociedad en la que viven y creando arte es una manera en la cual pueden escapar de eso.

- Fisiológicas: Para las carreras como teatro y danza, el cuerpo es un elemento vital para la expresión de su arte. Para estas carreras se les piden a los estudiantes mantener su salud y estar en constante movimiento. Para artistas visuales y musicales no es lo mismo, pero cada quien en su propia carrera se mueve y se ve como necesite.

Pertenencia:

Un reto que lleva la escuela es que los estudiantes lo vean como algo propio. Que expresen su amor por su escuela y por su carrera. Esto si se puede lograr, pero tiene que ver con la calidad de clases y la organización administrativa.

5.4.2 Grupos de Influencia:

Familia:

La mayoría de los estudiantes de la escuela están respaldados económicamente por sus padres. Hay casos donde el estudiante trabaja y estudia, pero esto es raro por el horario que se maneja. La familia también influye sus primeros encuentros con el arte.

Amigos:

El tipo de amigos con los que se rodean ayudan con conocer el arte. A veces el acercamiento a arte pasa por amigos que también están interesados en el arte. Hacer amigos dentro de la escuela es más gratificante porque los otros estudiantes están interesados en los mismos temas por compartir la misma carrera.

Medios:

El medio más común que se ve en el grupo objetivo es el digital, más específico, facebook. Las actividades de postean ahí, y son accesibles fácilmente. Otros medios donde se publican los eventos de la escuela superior de arte con en su página web, en la radio USAC, Eventos con INFOUSAC entre otros.

5.4.3 Intereses, Actitudes y Motivaciones:

- Intereses: Artes (varias), estudiar, superarse, expresarse,
- Actitudes: Proactivos, alegres, creativos, curiosos
- Motivaciones: Graduarse, aprender, expandir conocimiento, conocer gente en el medio, estar en eventos culturales, fomentar la cultura artística en Guatemala, informarse.

5.4.4 Frases del Insight:

- La escuela me da conocimiento artístico sin que pierda mi esencia.
- La escuela me representa en Guatemala.
- Arte para el pueblo, de parte del pueblo.
- Educando al artista.

Técnica :

- Relaciones forzadas (resultado de brainstorming):

Para poder crear un brainstorming de las palabras, se escoge 3 palabras para sacar más palabras relacionadas y así poder sacar palabras que se pueden juntar.

- El arte de preguntar:

Esta técnica consiste en redactar preguntas en base a lo que se sabe del insight, del grupo objetivo y del tema general que es la educación de arte. después, se van contestando las preguntas.

-Ideart:

Se escogen 3 obras pictóricas para sacar conceptos y frases que después se mezclarán para crear un concepto. Se tomaron 3 obras que representarán a la escuela, de acuerdo con sus 4 carreras.

Relaciones Forzadas.

3 palabras:

-Arte:

Innovación, expresión, investigación, técnica, práctica, cultura, abstracto, moderno, musa, ideas, esencia.

-Educación:

Estudiante, conocimiento, expansión, ideas, sabiduría, mente abierta, academia, habilidades, investigaciones, maestro, saber, mundo.

- Imagen:

Representación, descripción, idea, percepción, ilustración, figura, imaginación, visión, símbolo, apariencia, metafórico, simbólico, alegoría, reflejo

Conceptos creativos:

-Conocimiento ilustrativo

-Cultura ilustrativa

-Reflejo moderno

-Identidad artística

-Ideas simbólicas

-Arte visionaria

-Apariencia moderna

***Las otras dos técnicas están desglosadas en anexos 1.1 y 1.2.**

Capítulo 6

Definición Creativa

6.1 Previsualización

- 6.1.1 Descripción del Concepto Creativo
- 6.1.2 Descripción de la Tendencia/
Estilo de Diseño
- 6.1.3 Resumen del Tema Abordar
- 6.1.4 Secciones Principales de
las Piezas de Diseño

6.2 Nivel de Producción Gráfica 1

- 6.2.1 Pieza Gráfica
- 6.2.2 Descripción de Autoevaluación
- 6.2.3 Descripción y Fundamentación
de la Decisión Final de DG

6.3 Nivel de Producción Gráfica 2

- 6.3.1 Pieza Gráfica
- 6.3.2 Descripción de Validación:
Profesionales de DG
 - Técnica
 - Muestra
 - Aspectos Evaluados
 - Descripción de Proceso y
Logística de Validación
- 6.3.3 Resultados de Validación
- 6.3.4 Descripción y Fundamentación
de la Decisión Final de DG

6.4 Nivel de Producción Gráfica 3

- 6.4.1 Pieza Gráfica
- 6.4.2 Descripción de Validación: Cliente
 - Técnica
 - Muestra
 - Aspectos Evaluados
 - Descripción de Proceso y
Logística de Validación
- 6.4.3 Resultados de Validación: Cliente

6.4.4 Descripción de Validación: Grupo Objetivo Profesionales de DG

- Técnica

- Muestra

-Aspectos Evaluados

-Descripción de Proceso y Logística de Validación

6.4.5 Resultados de Validación: Grupo Objetivo

6.4.6 Descripción y Fundamentación de la Decisión Final de DG

6.5 Vista Preliminar de la Pieza Gráfica

6.5.1 Papelería

6.5.2 Brandbook

6.6 Lineamientos para la Puesta en Práctica

6.6.1 Proceso de Reproducción

6.6.2 Proceso de Divulgación / Publicación

6.7 Honorarios

6.1 Previsualización

6.1.1 Descripción del Concepto Creativo

El concepto creativo seleccionado fue “Identidad artística”, nació de relaciones forzadas basadas en 3 palabras claves de los temas relacionados con la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos y su función. Cuando se escogió el concepto que se utilizará, se tomó en cuenta el siguiente insight: “La escuela me da conocimiento artístico sin que pierda mi esencia”. La identidad artística representa a los estudiantes para crear un sentido de pertenencia.

6.1.2 Descripción de la Tendencia o Estilo de Diseño

Las tendencias que serán utilizadas son las de “tipografía bold/ Serif” y “Minimalismo”. La tipografía en bold para los títulos principales es una tendencia que se está viendo con mucha fuerza y es para resaltar ese pedazo importante de información. En sí, se debe utilizar un diseño muy minimalista porque también se utilizarán 3 tipos de fotografías que se tomarán como en enfoque central. Si se hiciera sin este estilo, se vería sobre cargado.

6.1.3 Resumen del Tema a abordar dentro de la pieza

El tema central que estarán en las piezas es lo que identifica al artista. Esto será representado en las diferentes fotos que se tomarán y conseguirán. Este proyecto está creado para su grupo objetivo, quienes son los estudiantes de la Escuela Superior de Arte, entonces se emplearán elementos que lo harán llegar a ellos y que los represente.

Usualmente, los temas que se trata con las escuelas de arte en Guatemala son clásicos y románticos. El tema que se emplea es moderno y representativa del estudiante, y llamativa para los aspirantes.

6.1.4 Secciones principales de las piezas de Diseño

Material Editorial

- Brandbook:
 - Portada
 - Portadillas
 - Hojas de Contenido
- Bifoliares
- Varios:Calcomanías,Separadores,Cajas,Troqueles,Embalajes, etc.

Material Publicitario

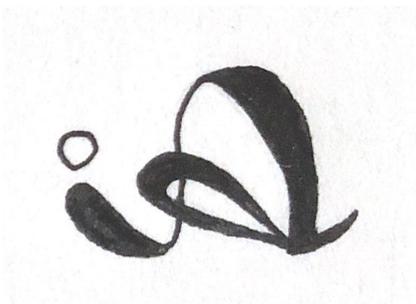
- Identidad Corporativa
 - Hojas membretadas
 - Sobres
 - Folder
 - Lápices
 - Tarjetas de presentación
 - Sobres para CDs
 - Bloc de notas
 - Gafete
 - Diplomas
 - Banner para emails
 - Cédulas para roll ups
 - Formato de horario
- Imagen y Logotipo
- Lineamientos de Manejo de Marca
- Manual de Normas Gráficas
- Identidad Corporativa
- Imagen y Logotipo
- Lineamientos de Manejo de Marca
- Manual de Normas Gráficas
- BTL: Rollups

6.2 Nivel de producción Gráfica 1

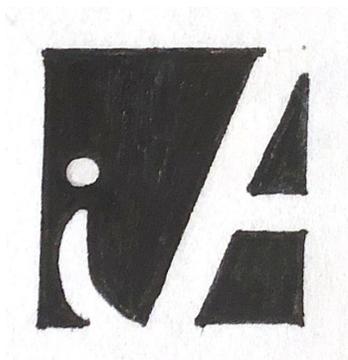
6.2.1 Pieza Gráfica

(Bocetos a mano)

Logo:



Propuesta 1: Se abstraigo la A en el logo de arte para usarlo como un isotipo. (El punto puede ser lleno o vacío)

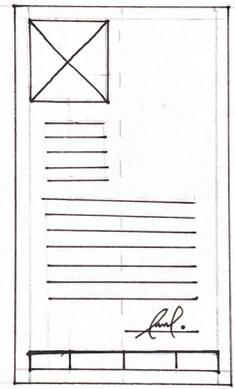


Propuesta 2: Se tomó la idea de la A con un cola (ligadura) y punto, en negativo, dentro de un cuadrado.

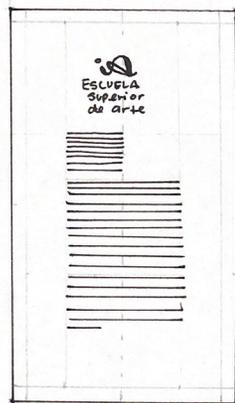


Propuesta 3: Se creó un propuesta nueva con una tipografía sans serif para darle una mejor legibilidad y hacerla moderna. Los cuadros de abajo serán de los 4 colores que representan la escuela.

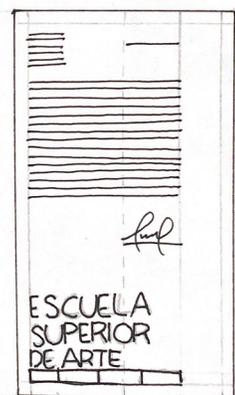
Hoja membretada:



Propuesta 1: El recorrido visual empieza con el isotipo en la esquina superior izquierdo y la vista se dirige en el cuerpo de texto y por último una barra de colores al final, conformado por los colores elegidos para cada carrera.



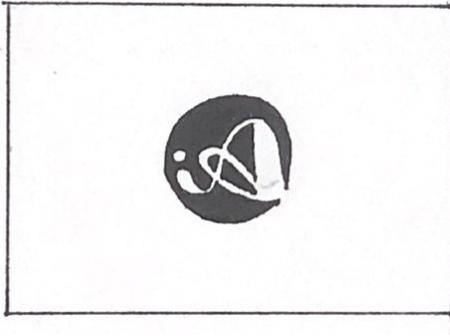
Propuesta 2: Empieza con el isotipo hasta arriba, un cintillo con color en la parte inferior con los datos de la escuela (dirección, teléfono, página web, correo electrónico)



Propuesta 3: Comienza con un cintillo de 4 colores representantes de las 4 carreras de la escuela, abajo el nuevo logo de la escuela.

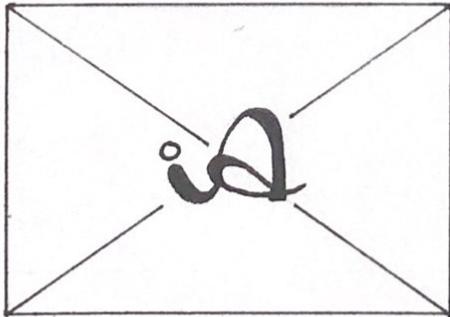
Tarjeta de Presentación:

Propuesta 1: En la parte frontal se coloca el logo con el cintillo más largo (a lo largo de la tarjeta). En la parte trasera, sale



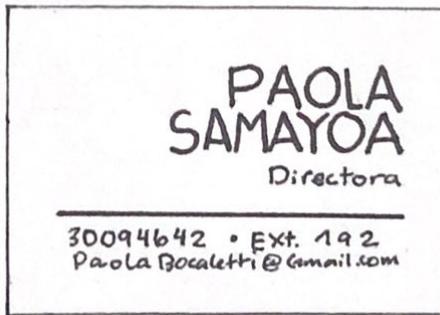
el nombre del propietario, su ocupación, el logo de la USAC y los datos importantes como teléfono, extensión, email, etc.

Propuesta 2: En la parte frontal de la tarjeta se coloca un color de los 4 elegidos para cada carrera con el logo (que se escoja).



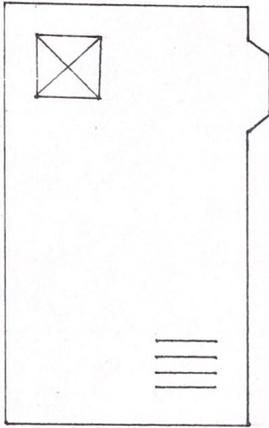
En la parte trasera sale el nombre del propietario, su puesto y la información importante como teléfono, extensión, email, etc.

Propuesta 3: En la parte frontal de la tarjeta se coloca una imagen icónica para cada carrera con el logo (que se escoja). En la



parte trasera sale el nombre del propietario, su puesto y la información importante como teléfono, extensión, email, etc.

Folder:



Propuesta 1: El recorrido visual comienza en el logo en la esquina superior izquierda y baja a la esquina inferior derecha con información de la Escuela Superior de Arte.

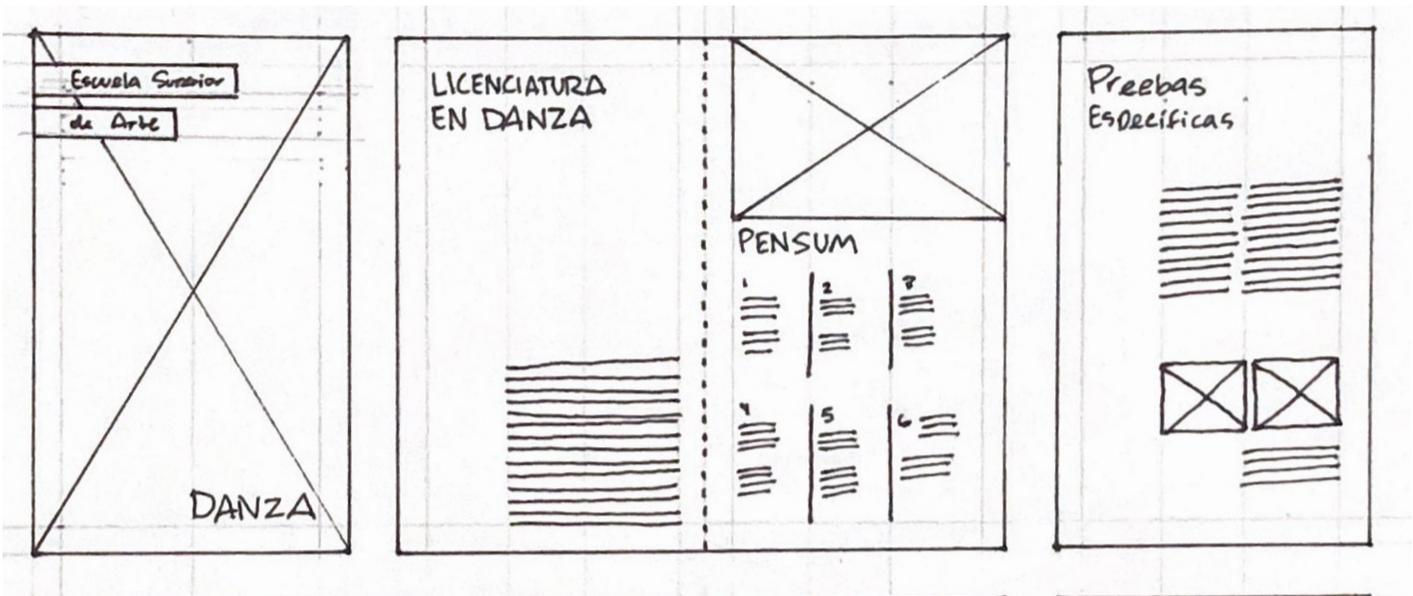


Propuesta 2: El logo propuesto juega como el factor principal. El texto "Escuela Superior de Arte" con un cintillo de cuatro colores representantes de cada carrera en la parte inferior.



Propuesta 3: Se usa el logo en medio. Se usa el texto centrado con el isotipo centrado.

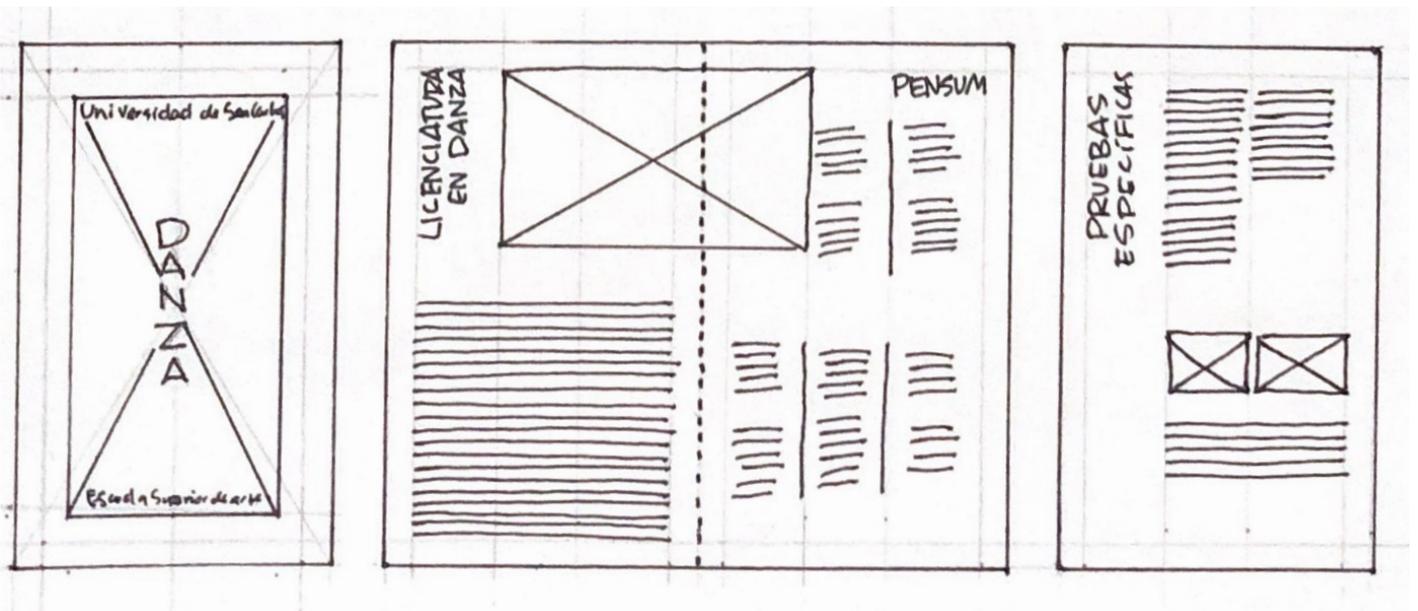
Bifoliar:



Propuesta 1: La portada tiene una foto icónica, representante de la carrera centrada con el texto de “Universidad de San Carlos de Guatemala” y “Escuela Superior de Arte”. El nombre de la carrera en la parte inferior en el color representante. Dentro del bifoliar está dividida en 6 columnas. El pensum en la parte inferior y la información de la carrera debajo del título. En la parte trasera hay información de las pruebas específicas con los logos respectivos.



Propuesta 2: La portada lleva una foto icónica, representante de la carrera centrada con un borde del color de la carrera y con los textos de “Universidad de San Carlos de Guatemala” y “Escuela Superior de Arte” en la parte superior e inferior de la foto. El nombre de la carrera, en el mismo color del marco estaría centrado, escrito hacia abajo. Dentro del bifoliar está dividida en 6 columnas. El título empieza el recorrido visual, se va a una foto de las actividades de esa carrera, sigue a la información de la carrera y termina con el pensum de la carrera. En la parte trasera tiene el título de las pruebas específicas, la información y por último los logos respectivos.



Propuesta 3: La portada está conformada por una imagen icónica, representante de la carrera con el nombre de la Escuela Superior de Arte en la parte superior izquierda en rectángulos del color representante de cada carrera y el nombre de la carrera en la esquina inferior derecha. Dentro del bifoliar está dividida en 6 columnas. El título empieza el recorrido visual, sigue con la información de la carrera, luego una imagen representante de las actividades de la carrera y por último el pensum de la carrera. En la parte de atrás empieza con el título de prueba específicas, la información importante, seguido por los logos respectivos.

6.2.2 Descripción de Autoevaluación

Criterios de evaluación:

Los criterios que se utilizaron para evaluar las propuestas gráficas fueron: Calidad gráfica, valores acumulados, ajuste tipológico, corrección estilística, compatibilidad semántica, suficiencia, versatilidad, vigencia, reproductibilidad, legibilidad, inteligibilidad, pregnancia, vocatividad, singularidad, declinabilidad. Ver anexo 6.

Resultados de Evaluación:

Cada propuesta podía obtener de 1 a 3 puntos en cada aspecto que se estaba evaluando.

Logo:

La propuesta 1 obtuvo 35 puntos

La propuesta 2 obtuvo 27 puntos

La propuesta 3 obtuvo 38 puntos

Tarjeta de presentación:

La propuesta 1 obtuvo 39 puntos

La propuesta 2 obtuvo 30 puntos

La propuesta 3 obtuvo 31 puntos

Hoja membretada:

La propuesta 1 obtuvo 34 puntos

La propuesta 2 obtuvo 26 puntos

La propuesta 3 obtuvo 39 puntos

Folder:

La propuesta 1 obtuvo 26 puntos

La propuesta 2 obtuvo 39 puntos

La propuesta 3 obtuvo 34 puntos

Bifoliar:

La propuesta 1 obtuvo 34 puntos

La propuesta 2 obtuvo 26 puntos

La propuesta 3 obtuvo 39 puntos

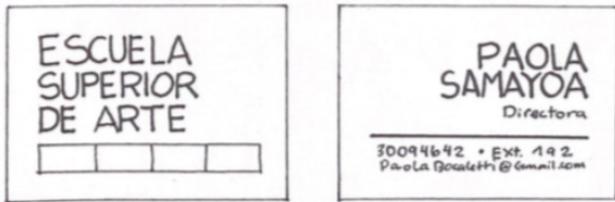
6.2.3 Descripción y fundamentación



ESCUELA
SUPERIOR
DE ARTE

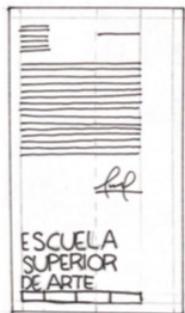
Logo

La tercera propuesta fue elegida por el cambio que obtuvo. Es una propuesta fresca y moderna, que se apega más al grupo objetivo y a los objetivos de crear una imagen gráfica para que representa a los estudiantes.



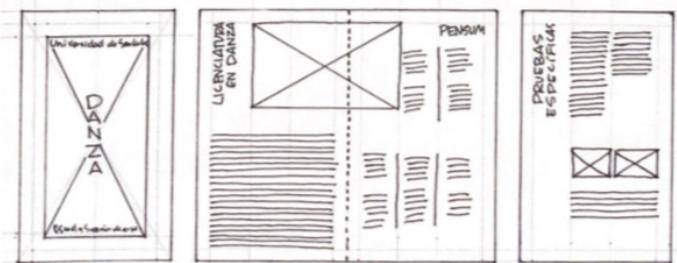
Tarjeta de presentación

Se eligió la segunda propuesta por la capacidad que tuvo para integrar un aspecto más juvenil y moderno del nuevo branding, pero profesional. La información es legible y la jerarquía de nombre y título se acomoda bien.



Hoja membretada

Se eligió la tercera propuesta por el uso de retícula, con la cual se resuelve correctamente la distribución de elementos y textos necesarios sin sobresaturar la hoja.



Bifoliar

Se eligió la tercera propuesta por su uso de retícula y por hacer que su portada tenga como protagonista la foto representante de cada carrera.



Folder

Se eligió la segunda propuesta por el buen uso de la nueva imagen gráfica. Se le agregó elementos del logo así todo tiene sentido junto.

6.3 Nivel de producción gráfica 2

6.3.1 Pieza Gráfica

Escuela Superior de Arte



Logo

* Se utilizaron 4 colores de la paleta cromática escogida para representar cada carrera de la escuela.

Se colocaron en un cintillo debajo de las palabras “Escuela Superior de Arte”, en una tipografía san serif.



Hoja Membretada

Se creó un encabezado con un color complementario a la paleta cromática y se le agregaron los logos requeridos. Se utilizó una columna para el texto y se colocó el en pie de la carta, la información general de la escuela.



Folder

Se tomó el cintillo del logo como un elemento de decoración. El logo se utilizó en la parte posterior y justificado a la izquierda, perdiendo su cintillo original y utilizando el de decoración.



Tarjeta de presentación

En la parte frontal, se tomó el cintillo del logo como un elemento de decoración. Las letras del logo se justificaron a la izquierda. El color del fondo es un gris complementario de la paleta de colores. En la parte trasera, se colocó los datos del propietario en negrilla y grande, una línea con un degradé de los 4 colores y al final la información como telefono, email, direccion del paraninfo y el logo de la USAC.



Bifoliar

Se digitalizó la primera propuesta para la portada y contraportada con el contenido de tercera propuesta por cuestiones de espacio e información.

Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía



¿Qué es la Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía?
 La Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía profesionaliza al estudiante en danza con conocimientos en danza contemporánea entre otros. Se destaca principalmente por enseñarles a bailar y a realizar coreografías acordes a la danza.

Para poder ingresar a estudiar en la Licenciatura de Danza contemporánea y Coreografía los requisitos son: realizar las pruebas de orientación vocacional, superar la prueba de conocimientos básicos de lenguaje y las pruebas específicas, en caso de que el estudiante tiene que mostrar aptitud y habilidades en movimiento corporal.

La Licenciatura en Danza contemporánea y Coreografía cuenta de 10 cursos académicos de 6 meses cada uno, para un total de 5 años cursados y un semestre para EPS y tesis para poder graduarse. Para los estudiantes que ingresan en Abril 2020 en requisito de graduación presentar a la banca de CALUSAC de nivel II en cualquier idioma como segundo idioma el idioma que estudios, estarán obteniendo el Título de Licenciado en Danza contemporánea y Coreografía.

El campo de trabajo para los Licenciados en Danza contemporánea y Coreografía, es extenso, entre las cuales se pueden mencionar presentaciones artísticas grupales e individuales, investigación, gestión de encuentros, talleres, coreografías temporales, docencia en danza contemporánea y coreografía, los Bites, docencia universitaria, docencia privada entre otros.

Século

Ser Ciclo
 Metodología de la Investigación
 Genética y evolución
 Fenomenología de las artes I
 Teoría contemporánea I
 Acondicionamiento corporal
 Música I
 Física escénica I

4to. Ciclo
 Escritura aplicada
 Antropología aplicada
 Fenomenología de las artes II
 Teoría contemporánea II
 Análisis del movimiento Laban I
 Música II
 Física escénica II

5to. Ciclo
 Física I
 Psicología aplicada
 Teatro popular guatemalteco I
 Origen y evolución de las artes
 Teoría contemporánea IV
 Cultura Danza guatemalteca I
 Coreografía I
 Física escénica IV

6to. Ciclo
 Física II
 Sociología aplicada
 Etnología aplicada
 Teoría contemporánea III
 Análisis del movimiento Laban II
 Acrobacia aplicada en danza
 Física escénica III

7to. Ciclo
 Comunicación y difusión artística
 Evaluación de las artes
 Teoría contemporánea V
 Cultura Danza guatemalteca II
 Coreografía II
 Producción escénica I

8to. Ciclo
 Psicología aplicada
 Arte popular guatemalteco II
 Teoría contemporánea VI
 Cultura Danza guatemalteca III
 Danz
 Coreografía III
 Producción escénica II

9to. Ciclo
 Administración y gestión artística
 Teoría contemporánea VII
 Cultura Danza guatemalteca IV
 Danz
 Coreografía IV
 Producción escénica III

10to. Ciclo
 Metodología de la investigación
 coreografía, dirección e interpretación de una obra II

11to. Ciclo
 Metodología de la investigación
 coreografía, dirección e interpretación de una obra II

6.3.2 Descripción de Validación

- Técnica

La técnica que se escogió para validar las piezas del proyecto fue una encuesta. Esta técnica se escogió porque es una manera puntal de saber que piensan del proyecto y cómo puede mejorar.

- Muestra:

Se validó con 5 profesionales de diseño expertos en varias áreas que se relacionan con los aspectos cruciales en el proyecto.

Los aspectos que se tomaron en cuenta para escoger a las personas que validaron el proyecto propuesto fueron: Que trabajaran en branding, que su trabajo estuviera relacionado con las aplicaciones del diseño.

Las personas validadoras fueron:

- David Bozareyes, 31
(Diseñador, Branding)
- José de Jesús, 27
(Diseñador, Editorial/ Tipografía, Fototeca)
- Luiso Ponce, 31
(Diseñador, Branding, Decontrol Studio)
- Maru Pericullo, 24
(Diseñadora, Branding)
- Rebecca Grajeda, 26
(Diseñadora, Social Media, Eikon)

*Las catedráticas de los curso de EPS y de Proyecto de Graduación reunieron cuatro profesionales de diseño extra para un validación más profunda y con nuevas perspectivas. Dentro del rango de edad de 29 - 35 años, que encaja con el rango que se estableció.

*Imágenes en Anexo 7

Aspectos Evaluados

- Diseño

- Jerarquía Visual
- Aplicación Gráfica (elementos visuales)
- Paleta Cromática
- Selección Tipográfica
- Construcción reticular
- Recorrido Visual
- Versatilidad
- Calidad Gráfica
- Vigencia
- Legibilidad
- Singularidad
- Ajuste Tipológico
- Suficiencia
- Aplicación efectiva
- Funcionalidad
- Reproducción y Tiraje

- Proceso:

Para la evaluación con los primeros 5 diseñadores, fueron contactados en diferentes plataformas como Instagram y Facebook. Se citaron en horarios convenientes, usualmente en su lugar de trabajo por conveniencia del evaluador. La presentación se dividió en 3 partes: Primero se presentó el concepto, la imagen y las aplicaciones del diseño. Después se dio tiempo para que el diseñador pudiera dar su opinión, comentarios y aspectos que podrían mejorar. Por último, se dio tiempo para realizar la encuesta mencionada.

Para la validación con los profesionales de diseño de parte de las catedráticas, se realizó en una clase de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la Facultad de Arquitectura en el tercer nivel del edificio T2 a las 16 horas. Las presentaciones de los estudiantes fueron entregadas y fueron pasadas por orden alfabético. La presentación de cada estudiante se proyectó mientras explicaba. Se dio tiempo para que los diseñadores invitados dieran su punto de vista y después se realizó la encuesta.

6.3.3 Resultados de Validación

- *Jerarquía visual:*

66.7% lo calificaron como buena y 33.3% excelente.

- *Elementos visuales:*

55.6% lo calificaron como buena, 22.22% regular y 22.22% excelente.

- *Paleta cromática:*

en una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 11.1% voto en 2, 22.2% en 3, 22.22% en 4 y 4.44% en 5.

- *Tipografía seleccionada:*

44.44% lo calificaron como excelente, 33.33% buena y 22.22 regular.

- *Retícula:*

77.8% lo calificaron como buena, 11.1% regular y 11.1% excelente.

- *Versatilidad:*

En una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 11.1% votó en 2, 55.6% en 4 y 33.3% en 5.

- *Calidad gráfica:*

66.7% lo calificaron como buena, 22.2% excelente y 11.1% necesita mejora.

- *Vigencia:*

66.7% lo calificaron como buena, 22.2% regular y 11.1% excelente.

- *Singularidad:*

44.4% lo calificaron como buena, 33.3% regular y 22.2% excelente.

- *Aplicación:*

56.6% lo calificaron como adecuada y 44.4% adecuada pero podría mejorar.

*Bifoliar: en una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 33.3% voto en 3 y 66.7% en 4.

*Tarjetas de presentación: en una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 16.7% voto en 2, 50% en 4, 33.3% en 5.

*Hoja membretada: en una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 66.7% voto en 3, 16.7% en 4 y 16.7% en 5.

6.3.4 Descripción y Fundamentación de la decisión final de DG

Logo

**Escuela
Superior
de Arte**



*Tracking/ Kerning.

*Intentar hacerlo un cuadrado y no un rectángulo tan largo.

*Cambiar el tamaño del cintillo de color para hacer un cuadrado.

*Crear una nueva tipografía solo para la escuela. (mínimo hacer las letras que se usan: E, S, C, U, L, A, P, R, I, O, D, T)

Hoja Memebretada



*Jugar con la diagramación de dónde se pondrá el contenido, la información y la fecha.

*El logo en el cintillo se mira muy común.

*Darle más protagonismo al logo.

Folder



*Intentar con los 2 colores complementarios a la paleta de color.

*Logo más pequeño para que tenga congruencia con la marca y las otras aplicaciones.

Tarjeta de presentación



- *Cambiar tamaño de tarjeta
- *Revisar el tamaño del logo para ver que el tamaño tenga congruencia con las demás aplicaciones.

Bifoliar



- *Arreglar la línea base en el contenido interior.
- *Quitar la caja blanca de texto blanca de la parte trasera.
- *Existe inconsistencia en los titulares. Establecer si se usará negro o verde.
- *Los contrastes de las fotos en blanco y negro a veces hacen que se pierda la imagen. Arreglarlos para que no se pierdan detalles a la hora de impresión.
- *Bifoliar de Artes visuales: Cambiar el logo a negro.

Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía

1er Ciclo

- Metodología de la Investigación
- Semiotica general
- Estimología de las artes I
- Técnica contemporánea I
- Adaptación del movimiento corporal
- Música I
- Plástica escénica I

2er Ciclo

- Logica formal y dialéctica
- Sociología aplicada
- Estimología aplicada
- Técnica contemporánea II
- Análisis del movimiento Laban II
- Actuación aplicada a la danza
- Plástica escénica II

3er Ciclo

- Estimología aplicada
- Antropología aplicada
- Formación de las artes II
- Técnica contemporánea III
- Actuación del movimiento Laban III
- Música II
- Plástica escénica II

4to Ciclo

- Teoría I
- Psicología aplicada
- Teoría popular guatemalteca I
- Origen y evolución de las artes
- Análisis del movimiento Laban IV
- Cultura danzaria guatemalteca I
- Coreografía I
- Plástica escénica IV

5to Ciclo

- Estimología aplicada
- Administración y gestión artística
- Técnica contemporánea VII
- Teoría
- Coreografía V
- Producción escénica II

6to Ciclo

- Estimología aplicada
- Administración y gestión artística
- Técnica contemporánea VIII
- Teoría
- Coreografía V
- Producción escénica II

¿Qué es la Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía?

La formación en Danza Contemporánea y Coreografía, profesionaliza al estudiante en danza, con conocimientos en danza contemporánea entre otros. Las danzas mencionadas son:

- Las danzas folclor y folclor coreográfico actuales de la danza.

Para poder ingresar a estudiar en la Licenciatura de Danza Contemporánea y Coreografía se requiere haber aprobado las pruebas de orientación socio-cultural, las pruebas de conocimientos básicos de lenguaje y las pruebas específicas, en esta última el estudiante tiene que mostrar destreza y habilidad en movimiento corporal.

La Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía, consta de 10 ciclos académicos de 5 meses cada uno, para un total de 5 años cursativos y un semestre más de tesis para poder graduarse. Para los estudiantes que ingresan en el año 2020 es requisito de producción presentar trabajos de CALZAS de nivel II en cualquier idioma como segundo idioma. Trabajar sus estudios, estos están orientados al TALLER de Danza Contemporánea y Coreografía.

El campo de trabajo para la Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía, se relaciona entre los cuales se pueden mencionar presentaciones artísticas, grupos e individuos, investigación, gestión de encuentros, talleres, certámenes, temporadas teatrales de danza contemporánea, coreografía, talleres docentes universitarios, docencia privada entre otros.

6.4 Nivel de producción gráfica 3

6.3.1 Pieza Gráfica

Escuela Superior de Arte



Logo:

*El logo se hizo a un cuadrado y no en un rectángulo, así tiene más congruencia.

Escuela Superior de Arte



Tarjeta de presentación:

*Se cambió el tamaño de la tarjeta y el tamaño de la tipografía del nombre del propietario. Se le agregó el logo de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

PAOLA SAMAYOA
Directora

Escuela Superior de Arte - Paraninfo universitario zona 1
PaolaBocaletti@gmail.com - 30094642 ext.456

Hoja membretada:

*Se le quito el cuadrado de color hasta arriba y se diagramó en 3 columnas.

Escuela Superior de Arte



Guatemala, 7 de Agosto 2018

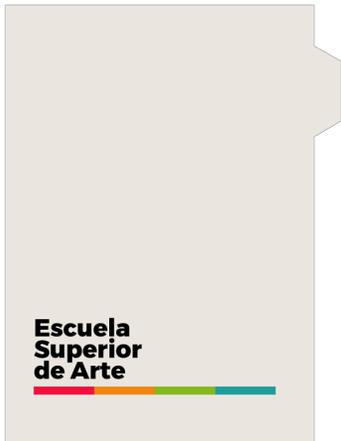
Lorem ipsum
dolor sit amet,
consectetur
adipiscing elit,
sed diam nonummy

nisi euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad
minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip se ea
commodo consequat. Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse
molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo
odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla
facilisis.Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh
euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim
veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip se ea commo-
do consequat.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod
tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam,
quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip se ea commodo conse-
quat. Duis autem vel eum irure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat,
vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et justo odio dignissim qui
blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugiat nulla facilisis.

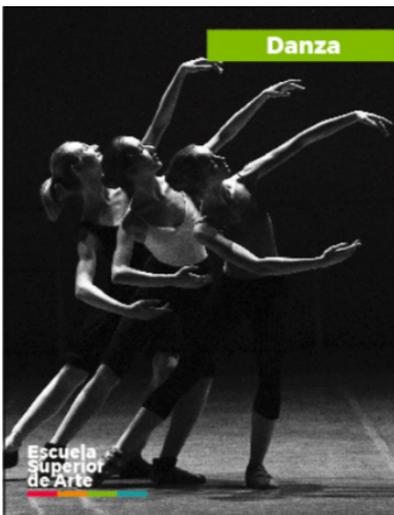
Nombre Apellido
Cargo

Escuela Superior de Arte, USAC, 2da. Ave. 12-40 zona 1, Paraninfo Universitario.



Folder:

*Se colocó el logo más pequeño así había congruencia con las hojas membretadas.



Bifoliar:

*Se arregló la línea base en el contenido, se quitó el cuadrado blanco para la parte trasera, se cambió el logo del bifolio de artes visuales a negro.

Pruebas Específicas

Preparación para la aplicación de la prueba

- Compartir de Orientación Vocacional
- Compartir de pruebas aprobadas de Conocimiento Básico de Lengua
- Realizar la asignación de prueba específica en las fechas determinadas.
- Reservarse en el Lugar, Fecha y Horario convenido en la asignación de prueba específica, para la parte teórica.

Para consultar la información visite:
<http://www.usac.edu.gt/portal/usuarios/usuario>

Perfil de ingreso: El estudiante de primer ingreso deberá estar familiarizado con los principios espirituales, éticos y estéticos que se manifiestan en el arte, valorar el trabajo en grupo, demostrar tolerancia, respeto, justicia, equidad y coherencia, apreciar las obras artísticas, reconocer sensibilidad estética y reconocer valores estéticos en la obra de arte. De cuenta de competencias actitudinales y múltiples técnicas, necesarias para potenciar la creatividad, innovar en el ámbito artístico de su interés.

Perfil de egreso: Aplican los conocimientos tecnológicos en el ejercicio profesional de su arte, empleando la tecnología apropiada, lograda del una expresión propia. Establece con un grado alto de habilidad personal la creación de su arte, construye espacios artísticos para interactuar con otros artistas, establece vínculos culturales, contribuyendo al desarrollo artístico de Guatemala.

USAC
 UNIVERSIDAD SUPERIOR DE ARTES Y OFICIOS
 CENTRO CULTURAL UNIVERSITARIO JABO
 AVENIDA 10-47 zona 7 N.º
 01014-001
 TEL: 2333-3333
 WWW.USAC.EDU.GT

Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía

Pensum

¿Qué es la Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía?
 La licenciatura en Danza contemporánea y Coreografía, profesionaliza al estudiante en danza, con conocimientos en danzas contemporáneas entre otros, las danzas anteriormente mencionadas las aprenden a bailar y a realizar coreografías acordes a la danza.

Para poder ingresar a estudiar en la licenciatura de Danza contemporánea y Coreografía los requisitos son realizar las pruebas de orientación vocacional, superar la prueba de conocimientos básicos de lenguaje y las pruebas específicas, en esta última el estudiante tiene que mostrar destreza y habilidades en movimiento corporal.

La licenciatura en Danza contemporánea y Coreografía consta de 10 ciclos académicos de 6 meses cada uno, para un total de 5 años cursados y un semestre para EPS y tesis para poder graduarse. Para los estudiantes que ingresen en el año 2020 el requisito de graduación presentar suficiencia de CALUSAC de nivel 12 en cualquier idioma como segundo idioma al finalizar sus estudios, estarán operando el Título de Licenciado en Danza contemporánea y Coreografía.

El campo de trabajo para los Licenciados en Danza contemporánea y Coreografía es amplio, entre los cuales se pueden mencionar presentaciones artísticas, grupos e individuales, investigación, gestión de encuentros, festivales, certámenes, temporadas escénicas de danza contemporánea, coreografía, ballet, docencia universitaria, docencia privada entre otros.

Profesional

5to. Ciclo

- Anatomía aplicada
- Historia de la danza
- Técnica contemporánea V
- Cultura danzaria Guatemalteca II (Coreografía I)
- Plástica escénica V

6to. Ciclo

- Fisiología aplicada
- Arte popular guatemalteco I
- Técnica contemporánea VI
- Cultura danzaria universal I
- Coreografía II
- Plástica escénica VI

7mo. Ciclo

- Kinesología
- Comunicación y difusión artística
- Evolución de las artes
- Técnica contemporánea VII
- Cultura danzaria guatemalteca II (Coreografía II)
- Plástica escénica I

8vo. Ciclo

- Historia aplicada
- Administración y gestión artística
- Técnica contemporánea VIII
- Jazz
- Coreografía III
- Plástica escénica II

9mo. Ciclo

- Lógica formal y dialéctica
- Sociología artística
- Etnología aplicada
- Técnica contemporánea III
- Análisis del movimiento Laban II
- Actuación aplicada a la danza
- Plástica escénica III

10mo. Ciclo

- Fisiología aplicada
- Historia popular guatemalteca I
- Origen y evolución de las artes
- Técnica contemporánea IV
- Cultura danzaria guatemalteca I
- Coreografía I
- Plástica escénica IV

11mo. Ciclo

- Etiología aplicada
- Antropología aplicada
- Etiomorfología de las artes II
- Técnica contemporánea II
- Análisis del movimiento Laban I
- Anatomía I
- Plástica escénica II

12mo. Ciclo

- Historia aplicada
- Administración y gestión artística
- Técnica contemporánea VIII
- Jazz
- Coreografía IV
- Plástica escénica II

13mo. Ciclo

- Historia aplicada
- Administración y gestión artística
- Técnica contemporánea VIII
- Jazz
- Coreografía IV
- Plástica escénica II

6.4.2 Descripción de validación: Cliente

Técnica:

La técnica que se escogió para validar las piezas del proyecto fue una encuesta. Esta técnica se escogió porque es una manera puntal de saber que piensan del proyecto y cómo puede mejorar.

Muestra:

Se Validó con 3 personas:

- Director de la Escuela Superior de Arte, Lic. Maugdo Vásquez
- Auxiliar de divulgación, promoción y logística, Carmen Leticia Azurdia

Aspectos evaluados:

Elementos visuales
Elección cromática
Calidad Gráfica
Memorabilidad
Aplicación
Reproducción
Implementación
Impresora
Presupuesto

- Proceso:

- Para la validación con la institución se citó una reunión con cada uno (por cuestiones de horarios diferentes). Primero, se les pasó una presentación con el concepto, la imagen gráfica y la aplicación del diseño. Después de oír sus comentarios se les pasó la encuesta digital.

**Imágenes en Anexo 8*

6.4.3 Resultados de la Validación: Cliente

- Elementos Visuales:

100% calificó como excelente.

- Colores seleccionados:

100% calificaron como excelente.

- Calidad gráfica:

100% calificaron como excelente.

- Versatilidad:

En una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 50% votó en 4 y 50% en 5.

- Memorabilidad:

En una escala de 0 a 5, 0 siendo malo y 5 excelente, 100% votaron 5.

- Reproducción:

50% calificó como excelente y 50% como bueno.

- Impresiones:

100% calificó que si se puede imprimir.

- Programas de edición:

Photoshop y word.

- Presupuesto:

50% dijo no y 50% si.

*Se sugirió cambiar el material de impresión por si el presupuesto no es tan alto.

*Quiere cambiar las fotos de stock por unas que han tomado en diferentes actividades de la escuela.

*Se pidió hacer los artes finales en los programas que ya tienen.

6.4.4 Descripción de validación: Grupo Objetivo

Técnica:

La técnica que se escogió para validar las piezas del proyecto fue una encuesta. Esta técnica se escogió porque es una manera puntal de saber que piensan del proyecto y cómo puede mejorar.

Muestra:

Se Validó con 20 personas:

Estudiantes y egresados de las cuatro carreras y aspirantes a la Escuela Superior de Arte.

Aspectos evaluados:

- Elementos visuales
- Elección cromática
- Calidad Gráfica
- Memorabilidad
- Aplicación
- Singularidad
- Identificación de marca

Proceso:

- Para la validación con el grupo objetivo se hizo con una encuesta detallada con muestras de las propuestas del proyecto. Unas se hicieron en vivo en el Paraninfo Universitario de la Universidad de San Carlos.

**Imágenes en Anexo 8*

6.4.5 Resultados de la Validación: Grupo Objetivo

- Colores utilizados:

75% lo calificaron como excelente, 15% bueno y 10% regular.

- Lectura:

60% lo calificaron como excelente, 35% bueno y 5% regular.

- Legibilidad:

85% lo calificó como si es legible y 15% como es legible pero podría mejorar.

- Memorabilidad:

70% lo calificó como si, 20% como sí, pero podría mejorar y 10% no.

- Singularidad:

40% lo calificó como excelente, 40% como bueno, 15% como regular y 5% como malo.

- Bifoliars:

95% lo calificó como llamativos e informativos y 5% como no son llamativos pero informan.

6.4.6 Descripción y Fundamentación de la decisión Final de Diseño Gráfico

Escuela Superior de Arte



Logo:

* El logo se deja igual, ya que se considera legible, memorable y bien construido.



Tarjeta de presentación:

* Se mantuvo la propuesta, original. Se mira una congruencia entre la papelería y la marca.



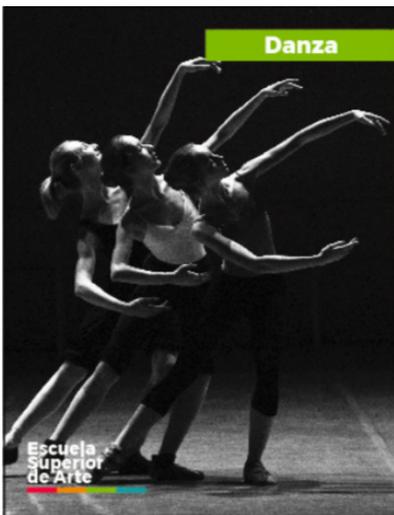
Hoja membretada:

* No hubo cambios en la hoja membretada. El recorrido visual se sintió que fue el correcto y se identifica bien.



Folder:

*No hubo cambios con el folder por tener congruencia con toda la papelería.



Bifoliar:

*Se cambia la imagen del bifoliar de teatro porque los estudiantes no se sintieron relacionados con el mimo.

*Se harán más pruebas de impresion de los bifoliales así se puede escoger el mejor en cuanto a calidad y presupuesto.

Pruebas Específicas

Precondición para la aplicación de la prueba:

- Constancia de Orientación Vocacional
- Constancia de pruebas aprobadas de Conocimiento Básico de Lengua
- Realizar la asignación de prueba específica en las fechas establecidas.
- Presentarse en el lugar, fecha y horario convenido en su asignación de prueba específica, para la parte teórica.

Para consultar la información visite:
<http://www.usac.edu.gt>

Perfil del ingreso: El estudiante de primer ingreso deberá estar familiarizado con los principios espirituales, éticos y estéticos que se manifiestan en el arte, valore el trabajo en grupo, demostrando tolerancia, respeto, justicia, equidad y coherencia, apreciar las obras artísticas, reconocer sensibilidad estética y reconocer valores estéticos en la obra de arte. De cuenta de competencias académicas y movidas básicas, motivadas para aprender la especialidad inscrita en el ámbito artístico de su interés.

Perfil del egreso: Aplican los conocimientos tecnológicos en el espacio profesional de su arte, empleando la tecnología apropiada, logrando así una expresión propia. Ejerce con un grado alto de habilidad personal la creación de su arte, construye espacios artísticos para integrar conocimientos variables sociales, culturales, contribuyendo al desarrollo artístico de Guatemala.

USAC
 TREINTENARIA
 Universidad Superior de Arte y Cultura

Nombre de Estudios de Cultura y Artes de Tercer Nivel
 Calle Cultural Universitaria José Martí 12-47 zona 7
 2011-4142
www.usac.edu.gt

Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía

¿Qué es la Licenciatura en Danza Contemporánea y Coreografía?
 La licenciatura en Danza contemporánea y Coreografía, profesionaliza al estudiante en danza, con conocimientos en danzas contemporáneas entre otras, las danzas anteriormente mencionadas las aprenden a bailar y a realizar coreografías acordes a la danza.

Para poder ingresar a estudiar en la licenciatura de Danza contemporánea y Coreografía los requisitos son realizar las pruebas de orientación vocacional, superar la prueba de conocimientos básicos de lenguaje y las pruebas específicas, en esta última el estudiante tiene que mostrar destrezas y habilidades en movimiento corporal.

La licenciatura en Danza contemporánea y Coreografía consta de 10 ciclos académicos de 6 meses cada uno para un total de 5 años cursados y un semestre para EPS y Tesis para poder graduarse. Para los estudiantes que ingresen en el año 2020 es requisito de graduación presentar solvencia de CUALSAC de nivel 12 en cualquier idioma como segundo idioma al finalizar sus estudios, estarán obteniendo el Título de Licenciados en Danza contemporánea y Coreografía.

El campo de trabajo para los Licenciados en Danza contemporánea y Coreografía es extenso, entre los cuales se pueden mencionar: presentaciones artísticas grupales e individuales, investigación, gestión de encuentros, festivales, certámenes, temporadas escolares de danza contemporánea, coreografía, ballet, docencia universitaria, docencia privada entre otros.

Profesional

5to. Ciclo
 Anatomía aplicada
 Historia de la danza
 Técnica contemporánea V
 Cultura danzaria Guatemalteca II
 Coreografía II
 Plástica escénica V

6to. Ciclo
 Psicología aplicada
 Arte popular guatemalteco I
 Técnica contemporánea VI
 Cultura danzaria universal I
 Coreografía III
 Plástica escénica VI

7mo. Ciclo
 Nutrición aplicada
 Comunicación y gestión artística
 Evolución de las artes
 Técnica contemporánea VII
 Cultura danzaria guatemalteca II
 Coreografía IV
 Producción escénica I

8vo. Ciclo
 Nutrición aplicada
 Administración y gestión artística
 Técnica contemporánea VIII
 Jazz
 Coreografía V
 Producción escénica II

9mo. Ciclo
 Taller avanzado del montaje coreográfico, dirección e interpretación de una obra I

10mo. Ciclo
 Taller avanzado del montaje coreográfico, dirección e interpretación de una obra II

Básico

1er. Ciclo
 Metodología de la investigación
 Lógica formal y dialéctica
 Sociología aplicada
 Sociología aplicada
 Etimología aplicada
 Técnica contemporánea I
 Técnica contemporánea III
 Análisis del movimiento Laban II
 Actuación aplicada a la danza
 Plástica escénica I

2do. Ciclo
 Ecología aplicada
 Antropología aplicada
 Evolución de las artes
 Técnica contemporánea II
 Análisis del movimiento Laban I
 Música II
 Plástica escénica II

3er. Ciclo
 Física I
 Ecología aplicada
 Teatro popular guatemalteco I
 Origen y evolución de las artes
 Técnica contemporánea IV
 Cultura danzaria guatemalteca I
 Coreografía I
 Plástica escénica IV

Pensum

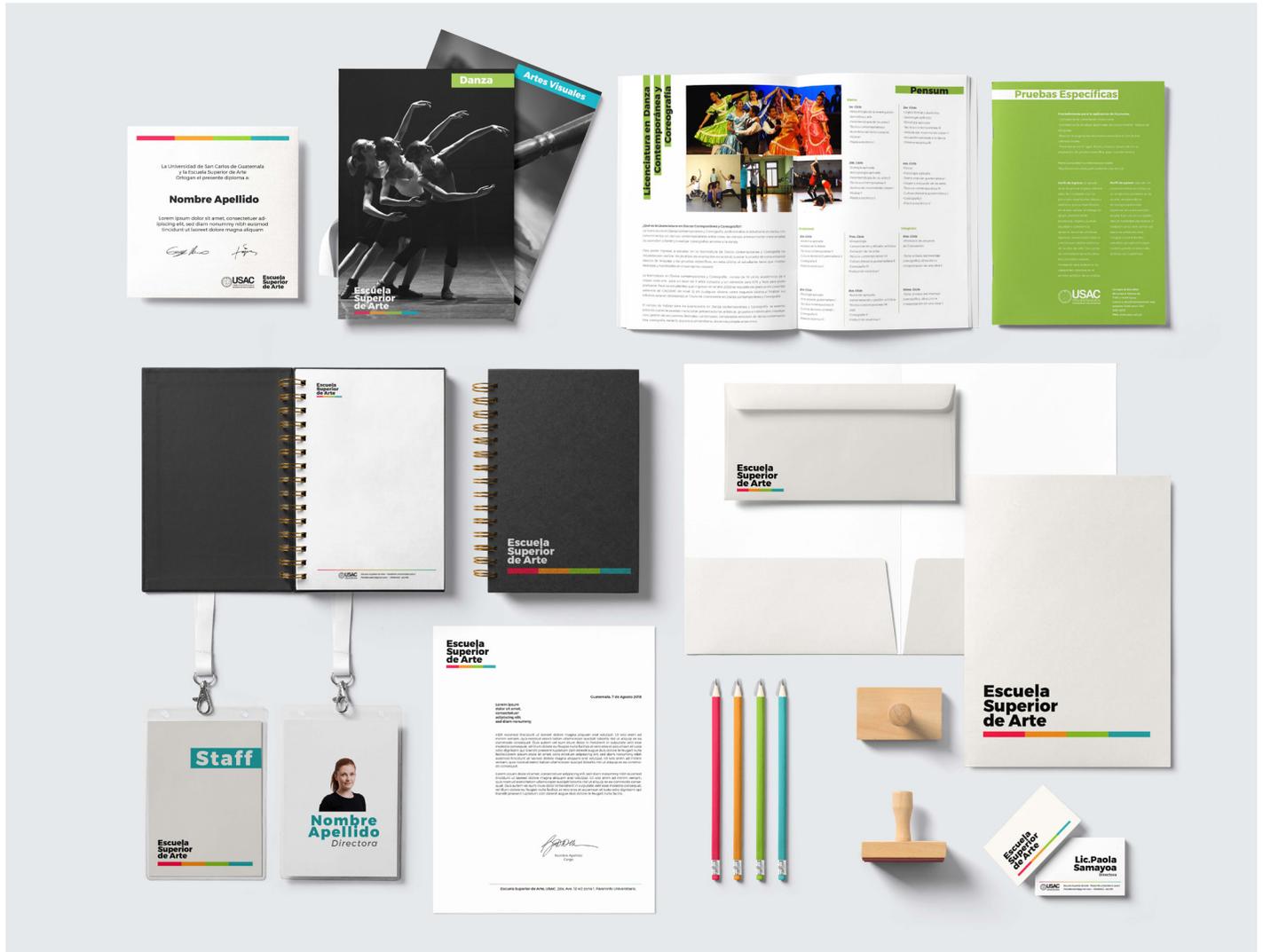
Integrado

8vo. Ciclo
 Proceso de proyecto de Graduación
 Taller avanzado del montaje coreográfico, dirección e interpretación de una obra I

9mo. Ciclo
 Taller avanzado del montaje coreográfico, dirección e interpretación de una obra II

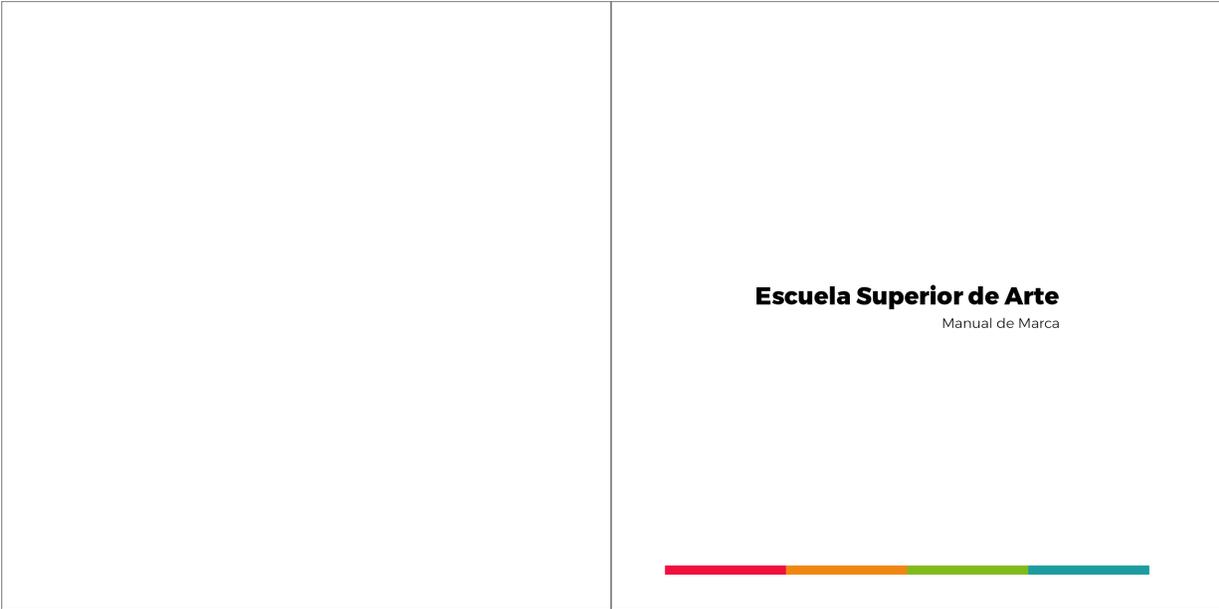
6.5 Vista preliminar de la pieza gráfica

6.5.1 Papelería





6.5.2 Brandbook



Escuela Superior de Arte

Logo

3

Caja de Logotipo

Escuela Superior de Arte

5

22 mm

100 px

Tamaños del Logo

Escuela Superior de Arte

Colores Logo

Arte Dramático
Música
Danza
Arte Visual

* Los cuatro colores principales, más otros dos complementarios, se eligieron para representar los 4 campos existentes en la Escuela Superior de Arte.
Se le asignó rojo a arte dramático, naranja a música, verde a danza y azul a Artes visuales.

7

Rojo	Naranja	Verde	Azul	Gris	Negro
R: 240	R: 240	R: 130	R: 28	R: 235	R: 0
G: 15	G: 135	G: 186	G: 156	G: 229	G: 0
B: 61	B: 18	B: 28	B: 158	B: 222	B: 0
C: 0%	C: 3%	C: 55%	C: 79%	C: 7%	C: 0%
M: 100%	M: 57%	M: 6%	M: 19%	M: 7%	M: 0%
Y: 73%	Y: 100%	Y: 100%	Y: 40%	Y: 10%	Y: 0%
K: 0%	K: 0%	K: 0%	K: 1%	K: 0%	K: 100%

Titulos

Montserrat ExtraBold

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
abcdefghijklm**nopqrstuvwxyz**
1234567890+-*/'":\$%&()=?¿

Cuerpo

Montserrat Regular

ABCDEFGHIJKLMN**OPQRSTUVWXYZ**
abcdefghijklm**nopqrstuvwxyz**
1234567890+-*/'":\$%&()=?¿

Tipografías

Aplicación en Escala de Grises

Escuela Superior de Arte

*En la aplicación de escala de grises, se hizo el cambio de 4 colores por una gradación de gris



aplicación en Fondos

Aplicación sobre foto



*Para fotos a color con colores oscuros o en blanco y negro, se aplica el logo en su versión en blanco.



*Para las imágenes con colores parecidos a los del logo, se aplican en blanco con escala tonal en gradación. Para fotos con colores muy claros se usa el logo original.

Usos incorrectos



Mockups



Escuela Superior de Arte



21



Diseño gráfico, maquetación, digramación y el proceso creativo para la realización de esta publicación fue realizado por:

Ana Paola Samayoa Bocalletti

Del Proyecto de Graduación y Ejercicio Profesional Supervisado para la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

De la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala del 2018.





6.6 Lineamientos para la puesta en práctica

Proceso de Reproducción:

Las impresiones fueron pensadas para que se puedan imprimir en masa o en las impresoras de tinta de la escuela.

Hoja membretada:

La hoja membretada viene en versión blanco y negro para imprimir rápidamente, y a color para una impresión más fina como láser, pero también sirve en tinta. El tipo de papel es bond, tamaño carta.

Folder:

Los editables vienen para crear un folder nuevo en una hoja A1 y para imprimir el diseño en un folder normal.

Tarjeta de presentación:

El formato que se colocó fue en hojas carta, con 6 tarjetas de presentación. Se deberá imprimir en opalina o texcote, laser.

Bifoliar:

Cada bifoliar viene en una hoja carta. Se deberá de imprimir en papel couche láser, por los detalles y las imágenes.

Proceso de Divulgación y/o Publicación:

Todos los materiales creados fueron para organizar la información divulgada de la escuela superior de Arte hacia sus estudiantes. De primero, de implementará el logo en todos los medios impresos y digitales que tenga la escuela. Los bifoliales, banner, papelería corporativa y post en redes ayudarán a cambiar la imagen de la escuela. Todos los editables para los artes finales fueron creados pensando en que se pueden modificar para uso de todos los miembros de la escuela. Por el tema de presupuesto, los artes finales se hicieron con colores CMYK para que pueda ser impreso en cualquier medio.

Proceso de medición de resultados:

Muchos de estos cambios de identidad gráfica se dará en redes sociales donde los estudiantes se relacionan más con la escuela. Para poder definir los resultados, se verá en las reacciones a los post y de cuanta gente asista los eventos. También se podrá medir en ver si los estudiantes podrán reconocer qué color le toca a cada carrera e identificar el nuevo logo.

6.7 Honorarios

Insumos:

Papel: Q20.00

Impresiones: Q300.00

Herramientas de oficina: Q50.00

Equipo (estimado de depreciación de equipo) Q600.00

Transporte y Gasolina: Q500.00

Parqueo: Q150.00

Café/Bocadillos (para los profesionales e institución): Q150.00

USB con artes finales: Q100.00

Uso de licencias Adobe Creative Cloud: Q200.00

Internet: Q300.00

Servicios Técnicos:

Corrección y estilo (por página): Q50 x 4 bifolios:

Q200.00

Selección fotográfica y post proceso (por fotografía):

Q80 x 30 fotografías: Q2,400.00

Reunión con institución (por proyectos): Q200 x 6: Q1,200.00

Costo diseño por hora:

Q50 por hora

Aproximado de Horas Trabajadas: 450 horas

Costo total: Q22,500

Servicios Profesionales:

Investigación del diseño:

• 86 por día por 15 días: Q1,300.00

Elaboración del Brief: Q4,000.00

Definición del Insight: Q5,000.00

Conceptualización del diseño: Q1,000.00

Diseño de marca:

Logotipo: Q5,000.00

Creación del manual de marca: Q6,000.00

Papelería:

Hoja membretada: Q400.00

Tarjetas de Presentación: Q500.00

Folder: Q450.00

Sobres: Q250.00

Diploma: Q400.00

Gafetes: Q300.00

Sobre para CDs: Q200.00

Libreta: Q400.00

Bifoliar: Q2,000.00

ID de Email: Q450.00

Formato de Horarios: Q400.00

Roll ups: Q800.00 c/u x 4= Q3,200.00

Cédula: Q100.00

TOTAL: Q60,020.00

IVA: Q7202.40

Total + IVA: Q67,222.40

Capítulo 7

Lecciones Aprendidas

7.1 Gestión del Proceso

7.2 Producción del Diseño Gráfico

7.1 Proceso de Gestión

- Para la realización del proyecto A como solución del problema planteado, la investigación al inicio fue lo principal para organizar el proceso. a través de la consulta de libros, páginas web y tesis, se pudo entender mejor el tema y así verificar que las soluciones fueran las correctas.
- Organizando todas las actividades que se deben realizar para alcanzar los objetivos planteados, se consiguen los mejores resultados, ya que la organización de tiempos y tareas, hace que la realización de cada fase sea ejecutada eficazmente.
- Observar los materiales que más se usan dentro de la institución o que se necesitan para poder aplicar la marca. Esto hará que el branding luzca completo y bien elaborado.
- Platicar con los jefes inmediatos de la institución de todo lo relacionado con la marca para poder determinar lo que se hará.
- Entrevistar a varios miembros de grupo objetivo para corroborar ver si el problema que se está tratando sea el correcto.
- Investigar qué factores hacen que la vigencia de una marca se alargue y como se puede implementar el proyecto en todo el entorno de la institución.
- Siempre dejar los parámetros del proyecto claros y de qué manera se trabajarán así no hay situaciones desfavorables.

7.2 Producción del diseño gráfico

- El diseño gráfico puede ser utilizado para darle solución a problemas en nuestro entorno, especialmente cuando se trata de un problema de comunicación.
- Muchos de los conceptos aprendidos para la realización del proyecto A podría ser utilizado para futuros proyectos.
- Varios aspectos de la solución gráfica que se el dio al problema, fueron solucionados con la ayuda de catedráticos que asesoran durante la carrera y las herramientas y experiencia que han compartido.
- No olvidar el enfoque del proyecto mientras se crea. Se le puede agregar, pero no desviar de la solución decidida.
- Para la creación de un línea gráfica se debe de investigar para ver si las ideas que se están generando no sean muy sencillas o ya esté hecho.
- No limitarse a solo ver referencias en lo que trabaja la institución, sino que ver los trabajos más destacados de temas relacionados. Esto ayudará a ver los factores positivos que se le pueden agregar al proyecto y ver cómo se puede aplicar mejor el diseño a las piezas.

Capítulo 8

Conclusiones

8.1 Logro

8.2 Impacto

8.1 Logro

-Después de analizar a fondo el problema y desglosar cada parte que lo conforma, es más fácil obtener una solución a cada parte. Esto hace que la solución final sea la mejor y la correcta para la resolución.

- Con la ayuda de la institución, se determinó lo que necesitaban mejorar era su imagen y así destacar como escuela de arte.

- Se logró usar el concepto para la creación de diferentes piezas de diseño que se adaptan a su grupo objetivo.

- Se logró resolver el problema planteado gracias a la investigación de los diferentes temas relacionados al trabajo de la institución y la investigación que se le hizo a la institución.

8.2 Impacto

- La marca creada es moderna para que los estudiantes de la escuela superior de arte se sintieran identificados.

- Se actualizó la marca que se tenía en la institución anteriormente.

- Los encargados de divulgación se motivaron a seguir con la línea gráfica para transmitir la información deseada en una manera más llamativa.

Capítulo 9

Recomendaciones

9.1 A la Institución

9.2 A Estudiantes de Proyecto
de Graduación y Epesistas

9.3 A la Escuela de Diseño Gráfico

9.1 A la Institución

- El proyecto creado fue el resultado de una larga investigación y planteamiento de un problema. Se recomienda seguir aplicando la nueva marca creada para no caer en el mismo problema que se quiere resolver.
- La vigencia del proyecto está estimada a ser de 3-4 años. Se recomienda tener esto en mente para mantener una imagen vigente.
- Contratar diseñadores para seguir la marca y ayudar con el puesto de divulgación.

9.2 A estudiantes de Proyecto de Graduación y Epesistas

- Calcular bien los tiempos utilizados para que el trabajo no se acumule.
- Dejar bien establecidos los parámetros de cada proyecto para que no se trabaje de más (en horas de EPS)

9.3 A la Escuela de Diseño Gráfico

- Establecer un calendario para todas las secciones y hacer todas las actividades juntas en lugar de dividirnos diferente por secciones.
- Acortar las clases de EPS, hacerlas online, o citar a diferentes estudiantes por día para ver avances, quitan mucho el tiempo para hacer el proyecto A si se va todas las semanas.

Libros/ Revistas:

- Alba Herrero & David Gómez (2011) *"Identidad Gráfica"*. España: Universitat Oberta de Catalunya.
- Francisco Xavier Cantos. (2010). *"Estudio de la situación de las Enseñanzas Artísticas en las primeras edades en la Educación no Formal de Guatemala."* Guatemala: Programa de Formación Permanente 2010.
- José A. Móbil. (1988). *"Historia del Arte Guatemalteco"*. Guatemala: Serviprensa Centroamericana.
- Jordi Alberich, David Gómez & Alba Ferrer (2012) *"Conceptos Básicos de Diseño Gráfico"*. España: Universitat Oberta de Catalunya.
- Jorrit Thornquist (2005) *"Color y luz: teoría y práctica"*. España: Editorial Gustavo Gili, 2005
- Karen Cheng (2006) *"Diseñar Tipografía"*. España: Editorial Gustavo Gili, 2006

Documentos Varios y publicaciones:

-Catálogo de estudios Escuela Superior de Arte Universidad de San Carlos de Guatemala (19 de julio, 2007) Recuperado de: <https://www.usac.edu.gt/catalogo/arte.pdf>

- Encovi (2014) "*Trabajo Infantil en Guatemala*". recuperado el 13 de febrero de 2018 de: <http://iniciativa2025alc.org/sites/default/files/TI-GUATEMALA-ENCOVI2014.pdf>

- Dirección General Financiera, USAC (2017). "*Presupuesto de Egresos Tasa Estudiantil Ejercicio 2017*". Recuperado mayo 1, 2018, de USAC Sitio web: http://c3.usac.edu.gt/presupuesto.usac.edu.gt/public_html/wp-content/uploads/2017/10/Distribucion-Tasa-Estudiantil-2017.pdf

- Segura, N (2016) "*Marketing del Color: ¿Cómo Influyen El Color Del Logotipo En La Personalidad De Una Marca?*" (Tesis de maestría). Universidad de Chile, Chile.

- Torres, O (2011) "*La Educación a Través del Arte como Instrumento Básico de la Enseñanza Superior: Comparativa y Validación del Test Crea como Recurso Evaluador en Alumnos Universitarios*". (Tesis doctoral) Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

- Rabkin, N & Redmond, R (2006) "*The arts make a difference*", Las artes hacen la diferencia. Recuperado el 13 de agosto del 2018 de: http://www.ascd.org/ASCD/pdf/journals/ed_lead/el200602_rabkin.pdf

Páginas web:

- Acosta, K (2012) "*La pirámide de Maslow*". Recuperado febrero 13, 2018 de:
<http://www.eoi.es/blogs/katherinecarolinaacosta/2012/05/24/la-piramide-de-maslow/>
- Carreño, D (2011) "*Conceptos del Diseño Gráfico (parte I)*". Recuperado el 13 de agosto de 2018 de:
<http://www.estudio-creativo.com/2011/09/las-formas-y-su-visualizacion-en-el-diseno-grafico-parte-i/>
- Escuela Superior de Arte (2015) "*Información General*". Recuperado febrero 9, 2018 de:
http://www.escuelasuperiordearte.usac.edu.gt/?page_id=1692
- Gándara, N. (2018). "*Reforma escolar genera dudas sobre continuidad de educación musical*". PrensaLibre. Extraído febrero 11, 2018 de: <http://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/mineduc-publico-acuerdo-que-elimina-curso-de-educacion-musical-y-desata-polemica>
- Gándara, N & Lainfiesta, J (2018) "*Reforma escolar genera duda sobre continuidad de educación musical*". Recuperado febrero 20, 2018 de:
<http://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/mineduc-publico-acuerdo-que-elimina-curso-de-educacion-musical-y-de-sata-polemica>
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española(22.a ed.). Consultado Mayo 24, 2018 en:
<http://www.rae.es/rae.html>
- Redacción Cultural (2016) "*Disturbios en el centro histórico destruyen obras de arte*". Recuperado abril 4, 2018 de:
<http://www.prensalibre.com/vida/escenario/disturbios-ene-l-centro-historico-destruyen-obras-de-arte>
- S, Eduard (2017) "*Tono, Saturación y luminosidad*", NaturPixel, Extraído el 15 de septiembre de 2018 de :
<https://naturapixel.com/2011/08/17/tono-saturacion-y-luminosidad/>
- SUN (2017) "*XIV Semana Informativa INFOUSAC 2017 ¡La Visión De Tu Futuro!*" Recuperado el 15 de agosto de 2018 de:
<https://www.facebook.com/events/1672476139724311/>
- Z, Rylan (2018) "*Design in 2018*", Behance. Extraído el 19 de septiembre de 2018 de:
<https://www.behance.net/gallery/59661525/Design-Trends-2018>

A

Arte: Actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido.

Aspirante: persona que desea conseguir un puesto o título

C

Coreografía: Arte y técnica de componer y dirigir bailes o danzas, o del baile o la danza en general.

D

Deficiencia: Defecto o imperfección que tiene una cosa, especialmente por la carencia de algo

Divulgación: Acto de divulgar, de dar a conocer algo y hacerlo por lo tanto público.

E

Egresados: es aquel sujeto que ha concluido sus estudios, y obtenido un título graduación académica, normalmente de rango universitario. El significado más preciso de egresar es formarse, y se usa como sinónimo de graduarse, por ello egresado lo es de graduado o formado.

Entidades: es toda colectividad que puede considerarse como una unidad. El concepto suele utilizarse para nombrar a una corporación o compañía que se toma como persona jurídica.

Escuela: Institución destinada a la enseñanza, en especial la primaria, que proporciona conocimientos que se consideran básicos en la alfabetización.

F

Favoritismo: Trato de favor que se da a una persona en perjuicio de otras que también merecerían lo que obtiene aquella o lo merecerían más.

G

Gestión: Acción o trámite que, junto con otros, se lleva a cabo para conseguir o resolver una cosa.

Grupo objetivo: una noción que se emplea en el ámbito del marketing y la publicidad. El concepto hace referencia a un consumidor representativo e ideal al cual se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a seducir con un producto o un servicio.

I

Implementación: Poner en funcionamiento o llevar a cabo una cosa determinada.

L

Legitimación: Es la calidad otorgada a ciertas personas o actos, por vía legal, que las coloca dentro del ámbito y protección del derecho, aún cuando hubieran nacido fuera de la órbita legal.

Logística: Conjunto de los medios necesarios para llevar a cabo un fin determinado de un proceso complicado.

O

Organigrama: Representación gráfica de la estructura de una empresa o una institución, en la cual se muestran las relaciones entre sus diferentes partes y la función de cada una de ellas, así como de las personas que trabajan en las mismas.

S

Superior: Que está situado encima de otra cosa o más alto que ella.

Saturadas: Llenar, ocupar completamente o utilizar una cosa hasta el límite de su capacidad.

Anexo 1

Análisis FODA de la institución

Escuela de la Universidad de San Carlos con licenciatura en artes dramáticas, artes visuales, danza contemporánea y coreografía, y música.

Fortalezas

- La ESA es una escuela de la Universidad de San Carlos, la única universidad con educación gratuita para la población guatemalteca, Esto hace que sea el único lugar en Guatemala con licenciaturas en las artes que sea gratuita o bien de bajo costo.

Oportunidades

- Esta escuela no es muy conocida, su publicidad es poca y su imagen corporativa no es eficiente. Los proyectos a realizar para resolver estos problemas podrían ser material innovador y llamativo que se reparta en la semana de INFOUSAC, crear una imagen corporativa acorde al tema del arte para anunciarlo en redes o crear material para organizar la administración de la ESA.

Debilidades

- La ESA no cuenta con social media oficial donde tengan espacio para brindar mejor la información de inscripciones, fechas importantes o eventos. Así mismo, tampoco cuentan con departamento de diseño por lo que los horarios que se publican no tienen diseño y son de difícil comprensión.

AMENAZAS:

- La falta de interés hacia las artes es un factor muy importante que se debe tomar en cuenta cuando se trata de ellas en el ámbito Guatemalteco.

Anexo 2

Planes de acción

Diagnóstico Aspectos Generales

Información institucional-

-Información general: visión, misión, objetivos, valores, servicios, cobertura, grupo objetivo.

Página web:

<http://www.escuelasuperiordearte.usac.edu.gt>

Comunicación y diseño

-Departamento de Diseño: funciones, materiales, divulgación y medios.

La escuela no cuenta con un departamento de diseño

Departamento de capacitaciones

Información, programas de formación, programas de formación o capacitación de personal, recursos o medios de comunicación para capacitación personal.

Llamando a la secretaria

Áreas de oportunidad

- Dificultades de comunicación: en actividades institucionales internas, en actividades externas, inmediatas y a largo plazo.

-Acciones realizadas hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación

-Identidad gráfica institucional

Información brindada por encuestas y de la secretaria.

- Plan de Acción

PRIMERO: Aspectos a evaluar e intereses

-¿Qué desea investigar?

Cuales son los problemas de diseño o en podría mejorar/ Como esta la comunicacìon visual en la escuela superior de arte.

-¿Por qué lo investigará?

Para crear una solución que sea parte de mi proyecto de graduación.

SEGUNDO: Contacto directo de la institución.

-¿Quién / quiénes proveerá(n) la información?

Fuente interna: Estudiantes y facultad de la escuela
Fuenteexterna:Egresados,Estudiantesde laUSAC,graduandos

-¿A quiénes evalúa?

Fuente interna: Estudiantes y facultad de la escuela
Fuenteexterna:Egresados,Estudiantesde laUSAC,graduandos

TERCERO:Instrumentos,fuentesdeinformaciónyPlande Acción

-¿Cómo obtendrán la información?

Con encuestas, entrevistas y observación

-¿Cuándo obtendrá la información?

Febrero 7

-¿Dónde (en qué lugar o por qué vía) obtendrá la información?

Parte en la página web (<http://www.escuelasuperiordearte.usac.edu.gt>) y con entrevistas en la escuela superior de arte de la USAC en el paraninfo universitario de la zona 1

- Plan de Acción para Diagnóstico en Institución y Grupo Objetivo

Qué y Por Qué:

- Desconocimiento de la escuela
- Falta de material con información
- Sin identidad gráfica muy concreta
- Comunicación visual confusa
- Sin social media oficial para información importante para los estudiantes.

Quiénes:

-Leticia Azurdia, Auxiliar de divulgación, promoción y logística.
tel:2251-6513ext.0/extencion.esarte@gmail.com/Visita.

-Grupo objetivo: Aspirantes para entrar a la Escuela Superior de Arte, entre 17-30 años, estudiantes y cursando y egresados.

Cómo:

Entrevista, encuesta.

Cuándo:

Citas calendarizadas, visitas para observación.

Dónde:

Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos, localizada en el paraninfo estudiantil de la zona 1.

Anexo 2.1

Tabla de plan de acción

Aspecto a evaluar	Individuo	Fuente/ Instrumento	Lugar/vía	Fecha
Información general	-	Fuente Interna/ Página web	Página web institucional	2 de febrero
Información sobre la comunicación visual en la ESA	Leticia Azurdia	Fuente interna/ Entrevista online	Google forms	7 de febrero
Social media	Leticia Azurdia	Fuente interna/ Encuesta	Visita	19 de febrero
comunicación visual vista por el G.O.	G.O.	Fuentes externas/encuestas	google forms/link compartido en fb	19 de febrero

Anexo 2.3: Perfil del Grupo Objetivo

Plan de acción

Aspectos a evaluar	Individuo	Fuente de información	instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Características Geográficas	Muestra	Externa	Encuesta	Google Forms	1/3/18
Características Sociodemográficas	Muestra	Externa	Encuesta	Google Forms	1/3/18
Características Socioeconómicas	Muestra	Externa	Encuesta	Google Forms	1/3/18
Características Pictográficas	Muestra	Externa	Encuesta	Google Forms	1/3/18
Relación entre G.O. Institución	Muestra	Externa	Encuesta	Google Forms	1/3/18

Anexo 3

Instrumentos de evaluación: (perfil del grupo objetivo)

Encuesta online:

Edad

Sexo

¿Qué relación tiene usted con la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos?

- Estudiante
- Egresado
- Aspirante

Indique su ocupación

- Estudiante
- trabajador
- Estudiante/Trabajador

¿Qué carrera estudia, estudió o planea en estudiar?

¿Conoce las diferentes carreras que ofrece la Escuela Superior de Arte?

- Sí
- No

¿Con qué frecuencia visita la Escuela superior de arte?

¿Cuál es su nivel de satisfacción con la Escuela Superior de arte?

¿Vives en la capital?

- Sí
- No

Si su respuesta fue sí, ¿en qué zona vives?

Si su respuesta fue no, ¿en dónde vive?

¿Con quiénes vive?

- Solo
- Con mis padres
- Con mi familia
- Con inquilinos

¿Frecuenta los centros comerciales?

- Sí
- No

Si su respuesta fue sí, ¿qué centros comerciales frecuenta?

¿Qué tiendas de ropa frecuenta?

- Mega Paca
- Forever 21
- Pull and bear
- Zara
- Bershka
- Bullocks
- Progresiva
- Carrion
- Distefano
- Pacas
- Otros: _____

¿Qué tan frecuente visita centros culturales?

0-----°-----°-----°-----10
Nada bastante Algo Muy poco
Mucho

¿Qué centros culturales visita con frecuencia?

¿Disfruta la lectura?

- Sí
- No

¿Qué está acostumbrado a leer?

- Libros
- Periódico
- Noticias en la web
- Blogs
- Revistas
- Publicaciones en Facebook
- Otro: _____

Entrevista online con Leticia Azurdia, auxiliar de divulgación, promoción y logística:

¿Cuál es su nombre?

¿Cuál es su puesto en la Escuela Superior de Arte?

¿Cuántos puestos existen en la administración de la ESA?

¿Cuáles son?

¿Con cuantos catedráticos cuentan?

¿Cuentan con un departamento de diseño?

Si su respuesta fue si, ¿cuál es su función?

¿Cuentan con Departamento de capacitaciones?

Si su respuesta fue si, ¿cuál es su función?

¿Qué piensa de la comunicación visual que lleva la ESA?

¿Cómo cree que se podría mejorar?

¿Como se entero la primera vez de la ESA?

¿Existe algún documento que tenga más información sobre la escuela aparte de la página web? Si existe, por favor subirlo aquí o por email.

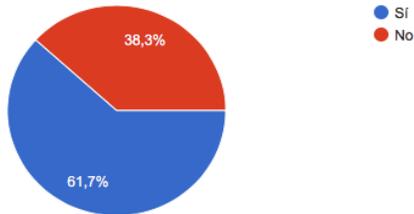
Anexo 3.3

Características Geográficas:

Anexo 3.3.1

¿Vives en la capital?

47 respuestas

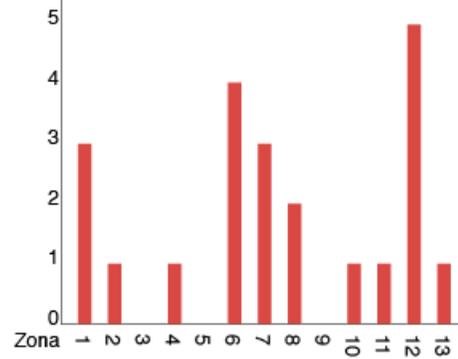


- 61.7% de la población vive en la capital y el 38.3% vive fuera de la capital.

Anexo 3.3.2

Si su respuesta fue sí, ¿en que zona vive?

22 respuestas

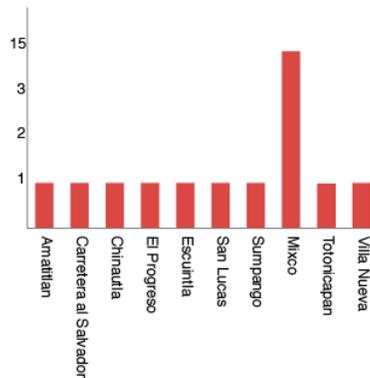


- Del 61.7% que respondieron que sí a la pregunta anterior, la mayoría viven en zona 12, después de sigue zona 6.

Anexo 3.3.3

Si su respuesta fue no, ¿en donde vive?

23 respuestas

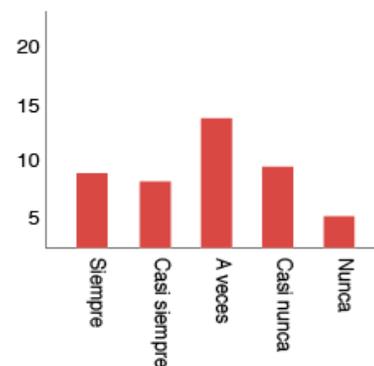


- De las personas que no viven en la capital, la mayoría vive en Mixco.

Anexo 3.3.4

¿Con que frecuencia visita la Escuela Superior de Arte?

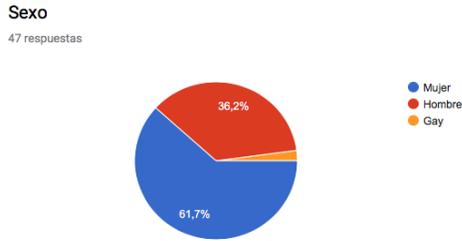
47 respuestas



- 15 personas de las 47 encuestadas frecuentan la Escuela Superior de Arte.

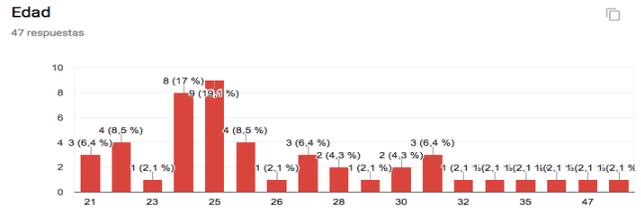
Características Sociodemográficas

Anexo 3.3.5



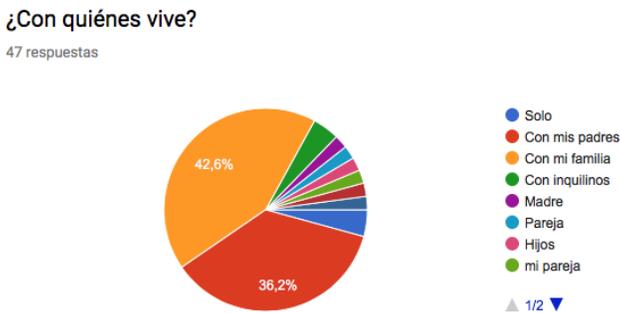
- 61.7% de los encuestados fueron mujeres y el 32.2% eran hombres.

Anexo 3.3.6



- El rango de edades son de 21 a 31, con la mayoría siendo de 25 años.

Anexo 3.3.7



- La mayoría de los encuestados viven con su familia, el 42.6%. 38.2% con sus padres y 5% solos.

Anexo 3.3.8



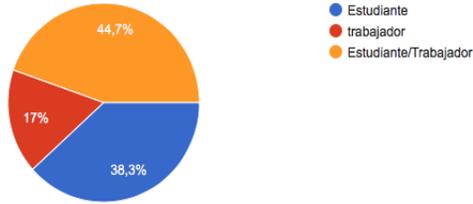
- La mayoría de encuestados actualmente son estudiantes, con un 63.8%, 21.3% para aspirantes y 14.9 de egresados.

Características Socioeconómico

Anexo 3.3.9

Indique su ocupación

47 respuestas

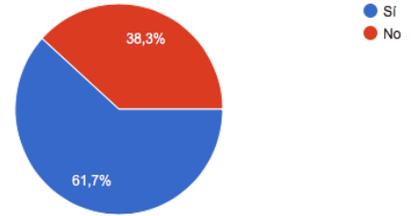


- 44.7% de los encuestados trabajan y estudian, 38.3% solo estudian y 17% solo trabajan.

Anexo 3.3.10

¿Frecuenta los centros comerciales?

47 respuestas

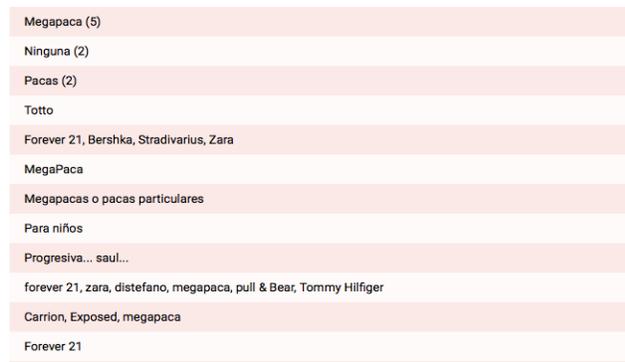


- 61.7% frecuenta centros comerciales, mientras que el 38.3%, de 47 respuestas, no los frecuenta.

Anexo 3.3.11

¿Que tiendas de ropa frecuenta?

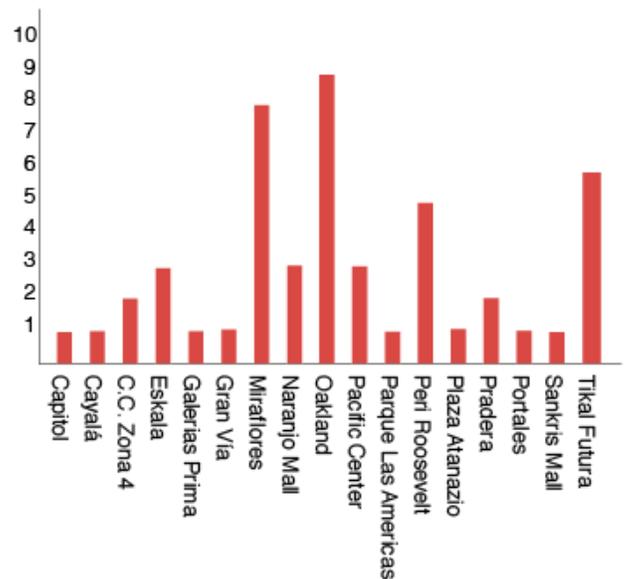
47 respuestas



- De los 47 respuestas obtenidas de los encuestados, La mayoría frecuenta Megapaca y pacas particulares.

Anexo 3.3.12

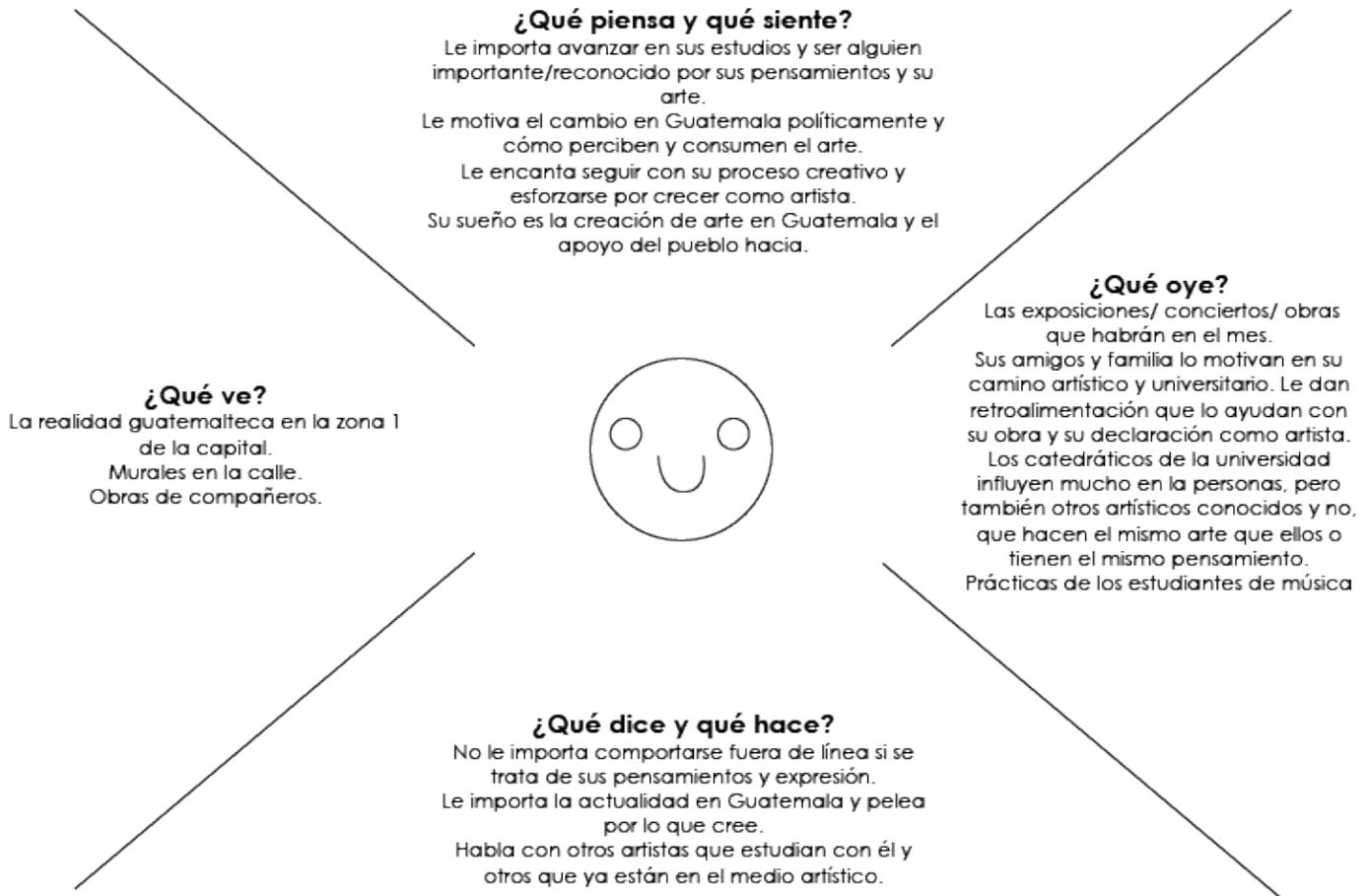
Si su respuesta fue Sí, ¿que centros comerciales frecuenta?



- La mayoría de encuestados frecuentan Oakland, Miraflores, Tikal Futura y Peri Roosevelt.

Mapa de Empatía

Anexo 3.3.13

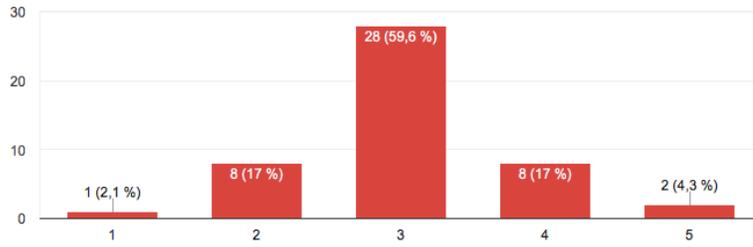


Relación entre el grupo objetivo y la institución

Anexo 3.3.14

¿Cuál es tu nivel de satisfacción con la Escuela Superior de arte

47 respuestas



- El 59.6% piensa que la ESA está en un 3 en una escala de 1 a 5.

Anexo 4

Identificación del problema:

¿Dónde ocurre?

En La Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, localizada en el Paraninfo Universitario en la zona 1 de la ciudad.

¿Cómo se presenta?

Presentación de información sobresaturado, Falta de organización en las redes sociales, No se puede pegar carteles en las paredes del Paraninfo Universitario.

¿Cuáles son sus causas?

funcionarios sin capacitación para divulgar mejor la información, falta de recursos para informar mejor,.

¿Cuáles son sus consecuencias?

Estudiantes mal informados de las actividades institucionales y fechas importantes, falta de interés hacia las actividades institucionales, carencia de actividades estudiantiles.

¿A qué o quiénes afecta directamente?

A los estudiantes de las 4 carreras de la Escuela Superior de Arte.
Catedráticos de la Escuela Superior de Arte.

¿Cuántos están afectados y en qué magnitud?

Actualmente para el ciclo 2018 son 497 más otros sacando su EPS

¿Desde cuándo y con qué frecuencia?

Desde el 2006, cuando se inició la Escuela Superior de Arte.

Anexo 5.1

Técnica :

El arte de preguntar

Problema:

La ESA USAC no cuenta con una imagen gráfica

Preguntas:

¿Desde cuando se ve este problema?

Este Problema se ve desde que la ESA USAC se fundó en el 2004. Se pensó en un logo, que ha ido cambiando con variantes, pero no tiene un imagen gráfica definida.

¿Porqué es necesario que tengan una imagen gráfica?

Para que una institución sea reconocida, es más fácil cuando se tiene una identidad gráfica que solo un logo. La imagen gráfica le da identidad así es más fácil llamar los clientes que se quiere.

¿En qué ayudaría la imagen gráfica con la ESA?

La ESA USAC se podría dar a conocer mejor y tendría más gente tratando de meterse a estudiar que sin una. La ESA USAC cuenta con 4 carreras, Danza, teatro, música, y artes visuales, la divulgación de esta información puede llegar a fundirse, o se pierde para alguien que quiere saber información puntual de alguna carrera.

¿A quienes ayudaría?

A los estudiantes de las 4 carreras y a la administración de la ESA.

¿Por cuáles medios se podrán ver estos cambios?

En los medios que se estarán implementando es en las redes sociales, página web, medios impresos como para INFOUSAC y papelería para la administración.

¿Que se necesita saber/investigar para saber qué cambios hacer?

Se necesita conocer antecedentes gráficos, misión y visión de la escuela, cultura visual de los estudiantes, cómo se siente el grupo objetivo con la escuela, etc.

¿Se encontró un insight?

Si

¿Como se encontró el insight?

Se contactó un estudiante de la ESA USAC y se le hizo varias entrevistas. Se habló sobre sus opiniones sobre la escuela, sobre sus gustos, sus marcas preferidas, etc.

¿Cuál es el insight?

“La escuela me da conocimiento artístico sin que pierda mi esencia”

¿Qué es lo que los estudiantes buscan de la escuela?

Buscan ayuda y soporte para sus eventos y exposiciones, organización para sus clases, divulgación de información importante.

¿Como se puede aplicar este insight a la imagen gráfica deseada?

Ya que hay varios tipos de arte, se tomó uno que se puede usar para representar todas las carreras que hay.

Conceptos Creativos :

- Divulgación asertiva
- Educación pensada en mi
- La mejor aventura de mi vida
- Futuro desconocido
- Artistas en acción

Anexos 5.2

Técnica :

IdeArt

Descripción del Proceso:

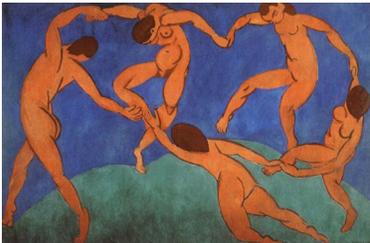
Se toman 3 obras de arte y se usan para generar ideas/ palabras que ayudarán a crear un concepto.

Jackson Pollock, 1944, "The She Wolf"



-Aleatorio, colorido, imaginación, orgánico, intuición, formas, mezcla, salud, vida.

Henri Matisse, 1910, "the Dance"



-Movimiento, sonido, éxtasis, manifestación, músculos, horizonte, futuro, unión, enlace

Efraín Recinos, 1960, "Guatemalita"



-Serenidad, ondulaciones, tenue, textura, sombra, representación, patria, geométrico.

Concepto final:

-Mi futuro, Imaginado.

Pre Visualización No.1

--	--	--

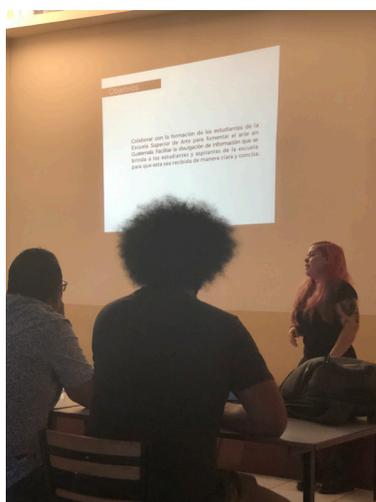
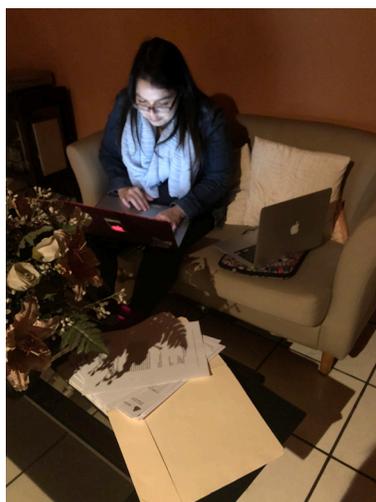
Parámetros de Rendimiento de Marca.

En la siguiente hoja se encuentran 15 parámetros distintos que se utilizarán para evaluar las propuestas de la visualización No. 1 del proyecto de graduación "Diseño de identidad corporativa para el Museo Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida", para el fortalecimiento de la identificación institucional y sus diversas actividades en la Ciudad de Guatemala" del estudiante Hari Ram Morales Castillo previo a conferirle el grado de Lic. en Diseño Gráfico por parte de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.

CALIFICACIÓN 1. = Malo 2. = Bueno 3. = Excelente	Propuesta No. 1			Propuesta No. 2			Propuesta No. 3		
	1.	2.	3.	1.	2.	3.	1.	2.	3.
Calidad Gráfica									
Valores Acumulados									
Ajuste Tipológico									
Corrección Estilística									
Compatibilidad Semántica									
Suficiencia									
Versatilidad									
Vigencia									
Reproductibilidad									
Legibilidad									
Inteligibilidad									
Pregnancia									
Vocatividad									
Singularidad									
Declinabilidad									

Anexo 7

Anexo 7.1 Fotos de Validaciones con Profesionales



Anexo 8



Guatemala, octubre 12 de 2019.

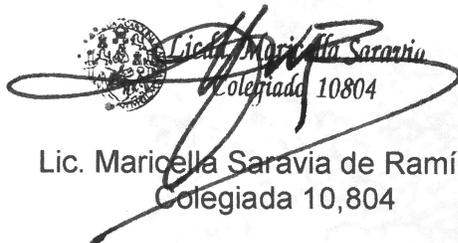
Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **ANA PAOLA SAMAYOA BOCALETI**, Carné universitario: **201113693**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **CREACIÓN DE IDENTIDAD GRÁFICA PARA LA ESCUELA SUPERIOR DE ARTE DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA PARA MEJORAR LA IDENTIFICACIÓN DE INFORMACIÓN OFICIAL**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

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

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



Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

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

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

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

“Creación de identidad gráfica para la Escuela Superior de Arte de la Universidad de San Carlos de Guatemala para mejorar la identificación de información oficial”

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Ana Paola Samayoa Bocaleti

Asesorado por:



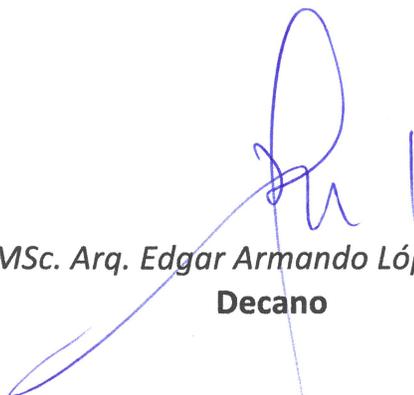
Licda. Ana Carolina Aguilar Castro



*Licda. Anggely María Suceth
Enriquez Cabrera*

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**Escuela
Superior
de Arte**

