

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

**Desarrollo de sistema de identidad
gráfica para el Diplomado en
Docencia Digital de la División de
Educación a Distancia en Entornos
Virtuales de la Universidad de
San Carlos de Guatemala,
ciudad de Guatemala**

Proyecto de graduación desarrollado por Héctor José Muñoz González
Guatemala, marzo 2022

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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Desarrollo de sistema de identidad gráfica para el

Diplomado en Docencia Digital

de la División de Educación a Distancia en Entornos
Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Proyecto de graduación desarrollado por
Héctor José Muñoz González

Guatemala, marzo 2022

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

Nómina de autoridades

Junta Directiva Facultad de Arquitectura

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal Examinador

Lcda. Anggely María Suceth Enríquez Cabrera
Asesora metodológica

Lic. Francisco Javier Donis Guerrero
Asesor gráfico

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Agradecimientos

Este logro se lo dedico a mi mamá, que siempre ha estado a mi lado incondicionalmente, el camino recorrido hasta el día de hoy no fue fácil, pero a su lado siempre encontré fuerzas para seguir adelante y nunca darme por vencido, espero algún día poder devolverle todo lo que ella ha dado por mí.

A mi familia, al mostrarme que el apoyo y el cariño están en cada detalle, en cada regaño, en cada risa y en cada momento que hemos compartido juntos, sin importar que seamos distintos siempre estaremos unidos.

A Cindy, que ha sido una persona muy importante en mi vida y con quien hemos alcanzado tantos éxitos juntos, tantos esfuerzos que cuando veo atrás sé que han valido la pena. Gracias por nunca rendirte, creer en mí y enseñarme tanto.

A mis amistades, con quienes he compartido tantos buenos momentos, personas que la vida me ha dado el gusto de conocer, aprender tanto de ellas y ellos, personas que de alguna forma se vuelven parte de tu familia y que siempre formarán una parte importante de mi vida.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala que al brindar acceso a una educación gratuita y de calidad permite a tantos jóvenes tener un futuro lleno oportunidades y poder impactar positivamente en su vida y en la de sus familias.

Luego de este largo camino recorrido solamente me queda agradecer a todas las personas que de una forma u otra han sido parte de él, tantos momentos que atesoraré siempre y que serán un recordatorio de que cada esfuerzo tiene su recompensa.

Índice

Presentación	13
Introducción	15
Capítulo 01: Introducción	16
Antecedentes del problema de comunicación visual	17
Definición y delimitación del problema de comunicación visual	20
Justificación del proyecto	20
Objetivos del proyecto	22
Capítulo 02: Perfiles	23
Perfil de la institución	24
Perfil del grupo objetivo	38
Capítulo 03: Planeación Operativa	43
Previsión de insumos y costos	44
Diseño de flujograma	45
Cronograma	48
Capítulo 04: Marco Teórico	51
Dimensión social y ética	52
Dimensión funcional y estética	59

Capítulo 05: Definición creativa..... 69

Brief 70

Descripción de la estrategia de aplicación
de las piezas 74

Insight 92

Concepto creativo 102

Premisas de diseño 107

Códigos visuales 114

Capítulo 06: Producción gráfica..... 120

Previsualización 121

Nivel de producción gráfica 1..... 125

Nivel de producción gráfica 2 141

Nivel de producción gráfica 3 158

Propuesta gráfica final fundamentada..... 173

Vista preliminar de la pieza gráfica..... 178

Lineamientos para la puesta en práctica..... 206

Presupuesto..... 210

Capítulo 07: Síntesis del proceso..... 214

Lecciones aprendidas 215

Conclusiones 218

Recomendaciones 220

Glosario	222
Referencias	224
Índice de figuras	232
Anexos	234
1. Análisis FODA / DEDEV	235
2. Diagrama Ishikawa	236
3. Instrumentos de análisis del grupo objetivo	237
4. Resultados de la encuesta de análisis del grupo objetivo	242
4.1 Características geográficas	242
4.2 Características sociodemográficas	243
4.3 Características socioeconómicas	244
4.4 Características psicográficas	245
4.5 Relación con la institución	247
5. Carta de aprobación EDG-198-202	250
6. Evidencias entrevistas realizadas a docentes	251
7. Análisis de las temáticas de las entrevistas realizadas a docentes	252
8. Instrumento de validación con expertos	257
8.1 Resultados de validación con expertos	261
9. Instrumento de validación con la institución	265
9.1 Resultados de validación con la institución	268
10. Instrumento de validación con el grupo objetivo	270
10.1 Resultados de validación con el grupo objetivo	273
11. Entrega de los materiales a la institución	275

Presentación

En el 2020, derivado de la crisis sanitaria por la pandemia de COVID-19, la educación ha sido una de las áreas que más se ha visto afectada al migrar de los modelos tradicionales presenciales a una modalidad a distancia.

La Universidad de San Carlos de Guatemala no fue la excepción por lo que docentes y estudiantes de todas las facultades y extensiones educativas asumieron el reto de desarrollar sus procesos de enseñanza-aprendizaje de forma remota haciendo uso de herramientas digitales.

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, como dependencia de la Dirección General de Docencia, es la instancia responsable de impulsar e implementar la educación abierta, a distancia, virtual y en línea en la Universidad, por lo que dentro de sus programas de capacitación realizan el diseño académico del Diplomado en Docencia Digital, el cual tiene como objetivo brindar conocimientos básicos y necesarios a los docentes en relación al uso de herramientas educativas en ambientes digitales.

El proyecto que a continuación se presenta tiene como eje central el desarrollo de un sistema de identidad gráfica que consolide todos los materiales necesarios para el cumplimiento de los objetivos educativos del Diplomado en Docencia Digital; ya que al proporcionar opciones de capacitación a los docentes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se busca mejorar los procesos de educación a distancia para todos los estudiantes de la universidad a mediano y largo plazo.

Introducción

El presente proyecto de graduación inició con una investigación diagnóstica para identificar necesidades y oportunidades de intervención mediante el diseño gráfico en la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, siguiendo la metodología proporcionada por la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala, con el acompañamiento de asesores metodológicos y gráficos.

Como parte del proceso se realizó un análisis de los antecedentes del problema de comunicación visual detectado, así como la definición del perfil de la institución y el grupo objetivo para quienes se desarrolla la propuesta gráfica. Una vez delimitado el problema y sus actores principales, se procedió a realizar una previsión de insumos y costos, diseñar el flujograma del proceso y definir el cronograma de trabajo como parte de la planeación operativa. La investigación, tanto en la dimensión social y ética como en la dimensión funcional y estética, juega un papel fundamental en la construcción de propuestas gráficas sólidas por lo que se integra en el marco teórico del proyecto.

Posteriormente, se realizó la definición creativa a través de la construcción del *brief*, definición de la estrategia de aplicación de las piezas propuestas, identificación de *insight*, definición del concepto creativo, premisas de diseño y códigos visuales. Todo lo anterior dio paso al proceso de producción gráfica, el cual se desarrolló en distintos niveles iniciando con la previsualización, en donde se describen las piezas a diseñar para dar paso a los niveles de producción gráfica 1, 2 y 3 en los que se perfeccionaron los materiales a través de distintas validaciones con expertos, representantes de la institución y una muestra del grupo objetivo para garantizar la funcionalidad de los mismos. Este proceso concluyó con la descripción de los lineamientos para la puesta en práctica de los materiales y la descripción del presupuesto de diseño del proyecto.

Finalmente, se realiza una reflexión sobre el proceso la cual se recopila en las lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones del informe de proyecto de graduación.

Capítulo 01

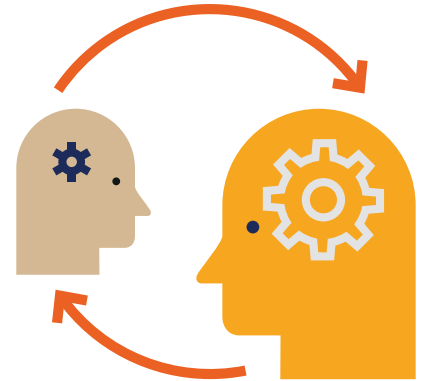
Introducción

Antecedentes del problema de
comunicación visual

Definición y delimitación del problema
de comunicación visual

Justificación del proyecto

Objetivos del proyecto



Antecedentes

El 27 de noviembre del 2013 en reunión del Consejo Superior Universitario de la Universidad de San Carlos de Guatemala se autorizó a la Dirección General de Docencia la creación y funcionamiento de la Unidad de Educación Virtual¹, la cual es la dependencia responsable de investigar, evaluar, asesorar y apoyar la implementación y desarrollo de modelos educativos para la educación superior, basados en tecnologías de información y comunicación.²

Las facultades de Arquitectura, Ciencias Económicas, Ciencias Médicas, Ciencias Químicas y Farmacia e Ingeniería, las escuelas de Ciencias Psicológicas, Trabajo Social, Postgrado de la Facultad de Ciencias Químicas y Farmacia y Postgrado de la Facultad de Odontología así como los centros universitarios de Jutiapa, El Progreso y del Norte han implementado sus plataformas de Campus Virtual donde los estudiantes pueden consultar contenidos, tareas, recursos y actividades que los docentes preparan como apoyo a sus procesos de enseñanza. De forma paralela, en cada unidad académica, según sus planificaciones individuales, se han gestionado espacios para promover la formación constante de los docentes con capacitaciones sobre metodologías de enseñanza y el uso de herramientas digitales.

¹ Universidad de San Carlos de Guatemala; Consejo Superior Universitario. «Acta No. 22-2013 Numeral 12, Punto cuarto, inciso 4.1.» Guatemala, 27 de noviembre del 2013. Consultado el 20 de junio 2020, https://www.usac.edu.gt/adminwww/actas_csu/Acta22-13.pdf

² Universidad de San Carlos de Guatemala; Unidad de Educación Virtual. «Misión». Consultado el 20 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/ev/>

En el 2019 el Consejo Superior Universitario (CSU) de la Universidad de San Carlos de Guatemala, conforme a lo dispuesto en el documento de Políticas institucionales en su apartado de *Políticas Académicas de Docencia-Política de Educación Virtual* delimitada por la actual administración rectoral, la cual se orienta a impulsar la educación a distancia por medio de plataformas y entornos virtuales, para ofrecer a los estudiantes programas novedosos, actualizados científica y tecnológicamente, aprovechando las herramientas que ofrece la nueva era de la información y comunicación, mediante Punto SÉPTIMO, Inciso 7.2 del Acta No. 09-2019 de fecha 27 de marzo del mismo año, aprueba la *Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales*, convirtiéndose en el respaldo legal del proyecto de reestructura de la Unidad de Educación Virtual y el Programa para la Formación de Formadores para la creación de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, como dependencia de la Dirección General de Docencia, responsable de impulsar e implementar la educación abierta, a distancia, virtual y en línea.³

En el 2020 surge la crisis de salud mundial al declararse la pandemia de COVID-19; en Guatemala fue anunciado oficialmente el primer caso el 13 de marzo de 2020. Derivado de ello se implementan en el país diversas restricciones para minimizar los casos de contagio de coronavirus, tales como: suspensión de clases, paro laboral y suspensión de actividades no esenciales, acompañado de suspensión de transporte público, visita a reos, consultas externas en hospitales, prohibición de ingreso a extranjeros y el cierre de fronteras terrestres, aéreas y marítimas, las cuales se han extendido y ampliado conforme se ha desarrollado la emergencia en Guatemala.⁴

En respuesta a dichas disposiciones, la Universidad de San Carlos de Guatemala en sus distintas facultades y extensiones educativas se ve en la necesidad de impartir todas las clases a distancia haciendo uso de herramientas digitales, lo cual supuso un gran reto, tanto para estudiantes, como para sus profesores al tener que adaptarse a nuevas formas de desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

³ Universidad de San Carlos de Guatemala; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, *Antecedentes*. Consultado el 02 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

⁴ Rivera, Dulce. *Estado de Calamidad, suspensión de clases y toque de queda ¿cuándo se vence el plazo de estas medidas tomadas por el coronavirus?* En: Prensa Libre, 26 de marzo 2020. Consultado el 13 de abril del 2020, <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/estado-de-calamidad-suspension-de-clases-y-toque-de-queda-cuando-se-vence-el-plazo-de-estas-medidas-tomadas-por-el-coronavirus/>

La modalidad totalmente virtual de la educación demanda capacitaciones para estudiantes y docentes, implementación de plataformas, desarrollo de contenidos mediados con un enfoque andragógico y herramientas de comunicación y acompañamiento a los procesos, entre otros muchos aspectos a considerar. Actualmente, el desarrollo tecnológico permite que las universidades modernicen y fortalezcan sus estructuras para proveer educación a distancia y afrontar los cambios rápidamente. Cuando la crisis de salud termine, esas estructuras permanecerán y marcarán el paso hacia un nuevo avance en el proceso de la enseñanza- aprendizaje.⁵

Por esta razón, la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) diseñó el **Diplomado en Docencia Digital**, que tiene como propósito brindar los conocimientos básicos y necesarios a los docentes sancarlistas para llevar el aula a la web, comunicarse efectivamente en ambientes digitales y, principalmente, enseñar y evaluar a través de los recursos y actividades que ofrecen plataformas como Moodle y los sistemas de videoconferencias disponibles en la DEDEV. La modalidad del diplomado es abierto-virtual; es decir, los módulos de aprendizaje estarán abiertos para que sean abordados de acuerdo a la necesidad de formación y disponibilidad de tiempo y recursos de los usuarios; siempre y cuando se desarrollen dentro de las cuatro semanas programadas. La oferta académica del Diplomado en Docencia Digital estará disponible a través de internet para los 7,710 docentes de todas las facultades, escuelas y extensiones de la USAC en todo el territorio nacional.

Para el desarrollo del Diplomado en Docencia Digital se requiere la elaboración de materiales gráficos tanto de implementación directa dentro de la plataforma educativa, como de comunicación externa para que los docentes participen en dicha capacitación e incrementen sus competencias virtuales las cuales podrán poner en práctica y mejorar sus procesos de educación a distancia.

⁵Álvaro Sánchez, «¿Cambiará la educación superior después del COVID-19?», Serie Reflexiones en tiempos de crisis, Universidad San Pablo de Guatemala, (2020), <https://uspg.edu.gt/site/blog/cambiara-la-educacion-superior-despues-del-covid-19> (Consultado el 02 de junio de 2020)

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales necesita comunicar la oferta académica del Diplomado en Docencia Digital utilizando elementos visuales pertinentes, para persuadir a los docentes universitarios de participar en dicho diplomado y capacitarse para incrementar sus competencias digitales. De igual forma, es necesario acompañar los procesos de aprendizaje con material de apoyo didáctico en la plataforma en la que se desarrolla el diplomado.

Los materiales indicados anteriormente deberán tener unidad visual y utilizar los elementos gráficos adecuados para alcanzar los objetivos de comunicación, por lo que se considera que una posible solución al problema de comunicación es el desarrollo de un sistema de identidad visual que responda a las necesidades y particularidades del Diplomado en Docencia Digital, que describa las pautas para diseñar los materiales gráficos requeridos y comunique su esencia para que tenga reconocimiento y proyección hacia los docentes universitarios que deseen formar parte de él como una opción de formación y actualización profesional.

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto

La creación del sistema de identidad gráfica tiene como objetivo que los materiales institucionales que se desarrollen mantengan unidad visual, comuniquen la esencia de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales y se perciban como una fuente confiable de información; esto permitirá posicionar al Diplomado en Docencia Digital para que sea reconocido dentro de la oferta académica y la mayoría de docentes se interesen en formar parte del mismo.

Al proporcionar opciones de capacitación a los docentes de la USAC, se busca mejorar los procesos de educación a distancia para todos los estudiantes de la universidad, lo cual es de suma importancia, tanto por las circunstancias derivadas de la crisis de salud del COVID-19, como para la educación superior a distancia en el futuro.

Incidencia del diseño gráfico

El desarrollo de la identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital y su correspondiente manual de aplicación busca propiciar el uso eficiente de los elementos visuales en sus diferentes aplicaciones internas y externas. La capacidad del diseño gráfico de estimular los sentidos y atraer la atención, lo convierte en una herramienta indispensable en los entornos virtuales de aprendizaje, en donde es necesario desarrollar material que sirva como elemento ilustrativo de las temáticas y del contenido como parte de la proyección de un curso digital/virtual.

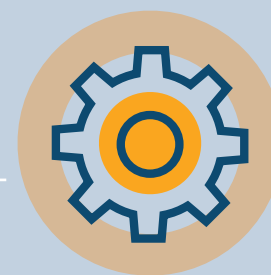
Factibilidad del proyecto

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales proporcionará los insumos de información necesarios para la realización del proyecto, tales como: medios de contacto, acceso a los canales de comunicación institucional disponibles, textos descriptivos de la oferta académica, planteamiento curricular del Diplomado en Docencia Digital y demás información requerida para la elaboración de los materiales gráficos.

Otro aspecto favorable es el uso de medios digitales para la difusión de los mensajes y materiales gráficos relacionados con la comunicación institucional, pues en una encuesta realizada a docentes de la USAC, se ha identificado que el grupo objetivo utiliza dispositivos digitales como computadoras y teléfonos inteligentes, lo que presenta oportunidades para innovar en la estrategia de comunicación y reducir los costos de reproducción de los distintos materiales. (Anexo 4.3)

La Escuela de Diseño Gráfico proporcionará asesores designados por la Unidad de Proyecto de Graduación quienes supervisarán y asesorarán cada fase del proyecto, hasta la finalización del mismo. El conocimiento adquirido durante el proceso de formación del estudiante de diseño gráfico, permitirá desarrollar el proyecto estableciendo una planificación de cada una de las actividades del mismo, garantizando su ejecución y desarrollo de manera efectiva tratando de contemplar cualquier inconveniente que surja durante el proceso.

Objetivos



Objetivo General

Contribuir con los mecanismos de comunicación institucional de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales y el Diplomado en Docencia Digital a través del desarrollo de un sistema de identidad institucional que consolide todos los materiales gráficos necesarios para el cumplimiento de los objetivos educativos del diplomado.

Objetivos Específicos

Objetivo de comunicación visual

Estructurar los materiales gráficos del Diplomado en Docencia Digital para que reflejen la misión, visión, valores y particularidades del diplomado y que sean adecuados para los docentes que se capaciten en dicho diplomado.

Objetivo de diseño gráfico

Desarrollar un sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital con los códigos visuales pertinentes que reflejen la esencia de la institución para ser aplicado en los diferentes materiales gráficos requeridos según las necesidades de comunicación del diplomado.

Capítulo 02

Perfiles

Perfil de la institución

Perfil del grupo objetivo

Perfil de la Institución



Institución

Diplomado en Docencia Digital desarrollado en la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) de la Dirección General de Docencia de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Ubicación: Ciudad Universitaria, zona 12, Edificio de Recursos Educativos, 1er nivel, esquina noreste.

Correo electrónico: universidadvirtual@profesor.usac.edu.gt

Número de teléfono: (502) 2418 7890

Características de la institución

El Diplomado en Docencia Digital forma parte de la DEDEV de la USAC; se desarrolla en el sector de la educación en vista de que colabora con la capacitación profesional de docentes sancarlistas al proveerles herramientas para impartir clases a distancia, comunicarse en ambientes digitales y utilizar los distintos recursos y actividades disponibles en sus procesos de enseñanza.⁶

⁶Universidad de San Carlos de Guatemala; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. *Presentación*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/>

Historia de la institución

La Universidad de San Carlos de Guatemala es una institución autónoma con personalidad jurídica que en su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad, dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación profesional universitaria estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones.⁷

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) de la Dirección General de Docencia de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se constituye como la instancia académica-tecnológica responsable de generar propuestas pedagógicas en el campo de los entornos virtuales de aprendizaje para el perfeccionamiento y tecnificación del sistema educativo superior y el fortalecimiento de la formación estudiantil, docente y profesional; con las exigencias de estándares de calidad requeridos a nivel nacional e internacional, centrados en las modalidades de educación abierta, a distancia, virtual y en línea. Ofrece programas novedosos, actualizados científica y tecnológicamente que permiten satisfacer las exigencias de formación docente de la Universidad, y que a la vez, coadyuvan al desarrollo socioeconómico y científico-cultural del país, operacionalizando así lo establecido en la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales de esta casa de estudios.

En ese contexto, la DEDEV busca dar respuesta a las constantes transformaciones socioeconómicas, geopolíticas y científico-tecnológicas generadas como consecuencia de la globalización, que sitúan a la USAC frente a nuevos escenarios y desafíos, en los cuales el tema de la educación virtual, como producto de la tecnología aplicada a la educación superior, está destinado a constituirse en uno de los objetivos estratégicos para el cumplimiento de sus fines relacionados con docencia, investigación y extensión.⁸

⁷ Asamblea Nacional Constituyente. *Constitución Política de la República de Guatemala*. 1985. Consultado el 03 de julio 2020, <https://cc.gob.gt/constitucionpolitica/>

⁸ USAC; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. *Presentación*. Consultado el 05 de junio 2020.

Filosofía

Debido a la reciente creación y aprobación de la estructura organizacional de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, no se cuenta con valores institucionales establecidos, pues aún se están definiendo. Basados en el Acuerdo de Rectoría No. 0190-2020, Punto Cuarto, la DEDEV y la División de Desarrollo Organizacional están trabajando en los instrumentos técnicos y administrativos para el funcionamiento adecuado de la misma; pero debido a las disposiciones del CSU respecto a la asistencia presencial, el proceso se retrasó.

- **Misión:** Somos la instancia responsable de implementar e innovar prácticas educativas a través de la gestión del conocimiento y la investigación, así como del aprendizaje en ambientes virtuales utilizando tecnologías educativas como recursos didáctico-metodológicos, para la consecución de los fines de la Universidad de San Carlos de Guatemala.⁹
- **Visión:** Ser la instancia líder en Educación a distancia y virtual de la Universidad de San Carlos de Guatemala que coadyuve a ampliar la cobertura educativa, el intercambio del conocimiento y ofrecer alternativas educativas integrales que superen las limitaciones de tiempo y espacio, a través de la implementación de las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas.¹⁰
- **Objetivos:**¹¹
 - + Establecer las bases y principios para el desarrollo de una educación superior a distancia dentro del marco de los entornos virtuales de aprendizaje.
 - + Promover la educación a distancia dentro de los entornos virtuales y ofrecer alternativas complementarias a los procesos de enseñanza-aprendizaje a la comunidad universitaria innovando en los procesos de formación apoyados por las tecnologías educativas en las distintas unidades académicas de la Universidad.
 - + Proponer estrategias de formación y capacitación para crear una cultura de educación virtual en las unidades académicas y administrativas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

⁹USAC; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, «Presentación».

¹⁰USAC; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, «Presentación».

¹¹USAC; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, «Presentación».

- + Impulsar la educación virtual, en función de las necesidades de formación profesional actualizada con el uso de la tecnología educativa de la Universidad.
- + Contribuir al proceso de desconcentración y ampliación de la cobertura de la educación superior de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Servicios que presta la institución

Las funciones de la DEDEV, comprenden:¹²

- Brindar asesoría técnica y acompañamiento académico en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales y videoconferencias a las unidades académicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, creación de Programas de Educación a Distancia en entornos virtuales.
- Realizar las gestiones necesarias de coordinación y vinculación con organismos nacionales e internacionales, con relación a la educación a distancia en entornos virtuales.
- Establecer el acceso e intercambio de conocimientos a nivel nacional e internacional relacionado al aprendizaje en los entornos virtuales para el mejoramiento educativo a través de actividades de actualización e investigación.
- Brindar asesoría legal en materia de derechos de autor, respecto a la elaboración y uso de materiales para entornos virtuales.
- Realizar la planificación estratégica para orientar la implementación de los proyectos de educación a distancia en entornos virtuales en las distintas unidades académicas de la Universidad de San Carlos.
- Comunicar y divulgar planes, cursos, programas, carreras y otros proyectos de educación a distancia en entornos virtuales.

¹²USAC; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, «Presentación».

- Proporcionar asesoría técnica y pedagógica con relación a las tecnologías de la información y comunicación en apoyo a la educación a distancia y entornos virtuales.
- Innovar en la implementación de tendencias tecnológicas aplicadas a procesos educativos que respondan a las modalidades abierta, a distancia, virtual, en línea, en función de los proyectos de la administración central.

Cobertura

La DEDEV de la Dirección General de Docencia atiende a la población de docentes y estudiantes de la USAC. Trabaja en el desarrollo de las modalidades de enseñanza-aprendizaje (abierta, a distancia, virtual y en línea) para los programas oficiales de la Administración Central y el acompañamiento de la implementación en las distintas unidades académicas de la Universidad.¹³

Grupo objetivo

En conversación por correo electrónico con la Lcda. Madelline Cárcamo, Profesional en Procesos Académicos Virtuales de la DEDEV,¹⁴ compartió que la USAC cuenta con 7,710 docentes y más de 180,000 estudiantes de todas las facultades, escuelas y extensiones de la misma en todo el territorio nacional.

Fuentes de financiamiento

La DEDEV es una dependencia de la Dirección General de Docencia; el presupuesto para su funcionamiento está contemplado dentro del presupuesto general de la USAC.¹⁵

¹³ Universidad de San Carlos de Guatemala; Unidad de Educación Virtual. *Quiénes somos*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/ev/>

¹⁴ Madelline Cárcamo, entrevista por José Muñoz, 10 de junio de 2020.

¹⁵ Universidad de San Carlos de Guatemala; Departamento de Presupuesto; Sistema de Contabilidad Integrada Gubernamental. *Ejecución de Gastos. Reportes. Información Consolidada. Ejecución del presupuesto. (Grupos Dinámicos)*. De enero a mayo 2020, Consultado 3 de junio 2020, del <https://presupuesto.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2020/06/ejecucion-gastos-2020-por-ue-mayo.pdf>

Identidad y comunicación visual

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) cuenta con un Departamento de Comunicación, el cual se divide en: Área de Diseño y Diagramación, Área de Producción Fotográfica y Audiovisual y Área de Redes Sociales; también cuenta con un Departamento de Innovación Educativa dividido en: Área de Producción de Material Didáctico y Audiovisual y Área de Innovación.¹⁶

Dentro de cada una de estas áreas se realizan materiales de comunicación específicos para suplir distintas necesidades tales como la creación de material didáctico para los distintos cursos que se imparten, así como para la promoción y comunicación de la oferta académica disponible.

- **Descripción de la producción gráfica:** En conversación electrónica por WhatsApp con la Lcda. Madelline Cárcamo, Profesional en Procesos Académicos Virtuales¹⁷, se enlistó de forma general, la producción gráfica de la DEDEV la cual comprende los siguientes materiales:
 - + Logotipo institucional y manual de marca: Se está desarrollando dicho manual, para normar la aplicación en los materiales gráficos institucionales.
 - + Sitio web: Consolida información institucional y anuncios de actividades de interés, también sirve de enlace para centralizar los Campus Virtuales de las distintas unidades académicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
 - + Facebook y Twitter: Perfiles en redes sociales y publicaciones para las mismas.
 - + Canal institucional en YouTube: El cual cuenta con videos de difusión de actividades académicas.

¹⁶ Universidad de San Carlos de Guatemala; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. *Estructura organizativa*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/%20estructura-organizativa/>

¹⁷ Madelline Cárcamo, entrevista por José Muñoz, 10 de junio de 2020.


Antecedentes gráficos



Figura 1 Logotipo de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.532263160297277/1092464627610458/>



Figura 2 «Invitación - Taller Virtual Buenas prácticas para la Gestión de Proyectos», División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020, <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.53527353329573/1326154174241501/>




DEDEV

comprometida con la educación superior.

La educación continúa en la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-, la suspensión presencial originada por el Covid-19 provocó que toda actividad académica se realice desde la virtualidad. En la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- queremos ayudar a los profesores sancarlistas a través de servicios gratuitos para que las clases continúen en los horarios establecidos.

Aprende con nuestros video tutoriales a utilizar nuestras aulas en Moodle:

- › Sacarle provecho a tu espacio en la nube
- › Cómo ingresar al aula virtual de la Red de Apoyo Digital Docente -RADD-
- › Cómo crear tareas
- › Cómo publicar archivos
- › Cómo crear carpetas y subir archivos
- › Cómo crear y configurar evaluaciones
- › Uso de de Google Drive 

DOCENTES

En tus manos está detener el #Covid19 #QuédateEnCasa las #ClasesContinúan



Figura 3 «Publicación: Docencia continúa en línea», División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020, <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1326068140916771/>

¿Cómo dar una clase en vivo a través de video conferencia?



Las clases virtuales se deben planificar y practicar, no es lo mismo dar clases presenciales que en un entorno virtual.

Previo

Preparación

Establece la herramienta que se utilizará.

Practica con la herramienta y conoce sus funcionalidades para evitar estrés.

Comprueba la conexión a internet (busca el lugar más cercano a tu Router o conéctate directamente con cable).

Prueba los dispositivos a utilizar (cámara y audio).



Planificación

Definir tema y agenda



¿Qué van a aprender? Objetivo de la clase.



Duración (45 minutos máximo. El tiempo de atención disminuye debido a los diversos distractores), contempla 15 minutos más para dudas y consultas.



Prepara una presentación. NO satures de contenido tus láminas y trata de utilizar un máximo de 10 diapositivas.



Escribe notas de información importante para no olvidar decirles a los estudiantes.

Antes de la clase



Comparte a los estudiantes información sobre la aplicación o entorno en el que se desarrollará la clase virtual, forma de participar (ingresar con nombre y apellido), el tiempo programado. Esto ayudará a bajar la ansiedad.



Programa la sesión en la aplicación elegida y envía el enlace para ingresar a los estudiantes.



Identifica la locación (lugar de donde te conectarás).



Comprueba internet, audio y video.



Entra 15 minutos antes.



Ten lista la presentación.

Durante la clase



Inicia puntualmente



¡Importante! Graba la sesión



Saluda, indica el objetivo o propósito de esa clase y presenta la agenda



Desarrolla tu clase



Tiempo para dudas o consultas

Después de la clase



Comparte el enlace de la grabación.



Recuerda que el tema de conectividad y acceso a los entornos virtuales es desigual en nuestros estudiantes.



Utiliza los medios más accesibles para compartir el enlace de la grabación.

Si te ha sido útil la información espera nuestros próximos
#TipsParaDocentes #QuédateEnCasa



Figura 4 «Infografía digital: ¿Cómo dar una clase en vivo a través de videoconferencia?», División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020, <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1313796695477249/>



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



El Rector de la Universidad de San Carlos de Guatemala,
MSc. Murphy Olympo Paiz Recinos a través de la División de Educación a
Distancia en Entornos Virtuales de la Dirección General de Docencia y la
Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica,
Invitan al Consejo Superior Universitario y delegados de cada unidad
académica a participar en el Conversatorio Virtual:



RETOS Y OPORTUNIDADES DE LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS BÁSICAS.

27 de abril / 1:30 pm
Transmisión en Cisco Webex Meeting

- ◆ Modelo UNED
Guisella Vargas
- ◆ Comunicación en entornos virtuales
Fernando Ureña
- ◆ Laboratorio de simulación
Diana Herrero
- ◆ Laboratorios remotos
Carlos Arguedas
- ◆ Recursos educativos
Ronald Sequeira
- ◆ Canal de YouTube
Jeffry Barrantes
- ◆ Caso evaluación por medio de cuestionario
Estibaliz Quesada
- ◆ Banco de datos
Rodolfo Hernández
- ◆ Prácticas para realizar en casa
Wendy Villalobos
- ◆ Reflexión final
Eugenio Rojas

La actividad tiene como propósito compartir con los participantes las prácticas realizadas por la UNED para el desempeño docente en el modelo a distancia.

CONFIRMAR PARTICIPACIÓN

Inscribirse a este link
<https://cutt.ly/kyool3w>

o escanear el código QR



Para luego obtener el link que permitirá acceder a la actividad.

"Id y Enseñad a Todos"



Figura 5 «Conversatorio: Retos y Oportunidades de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en las Ciencias Básicas», División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020, <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1316357385221180/>

Políticas de comunicación

La DEDEV no cuenta con una política de comunicación para mediar su comunicación institucional y los materiales gráficos que produce; por esta razón en el presente proyecto de grado, se presenta una propuesta de políticas de comunicación para la misma tomando como referencia la estructura planteada en las *Políticas de Comunicación* de la Universidad Autónoma de Chiriquí, Panamá.¹⁸

Las Políticas de Comunicación de la DEDEV, contribuirán a optimizar los canales de comunicación institucional, destacando su misión, visión, objetivos y programas que desarrolla. Además, facilitarán una comunicación más dinámica y unificada con sus principales destinatarios, mediante el correcto desarrollo de los diversos medios de información.

- **Objetivo general:**

Garantizar los procesos de comunicación internos y externos que se desarrollan en la DEDEV, para la adecuada difusión de mensajes institucionales.

- **Objetivo específicos:**

- + Establecer un sistema de comunicación, sustentado en el ordenamiento institucional.
- + Facilitar el flujo de mensajes entre los miembros de la DEDEV y sus usuarios externos.

- **Comunicación interna:**

La comunicación interna se basa en una línea de comunicación eficaz entre los actores de la DEDEV; sea ascendente, descendente u horizontal. Las políticas de comunicación interna son una herramienta estratégica para dar respuesta y potenciar el sentimiento de pertenencia a la institución y sus diferentes departamentos y áreas. Además de asegurar una sinergia operativa, lo cual propicia un clima de confianza y motivación institucional.

¹⁸ Universidad Autónoma de Chiriquí, *Políticas de Comunicación*. (Panamá: Publicaciones de la Universidad Autónoma de Chiriquí, 2015).

- **Políticas de comunicación interna:**

- + Boletín informativo: Con el propósito de proyectar a la comunidad universitaria una adecuada imagen se diseñará mensualmente un boletín institucional con información concerniente a la DEDEV. Los boletines deberán tener información relativa a actividades o eventos de importancia en el acontecer universitario.
- + Murales informativos institucionales: Para facilitar el acceso a la información, estratégicamente, se ubicarán murales en los cuales se publicarán afiches y volantes concernientes a eventos o información sobre la DEDEV, estos se deberán cambiar periódicamente, considerando la fecha de vencimiento del anuncio.
- + Políticas de imagen institucional: Como parte de la identidad visual de la DEDEV, se deberá colocar el logo oficial en todos los documentos de la institución y cumplir con los parámetros sobre su correcta utilización. establecidos en el *Manual de Imagen Institucional*.
- + Publicidad impresa y virtual: Para preservar la imagen institucional todo el material deberá contener el logo de la DEDEV, así como el de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Para la implementación de materiales gráficos se deberá consultar el manual de identidad de marca y acatar los lineamientos y especificaciones que en él se establecen. Las fotografías e imágenes colocadas deben considerar los derechos de propiedad intelectual o el permiso del autor.
- + Correo electrónico institucional: Para garantizar la eficiente comunicación interna todo el personal administrativo deberá disponer de una cuenta de correo electrónico otorgada por la DEDEV. Estas cuentas se utilizarán como herramienta de interacción entre los usuarios y serán de uso obligatorio para remitir información oficial de la institución.

- + Sitio web: Con el fin de divulgar y siguiendo los estándares de transparencia, se deberá crear un portal web para la DEDEV, el cual ofrecerá de manera detallada a usuarios y demás ciudadanos información acerca de las diferentes acciones que desarrolla cada una de las áreas que la componen y los servicios que presta a sus usuarios, principalmente, en temas académicos y de gestión.
- + Redes sociales: El objetivo de las redes sociales de la DEDEV es compartir información y brindar contenidos de valor sobre ofertas académicas y noticias de los proyectos, innovación, competitividad, educación y más con el fin de mantener a todos los usuarios actualizados sobre estos temas y saber sus opiniones y comentarios sobre los mismos. Las redes sociales de la DEDEV, son un punto de encuentro para que la comunidad intercambie opiniones, participe activamente y comparta información de valor. Todo material que se utilice como contenido en redes sociales debe mantenerse dentro del margen de valores de la institución.
- + Usuarios: Los usuarios internos están conformados por: Facilitadores del aprendizaje, docentes en capacitación, estudiantes y personal administrativo. Mientras que los externos son: otras áreas dentro de la USAC.

Estructura organizativa

La DEDEV de la Dirección General de Docencia, está conformada por los siguientes departamentos: Académico, Innovación Educativa, Tecnología Informática y Comunicación; asimismo, cuenta con el apoyo de las Unidades Administrativa-Financiera y de Asesoría Legal.¹⁹

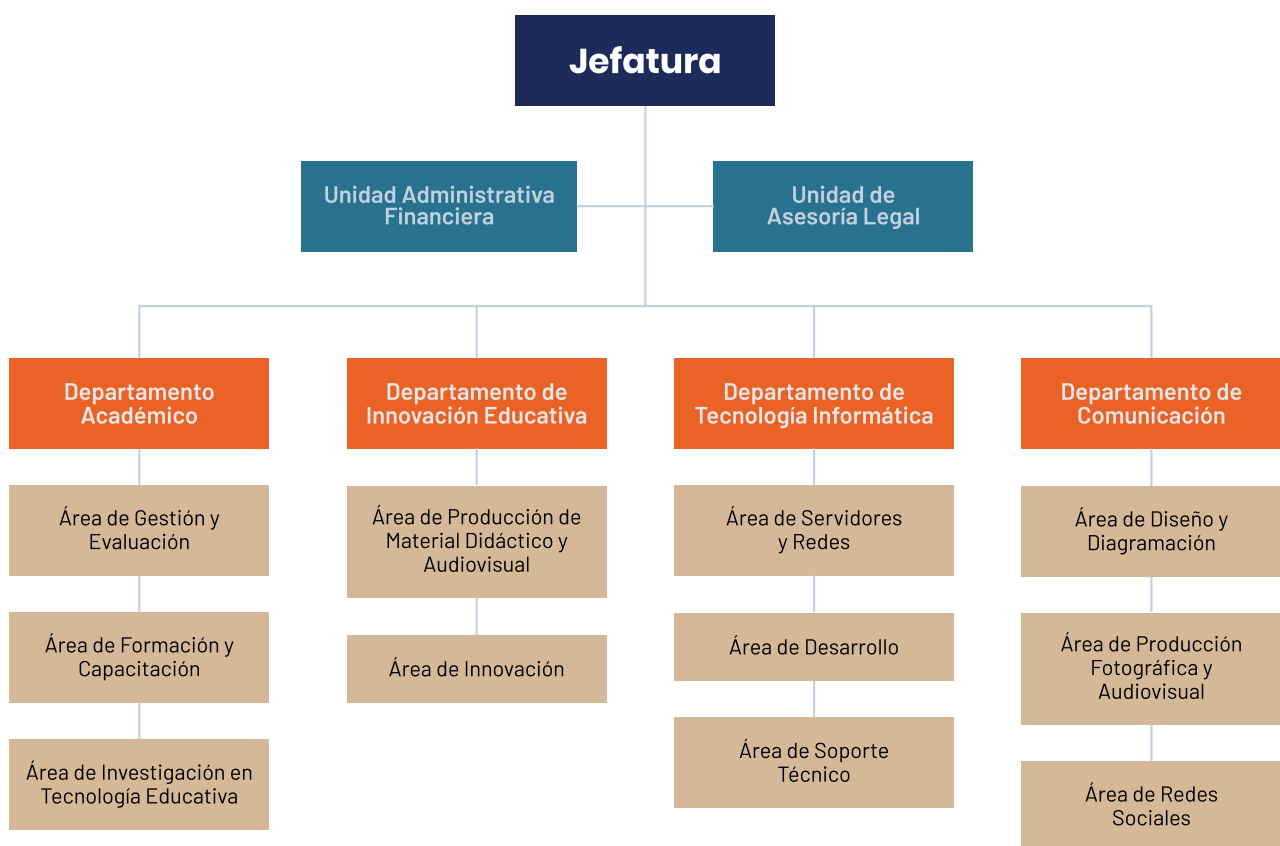


Figura 6 «Organigrama», División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020.

¹⁹ Universidad de San Carlos de Guatemala; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. *Estructura organizativa*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/%20estructura-organizativa/>

Caracterización del grupo objetivo principal: Docentes Universitarios

Tamaño de la muestra

El Diplomado en Docencia Digital está dirigido a los docentes que trabajan en las diferentes unidades académicas de la USAC, el mismo tendrá cobertura en todos los departamentos del país.

Para obtener datos reales sobre el grupo objetivo se realizó una encuesta digital, debido a las restricciones sanitarias y de movilidad derivadas de la pandemia COVID-19 (Anexo 3) a una base de datos de 500 docentes egresados de los programas desarrollados por DEDEV. Para calcular el tamaño de la muestra, se utilizó la siguiente fórmula:

Fórmula

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

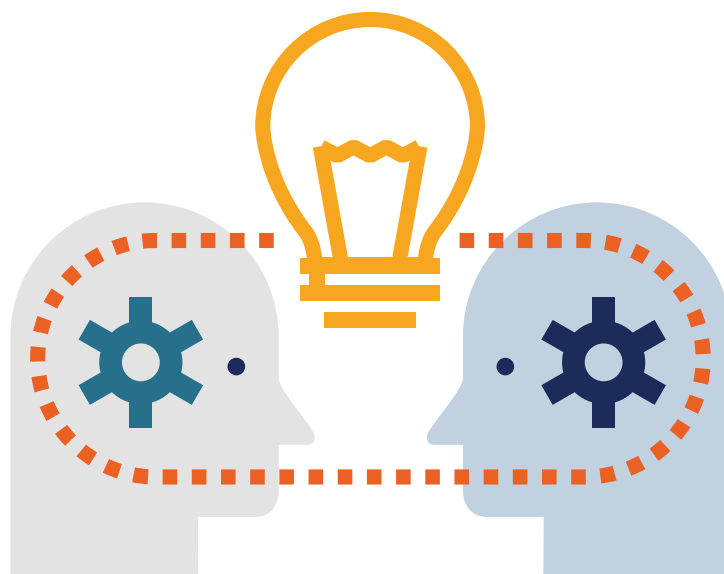
- N:** Tamaño de la población
- Z:** Nivel de confianza
- P:** Probabilidad de que ocurra el evento
- q:** Probabilidad de que no ocurra el evento
- e:** Margen de error estimado
- n:** Tamaño de la muestra buscado

Cálculo de muestra finita

Parámetro	Valor
N	500
Z	1.960 (95%)
P	50%
Q	50%
e	10%

Tamaño de la muestra: 80.70 docentes

La muestra sugerida según la fórmula es de 80.70 docentes. Luego de socializar la misma, se obtuvo la respuesta de **156 docentes universitarios**.



Características geográficas

País: Guatemala

Clima: Templado y se observan 2 estaciones durante el año: Invierno (lluviosa) y verano (seca). El invierno normalmente dura de mayo a octubre y el verano de noviembre a abril aproximadamente.

Densidad: 159 habitantes por km² (2018)²⁰

Hablan español como idioma principal.

Se encuentran distribuidos en todo el territorio nacional, trabajando en las distintas extensiones académicas de la USAC. (Anexo 4.1)

²⁰ Datos Macro «Guatemala - Población» <https://datosmacro.expansion.com/demografia/poblacion/guatemala> (Consultado el 20 de junio 2020)

Características sociodemográficas

Hombres y mujeres guatemaltecos.

Edades comprendidas entre los 30 a 60 años, siendo mayoría los docentes de 41 a 50 años.

Trabajan en la USAC como catedráticos en diferentes facultades de la universidad.

(Anexo 4.2)

Características socioeconómicas

Ingresos a partir del salario mínimo con bonificaciones de Q.3,075.10²¹ los cuales varían según su nivel de titularidad.

Cuentan con estudios de educación superior completa y algunos de ellos con especialidades (maestrías, doctorados).

La mayoría complementa su trabajo como docente con otras actividades laborales relacionadas a su campo profesional.

Utilizan teléfonos inteligentes, computadoras de escritorio o portátiles y tabletas.

La mayoría cuenta con servicio de internet residencial de velocidad intermedia.

Son consumidores hogareños-conservadores, su principal característica es que piensan en términos de familia.

(Anexo 4.3)

²¹ Ministerio de Trabajo y Previsión Social. *Acuerdo Gubernativo Número 320-2019. Salarios mínimos para actividades agrícolas, no agrícolas y de la actividad exportadora y de maquila*. Diario de Centro América, 30 de diciembre de 2019, No. 76. Consultado el 20 de junio 2020. https://www.mintrabajo.gob.gt/images/Servicios/DGT/Salario_m%C3%ADnimo/salario_m%C3%ADnimo_a%202020_acuerdo_320-2019.pdf

Características psicográficas

Son personas responsables y exigentes en su trabajo, que valoran los protocolos y el estatus social.

Las redes sociales que más utilizan son WhatsApp, Facebook, YouTube, Twitter, Instagram y LinkedIn.

En sus tiempos libres les atrae participar en diferentes actividades como: leer, cocinar, realizar manualidades, ver películas en familia, realizar deporte, actividades de jardinería, entre otras.

El grupo objetivo está compuesto por personas de diferentes generaciones, una pequeña parte pertenecen a la generación *millennial*, mientras que la mayoría están divididos entre los que pertenecen a la generación X y a los *baby-boomers*. (Anexo 4.2)

Los *baby-boomers*²² son los nacidos entre 1945 y 1964; para ellos el trabajo es su forma de ser y de existir: estable, a largo plazo, adictivo, no necesariamente de lo que aman hacer.

Los que pertenecen a la generación X²³, nacidos entre 1965 y 1981 son más propensos a estar empleados (aceptan las órdenes de jerarquía institucional) y equilibran la energía entre el trabajo, los hijos y el tiempo de ocio. Presenciaron el nacimiento de internet y los avances tecnológicos.

Los *millenials*²⁴ nacidos entre 1982 y 1994, son multitarea, no dejan la vida en el trabajo. Son emprendedores y creativos, intentan vivir de lo que aman hacer, son idealistas.

(Anexo 4.4)

²² Clarin.com, Tecnología y trabajo «¿A qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento?» 7 de julio del 2017 https://www.clarin.com/entremujeres/baby-boomers-generacion-millennials-centennials-generacion-perteneces_0_ByL.AxzpEW.html (Consultado el 05 de junio 2020)

²³ Clarin.com, Tecnología y trabajo «¿A qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento?»

²⁴ Clarin.com, Tecnología y trabajo «¿A qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento?»

Relación entre el grupo objetivo y la institución

La mayoría de docentes ha recibido capacitaciones relacionadas a las herramientas digitales aplicadas a la educación en sus distintas unidades académicas, sobre todo en los últimos 3 meses.

Anteriormente, muchos de los docentes no habían tenido oportunidad de recibir dichas capacitaciones por limitaciones de tiempo y movilización.

Derivado de la crisis de salud provocada por el COVID-19 y de las restricciones para impartir clases presenciales, muchos se vieron en la necesidad de modificar sus procesos de enseñanza para atender a sus alumnos a distancia.

En algunas ocasiones, el hecho de no conocer a profundidad los ambientes digitales de enseñanza les genera estrés y frustración al querer transmitir los mensajes adecuados y llegar a las personas correctas y no lograrlo de la forma esperada.

Las personas que conforman el grupo objetivo trabajan arduamente y con responsabilidad; pasan gran parte de su día realizando actividades laborales relacionadas con la docencia e investigando sobre el manejo de plataformas educativas a través de cursos digitales en línea, acompañamiento de compañeros y expertos o de forma autodidacta con videos tutoriales.

Utilizan los medios institucionales de comunicación tales como: correo electrónico; correspondencia oficial además del sitio web y página de Facebook de sus respectivas unidades académicas.

(Anexo 4.5)

Capítulo 03

Planeación Operativa

Previsión de insumos y costos

Diseño de flujograma

Cronograma de trabajo del proceso creativo

Flujograma del proceso y previsión de recursos y costos

El flujograma es una herramienta útil que permite visualizar las actividades y procesos que implica cada fase del desarrollo y producción del proyecto, en donde cada actividad mantiene conexión lógica en relación a las demás.

En el flujograma también se identifican los insumos, costos y estimación de tiempo de producción para el desarrollo del proyecto. Para lo cual se establecen los siguientes parámetros:

Estimación de costos		
Rubro	Costo mensual	Costo por hora
Internet	Q400.00 / 30 días x 24 horas	Q0.55
Energía eléctrica	Q500.00 / 30 días x 24 horas	Q0.69
Equipo de computación	Costo inicial = Q35,000.00 Vida útil = 5 años Depreciación anual = Q7,000.00 Costo 2 años de uso = Q21,000.00 Costo mensual = Q1,750.00 / 30 días x 24 horas	Q2.43
Librería	Cuaderno, hojas en blanco, hojas milimetradas, lápices, lapiceros, marcadores, <i>post-its</i> .	Q125.00 *Costo único
Software de diseño (Adobe Creative)	Q53.00 mensual / Duración estimada del proyecto 4 meses	Q212.00 *Costo único
Estimación de tiempo / Día laboral		
El horario destinado para trabajar en el desarrollo del proyecto es de 9:00 a 18:00 horas, descontando una hora para almorzar.		8 horas

Inicio – Proceso creativo

Desarrollo de sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital – DEDEV / USAC

01 – Planteamiento hacia la institución

Reunión con representantes de la institución para discutir los planteamientos realizados en el protocolo del proyecto: Investigación y diagnóstico, identificación del problema de comunicación, objetivos del proyecto y descripción del grupo objetivo de los materiales planteados.

Definición de forma de trabajo – Requerimientos de EPS.

Entrega de documentos que respalden el trabajo a realizar.

Insumos: Computadora, librería, internet y energía eléctrica.

Desglose de costos

Computadora: Q58.32

Energía eléctrica: Q16.56

Internet: Q13.20

Software: Q212.00 / Costo único

Librería: Q125.00 / Costo único

Total: Q425.08

Tiempo: 24 horas / 3 días

02 – Desarrollo de técnicas creativas

Investigar y definir técnicas creativas a utilizar para definir el concepto creativo.

Desarrollo de técnicas creativas (mínimo 3 diferentes).

Documentación del proceso de conceptualización.

Insumos: Computadora, librería, internet y energía eléctrica.

Desglose de costos

Computadora: Q97.20

Energía eléctrica: Q27.60

Internet: Q22.00

Total: Q146.80

Tiempo: 40 horas / 5 días

03 – Conceptualización

Evaluar los conceptos creativos que surgieron en la etapa anterior con cada técnica creativa.

Definir el concepto creativo que guiará el proyecto.

Identificación de insight.

Insumos: Computadora, librería, internet y energía eléctrica.

Desglose de costos

Computadora: Q97.20

Energía eléctrica: Q27.60

Internet: Q22.00

Total: Q146.80

Tiempo: 40 horas / 5 días

¿Concepto definido?

Sí

04 – Premisas de diseño

Establecer las premisas de diseño que responden al concepto creativo seleccionado: Tipografía, paleta de colores, elementos icónicos, estilo de imágenes/ilustraciones, formatos y adaptaciones.

Elaboración de moodboards con referencias.

Insumos: Computadora, librería, internet y energía eléctrica.

Desglose de costos

Computadora: Q194.40

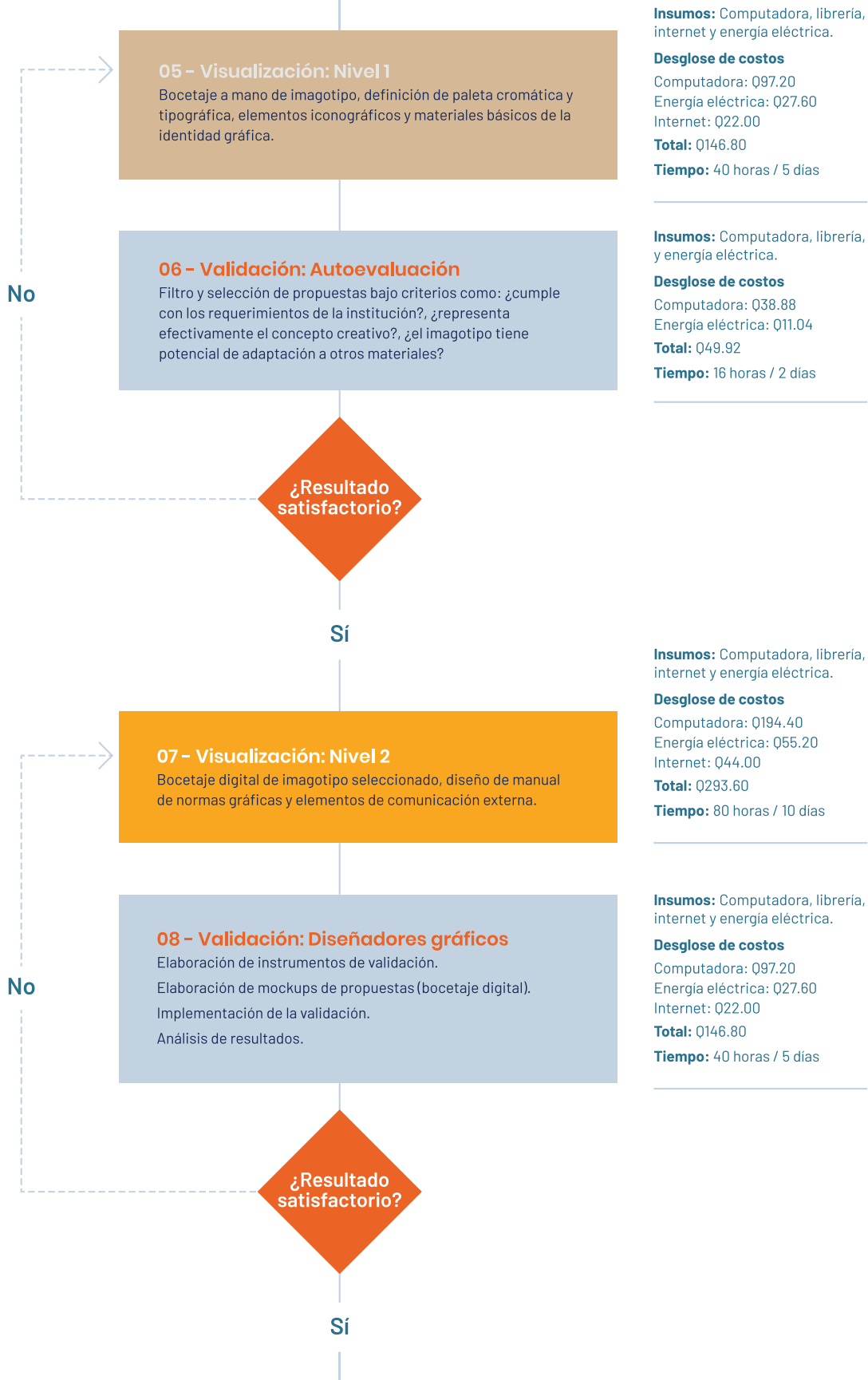
Energía eléctrica: Q55.20

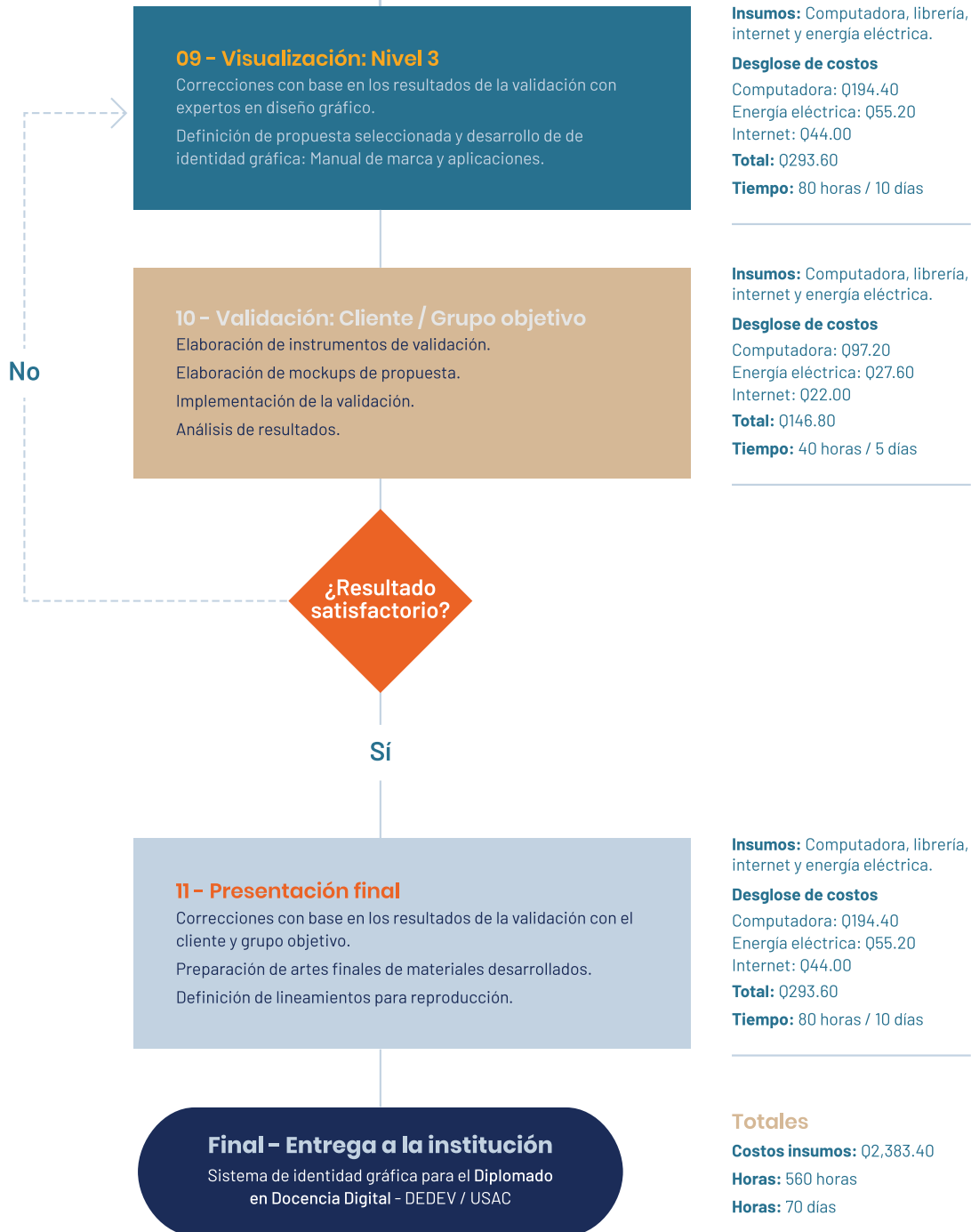
Internet: Q44.00

Total: Q293.60

Tiempo: 80 horas / 10 días

No





Cronograma

El cronograma muestra de forma ordenada las diferentes tareas, tiempo de duración y la planificación que conlleva el desarrollo del proyecto.

La calendarización de las actividades inició en julio a solicitud de Rectoría como apoyo a la DEDEV de la USAC, aprobada por las autoridades de la Escuela Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura. (Anexo 5)

Julio

S	M	T	W	T	F	S	
			1	2	3	4	
5	Técnicas creativas					10	11
12	Conceptualización: Concepto + insight					17	18
19	Desarrollo de actividades EPS					24	25
26	27	28	29	30	31		

Agosto

S	M	T	W	T	F	S
						1
2	Premisas de diseño					8
9	Moodboards (Recopilación de referencias)					15
16	Nivel 1 de visualización					22
23	Autoevaluación		Nivel 2 de visualización			29
30	31					

Septiembre

S	M	T	W	T	F	S
		Nivel 2 de visualización				5
6	7	8	Validación - Diseñadores gráficos			12
13	14	15	Nivel 3 de visualización			19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Octubre

S	M	T	W	T	F	S
				Validación - Cliente / GO 1 2		3
4	5 6 7			Presentación final 8 9		10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	Entrega a la institución 22 23		24
25	Desarrollo de actividades EPS 26 27			28	29	30
					Final EPS 30	31

Noviembre

S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	Presentación EPS ante sedes 9 10 11			12	13	14
15	Expo EPS 16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Capítulo 04

Marco Teórico

Dimensión social y ética:

La educación virtual en un entorno tecnológico en constante evolución

Dimensión funcional y estética:

Diseño de sistemas de identidad gráfica para experiencias educativas virtuales



Dimensión social y ética

La educación virtual en un entorno tecnológico en constante evolución

La evolución de la educación: Presencial, a distancia y virtual

El acceso a la educación ha evolucionado a lo largo de la historia. En tiempos remotos la información se encontraba centralizada en libros recopilados en lugares alejados, los estudiantes debían movilizarse por largos tramos para acceder a ella; existían lugares y tiempos específicos destinados para adquirir el conocimiento. Sin embargo, como mencionan García, Ruiz y Domínguez con el paso de los años, los avances tecnológicos y el uso de la internet han permitido «deslocalizar y destemporalizar las fuentes del conocimiento»²⁵. La información, antes lejana y con accesos restringidos, ahora está disponible en muchos lugares a la vez y en cualquier momento que se requiera acceder a ella.

Los avances tecnológicos en el acceso a la información han supuesto grandes cambios en los paradigmas de la educación. Es necesario tener nuevos enfoques didácticos, garantizar el acceso a los contenidos educativos, evaluar los procesos metodológicos implicados en el aprendizaje e implementar herramientas que permitan tener una comunicación efectiva entre los involucrados en dichos procesos.

²⁵ Lorenzo García Aretio, Marta Ruiz Corbella y Daniel Domínguez Figaredo, *De la educación a distancia a la educación virtual*, (Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A., 2007), 11.

Toda acción educativa está inmersa en un contexto social, por lo que es de suma importancia que antes de realizar alguna propuesta de un nuevo modelo de aprendizaje, se realice un análisis de la sociedad en la que se pretende desarrollar dicho modelo. La educación debe estar dispuesta a formar a cada persona de acuerdo a las destrezas, competencias, actitudes y contenidos necesarios para responder a los retos que la sociedad en la que vive le presenta. En la actualidad, como menciona Rodríguez Neira²⁶, el cambio en los ámbitos de interacción humana es rotundo:

Diferentes formas de trabajo y de entretenimiento, diferentes clases de relaciones interpersonales y maneras diversas de comunicarse unos con otros... Una nueva civilización, en definitiva, ha brotado sobre la existencia de los hombres y nada hay que pueda suprimirla hasta que llegue a su total implantación y a sus últimas consecuencias.

Durante muchos años se ha priorizado la educación presencial como la mejor opción para transmitir conocimientos en espacios y tiempos socialmente determinados; con la desventaja de ser un proceso exclusivo y excluyente. Como contraparte, se consideraba a la educación a distancia como una opción inferior al carecer del momento de encuentro entre el docente y los alumnos, lo cual parecía limitar la interacción necesaria para un proceso formativo exitoso. Sin embargo, la integración de nuevas herramientas tecnológicas de comunicación en los entornos virtuales supuso un cambio en el paradigma educativo, dando paso así a la interacción entre los actores del proceso y, en consecuencia, a la educación virtual.

Es importante tener en cuenta la relación complementaria que existe entre la educación virtual y la educación a distancia; en vista de que la educación virtual mejora las dinámicas de interacción y ofrece mayor apoyo a los docentes para el desarrollo y seguimiento académico de los alumnos a su cargo. Es por ello que algunas de las anotaciones que se presentan a continuación tienen como punto de partida el estudio de la educación a distancia.

²⁶ Teófilo Rodríguez Neira, *Razón práctica y educación moral* (Schiller, Rawls, Searle). Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria, 13, 2001, pp. 161-185. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca. Consultado el 08 de junio de 2020, https://www.researchgate.net/publication/279636521_Razon_practica_y_educacion_moral_Schiller_Rawls_Searle

Algunas de las principales características de la educación a distancia son: la separación física del docente y sus alumnos, la utilización de recursos técnicos de comunicación, el apoyo en el proceso de aprendizaje a través de un tutor, el carácter flexible e independiente del aprendizaje, la comunicación bidireccional, el potencial alcance masivo y la planificación estructurada de los materiales.²⁷ Tomando en consideración las características mencionadas anteriormente, García Aretio²⁸ define a la educación a distancia de la siguiente forma:

La enseñanza a distancia es un sistema tecnológico de comunicación bidireccional, que puede ser masivo y que sustituye la interacción personal en el aula de profesor y alumno como medio preferente de enseñanza, por la acción sistemática y conjunta de diversos recursos didácticos y el apoyo de una organización y tutoría, que propician el aprendizaje independiente y flexible de los estudiantes.

Algunos de los modelos de educación a distancia que vale la pena analizar son: *modelo centrado en el docente*, enfocado en la enseñanza y en el profesor como fuente principal de conocimiento; *modelo centrado en el saber*, el cual se interesa en transmitir contenidos que el estudiante puede utilizar posteriormente; *modelo centrado en el alumno*, enfocado en el estudiante, lo que aprende y cómo lo aprende; *modelo centrado en las tecnologías*, en el que se valora la moda tecnológica y la innovación; *modelo centrado en las interacciones*, que valora la colaboración de alumnos y docentes en la construcción del aprendizaje y por último, un *modelo integrador*, una propuesta que busca el equilibrio de los aspectos positivos de los modelos descritos anteriormente y que integra adecuadamente las habilidades de enseñanza del docente, los contenidos como sustancia, los procesos de aprendizaje y las posibilidades que brinda la tecnología para mejorar la calidad educativa.²⁹

²⁷ Lorenzo García Aretio, *Educación a distancia hoy*, (Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 1994), 41-50.

²⁸ Lorenzo García Aretio, *Educación a distancia hoy*, 50.

²⁹ Lorenzo García Aretio, «Algunos modelos de educación a distancia», *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED)*, (2004), 1-3. Consultado el 02 de julio del 2020, <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:332/editorialnoviembre2004.pdf>

Competencias digitales para los nuevos escenarios educativos

La educación virtual propone una transformación en los métodos de enseñanza/aprendizaje de la educación a distancia, al apoyarse en medios y recursos tecnológicos. Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) se caracterizan por la interactividad, instantaneidad, interconexión y diversidad, haciendo que el conocimiento sea versátil, accesible, rápido, se encuentre en distintos medios y pueda ser consultado por cualquier usuario en cualquier lugar.³⁰ Los recursos tecnológicos hacen posible reducir la distancia y colocan al estudiante como protagonista de su aprendizaje, otorgándole mayor autonomía.

Sin embargo, el uso indiscriminado de tecnologías aplicadas a la educación, bajo el único criterio de que son tendencia, no es garantía de éxito. Como afirma Tedesco³¹, es necesario educar para la implementación y el análisis crítico de dichas tecnologías:

En un mundo donde la información y los conocimientos se acumulan y circulan a través de medios tecnológicos cada vez más sofisticados y poderosos, el rol de la escuela debe ser definido por su capacidad para preparar para el uso consciente, crítico, activo, de los aparatos que acumulan la información y el conocimiento.

En el ámbito de la educación a distancia los docentes deben desempeñar ciertas tareas como lo son: planificar los cursos, materiales y medios a utilizar, actualizar constantemente sus conocimientos sobre el tema que desarrollan, orientar el enfoque pedagógico de los contenidos, producir sus materiales didácticos, guiar el aprendizaje, motivar a sus alumnos y evaluar la comprensión y asimilación de los contenidos.³²

³⁰ Guillermo Cardona Ossa, Tendencias educativas para el siglo XXI, educación virtual, online y @learning: elementos para la discusión. Eductec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. Número 15, mayo 2002. Consultado el 02 de julio del 2020, <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/542/276>

³¹ Juan Carlos Tedesco, «La educación y los nuevos desafíos de la formación del ciudadano», *Revista Nueva Sociedad*, Número 146 noviembre-diciembre 1996, pp. 74-89. Consultado el 02 de julio del 2020, https://static.nuso.org/media/articles/downloads/2548_1.pdf

³² Lorenzo García Aretio, «Profesores a distancia. Compromisos y tareas», *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED)*, (2003). Consultado el 02 de julio del 2020, https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo-Garcia-Aretio/publication/235664780_Profesores_a_distancia_Compromisos_y_tareas/links/0912f513c76a993e7000000/Profesores-a-distancia-Compromisos-y-tareas.pdf

Además de las tareas descritas anteriormente, cada vez es más evidente que la labor educativa del contexto actual exige amplios conocimientos y competencias en el ámbito digital; por lo que se hace necesario que los docentes aprovechen el acceso a la información y exploren las aplicaciones que ofrece la tecnología en el ámbito educativo y se capaciten para el uso pedagógico de la misma.

En la actualidad las competencias digitales son consideradas una de las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente por parte del Parlamento Europeo, que en el Marco Común de Competencia Digital Docente del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado³³ expone:

Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la formación necesaria en esa competencia. Es probablemente este último factor el más importante para el desarrollo de una cultura digital en el aula y la sintonía del sistema educativo con la nueva «sociedad red». La conectividad y el equipamiento irán llegando a todas las aulas, pero será más complicado que haya un suficiente nivel generalizado de competencia digital docente si no hay un marco común de referencia que permita su acreditación generalizada (no como algo opcional o reservado para quienes tengan afición a las aplicaciones y dispositivos informáticos) y desarrollar un plan de formación coherente con una propuesta de indicadores evaluables que permita reforzar una de las áreas de la profesionalización docente peor atendidas en la formación inicial.

Tejada Fernández y Pozos Pérez³⁴ enlistan las tecnologías emergentes que tendrán un impacto importante dentro de los próximos 5 años en la educación mundial en distintos niveles, así como las tendencias y los desafíos que plantean en la educación a distancia. Dentro de las que aplican a la educación superior podemos mencionar: el aula invertida o *flipped classroom*, analíticas de aprendizaje, impresión de modelos 3D, videojuegos y gamificación, 'yo cuantificado' o *quantifieldself* y el uso de asistentes virtuales personales.

³³ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte; Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF), «Marco Común de Competencia Digital Docente», INTEF, (España, 2017) Consultado el 03 de julio del 2020, <https://www.slideshare.net/educacionlab/marco-comn-de-competencia-digital-docente-2017>

³⁴ José Tejada Fernández y Katia V. Pozos Pérez, «Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: Hacia la profesionalización docente con TIC» *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*, Número 22, (2018). Consultado el 03 de julio del 2020, https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/63620/pdf_60

Los autores también analizan de las tendencias que acelerarán la adopción de dichas tecnologías, como lo son: el creciente uso de las redes sociales, la integración del aprendizaje online, híbrido y colaborativo, el incremento del aprendizaje y de la evaluación basados en datos, la evolución del estudiante consumidor al estudiante creador, la aceleración rápida de la tecnología intuitiva entre otras. Lo anteriormente descrito también supone ciertos desafíos: la creación de oportunidades auténticas de aprendizaje, la integración de aprendizaje personalizado, el desarrollo del pensamiento complejo, asegurar la seguridad y protección de datos de los alumnos y ampliar el acceso a las herramientas tecnológicas.

Bajo este panorama de constante evolución y expansión, el docente se encuentra frente a nuevos escenarios educativos por lo que es imperativo crear espacios para la capacitación constante a fin de afrontar los desafíos que la educación virtual presenta y generar propuestas educativas exitosas.

El diseño de recursos gráficos para los ambientes de aprendizaje digital

Dentro de la USAC, la DEDEV es la instancia académica-tecnológica responsable de generar propuestas pedagógicas en el campo de los entornos virtuales de aprendizaje para el perfeccionamiento y tecnificación del sistema educativo superior y el fortalecimiento de la formación estudiantil, docente y profesional; con las exigencias de estándares de calidad requeridos a nivel nacional e internacional, centrados en las modalidades de educación abierta, a distancia, virtual y en línea.³⁵

Uno de los programas que desarrolla la DEDEV es el **Diplomado en Docencia Digital**, el cual tiene como propósito brindar conocimientos a los docentes sobre la implementación de la web en sus actividades didácticas, la comunicación efectiva en ambientes digitales y recursos digitales para enseñar y evaluar en plataformas educativas como Moodle. Con la realización de este

³⁵ Universidad de San Carlos de Guatemala; División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, «Presentación»

programa de capacitación se busca dar respuesta a las constantes transformaciones socioeconómicas, geopolíticas y científico-tecnológicas generadas como consecuencia de la globalización, que sitúan al docente frente a nuevos desafíos y oportunidades de crecimiento profesional.

Echeverri³⁶ menciona que «en los procesos de formación, los recursos didácticos son el medio para la transformación de la realidad para el logro de nuevos aprendizajes, a través de la interacción con el objeto de aprendizaje.» El uso de las TIC en contextos de capacitación docente potencian el diseño e implementación de recursos didácticos que se emplean para promover y motivar el aprendizaje. En el caso concreto del Diplomado en Docencia Digital, el material gráfico a desarrollar debe cumplir con dos objetivos de comunicación: promover la oferta académica de forma que motive a los docentes a inscribirse en el diplomado y acompañar los procesos de aprendizaje que se desarrollen en la plataforma digital en la que se impartirá el mismo.

El conocimiento tiene una relación directa con el contexto y la cultura, por lo que como menciona Díaz Barriga³⁷ «el aprendizaje debe ocurrir en contextos relevantes, en situaciones auténticas, caracterizadas por la cooperación y promover el facultamiento personal y social de los educandos.» Es por ello que se evidencia la importancia del diseño y desarrollo de elementos gráficos pertinentes para el grupo específico de docentes que estará recibiendo la capacitación en el Diplomado en Docencia Digital, en donde se tome en cuenta sus particularidades y necesidades para propiciar el aprendizaje autónomo y la mejor asimilación de los conceptos por parte de quienes forman parte del hecho educativo.

³⁶ Ana Echeverri, «Objetos de aprendizaje un recurso para el desarrollo del aprendizaje ubicuo. Estudio en los cursos virtuales de capacitación a los equipos docentes de la UNED Costa Rica», (Conferencia EDUTEC, Costa Rica, 7 de noviembre de 2013), Consultado el 03 de julio del 2020, https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/echeverri_22.pdf

³⁷ Frida Díaz Barriga, «Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado», *Tecnología y Comunicación Educativas*, Número 41, (2005). Consultado el 03 de julio del 2020, <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>

Dimensión estética y funcional

Diseño de sistemas de identidad gráfica para experiencias educativas virtuales



De la identidad corporativa a la identidad visual

En la actualidad, como menciona Capriotti, «cada vez más, se está reconociendo la importancia que tiene la imagen corporativa para el logro de los objetivos de cualquier organización sea esta privada o pública».³⁸

La identidad corporativa se manifiesta en la estructura, actitudes, comunicaciones, estilo y estética de toda una institución. Joan Costa lo explica diciendo «las empresas ya no se manifiestan solamente a partir de lo que hacen (sus productos y servicios), sino también de cómo lo hacen (su calidad, su estilo), expresando así lo que son (su identidad diferenciada y su cultura), y finalmente a través de cómo comunican todo ello (imagen pública)».³⁹ Por lo que se puede concluir que la identidad corporativa se compone de elementos intangibles como la personalidad, los valores y los diferenciadores de una institución; así como, elementos tangibles agrupados en la identidad visual.

Según Joan Costa,⁴⁰ la identidad visual es la suma coordinada de signos visuales que ayudan a que las personas reconozcan de forma instantánea y tengan en la memoria a una entidad o un grupo como una institución. Estos signos visuales se pueden clasificar en distintas categorías:

- **Lingüística:** El nombre de la institución, el cual se integra en una composición tipográfica exclusiva conocida comúnmente como logotipo.
- **Icónica:** Elementos gráficos característicos y distintivos de la institución que, en conjunto, la hacen fácil de reconocer en distintos medios y aplicaciones.
- **Cromática:** conjunto de colores que la institución designa como emblemáticos.

³⁸ Paul Capriotti, *Planificación Estratégica de la Imagen Corporativa*, (Málaga, España: IIRP - Instituto de Investigación en Relaciones Públicas, 2013), Consultado el 04 de julio 2020, http://www.bidireccional.net/Blog/PEIC_4ed.pdf

³⁹ Joan Costa, *Imagen corporativa en el siglo XXI*, (Argentina: Ediciones La Crujía, 2001), 79.

⁴⁰ Joan Costa, *La imagen de empresa, Métodos de comunicación integral*, (Barcelona, España: Ibérico Europea de eds. y CIAC, 1977).

La comunicación visual cumple distintas funciones de comunicación, Justo Villafaña⁴¹ explica cuatro funciones pragmáticas:

- **De identificación:** Lograr que la institución sea reconocida por sus productos y servicios, por distintos medios visuales, por el entorno en el que se desarrollan sus actividades y por el equipo humano que interactúa en la misma.
- **De diferenciación:** Separa a la institución de otras similares. Lo cual es importante debido a la saturación que puede existir en el mercado de productos y servicios.
- **De memoria:** Permanecer en la mente del público, de manera que este la pueda recordar aún cuando no la esté viendo.
- **De asociación:** Garantizar la relación de la identidad visual con su referente institucional.

La identidad visual de una institución deberá contemplar todos los posibles medios de representación de la misma: elementos básicos de papelería, comunicación externa e interna, espacios físicos, indumentaria, recursos tecnológicos digitales y cualquier otro medio que se requiera incluir dentro de las expresiones de la identidad visual. La descripción para la aplicación en cada uno de estos medios se recopilan en un manual de normas gráficas que establece los parámetros e instrucciones para su correcta aplicación con el objetivo de que la misma se haga de forma constante y uniforme.

Mut Camacho y Brea Franch⁴² describen que la AEG (*Allgemeine Elektrizitäts Gesellschaft*) fue la primera empresa que comprendió la importancia de la identidad visual corporativa:

Emil Rathenau, fundador en 1883 de AEG en Berlín (Alemania), en 1907 nombró jefe de diseño al arquitecto y diseñador Peter Behrens con la misión de diseñar la que fue la primera identidad visual corporativa de la historia. Behrens no sólo cambió el logotipo de AEG sino que diseñó una serie unificada de objetos eléctricos, como teteras, relojes, ventiladores, lámparas, etc., además de los edificios industriales de fabricación, viviendas de trabajadores, etc. Le dio a AEG una concepción unitaria a todas sus producciones, instalaciones y comunicaciones.

⁴¹Justo Villafaña, *Imagen positiva: Gestión estratégica de la imagen de las empresas*, (Madrid, España: Ediciones Pirámide, 1998).

⁴²Magdalena Mut Camacho y Eva Brea Franch. *De la identidad corporativa a la identidad visual corporativa, un camino necesario*, (España: Universitat Jaume I, Jornades de Foment de la Investigació 2003. Consultado el 02 de julio del 2020, http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/79609/forum_2003_39.pdf?sequence=12003), 4.

Durante el siglo XX, la revolución industrial aceleró el desarrollo de la identidad visual corporativa pues el diseño acompañó el desarrollo de productos comerciales en primera instancia y luego la comunicación de marcas y sus conceptos. A lo largo de la historia se pueden mencionar casos exitosos de marcas con identidades visuales que lograron permanecer en el imaginario colectivo a través de todas sus adaptaciones, como: MoMA (*Museum of Modern Arts*), NBC y Xerox diseñadas por Chermayeff & Geismar & Haviv; Shell y Coca-Cola diseñadas por Raymond Loewy; IBM, UPS y Westinghouse diseñadas por Paul Rand entre otras.

En el ámbito educativo, la identidad corporativa sirve para identificar y agregar valor a los productos y servicios que determinada institución educativa proporcione; también permite diferenciar de otros proyectos educativos similares y posicionar la oferta académica en el imaginario de sus potenciales usuarios, por lo que se convierte en un activo intangible clave para el logro de los objetivos educativos y de comunicación de determinada institución o proyecto educativo.

El diseño de contenidos para entornos virtuales de aprendizaje

La educación se enfrenta a cambios de forma constante; los avances tecnológicos y la implementación de las TIC han motivado a los docentes de distintos niveles educativos a incorporar elementos digitales en sus prácticas de enseñanza, incursionar en modalidades de educación a distancia, así como a diseñar y elaborar materiales didácticos en formato digital.

Diseñar contenidos es una de las mayores preocupaciones de los docentes que se adentran en los procesos de enseñanza digital. Sin embargo, es importante recordar que no es el primer paso, pues previamente se decide sobre los objetivos, contenidos, metodología, evaluación, interacción, herramientas, etc.

Los materiales para uso digital, según Cabero «deben ser diseñados no centrándonos exclusivamente en la organización de la información, sino que deben propiciar la creación de entornos de reflexión para el estudiante, contemplando la posibilidad de enfatizar la complejidad de todo proceso, potenciando el desarrollo del pensamiento crítico donde el sujeto deba adoptar decisiones para la construcción de su propio itinerario comunicativo y favoreciendo al mismo tiempo la participación de los estudiantes en la comprensión de la resolución de problemas». ⁴³

En cuanto a cuestiones técnicas, es importante seleccionar el soporte para producir, almacenar y distribuir la información, así como el entorno o plataforma en el que se utilizará el material didáctico. Respecto a lo didáctico se debe tomar en cuenta el contexto de uso y a quiénes está dirigido el material, los contenidos y la presentación de los mismos, la interfaz y tutoriales que se pueda requerir.

Como mencionan Prendes, Martínez y Gutiérrez, ⁴⁴ los materiales digitales cuentan con las siguientes características:

- Organizan la información pues propician orden y coherencia a los contenidos de forma clara y precisa en una estructura determinada.
- Promueven el interés del alumno para facilitar su proceso de aprendizaje.
- Cuentan con interactividad, la cual puede ser cognitiva (relación entre el medio y los individuos) o instrumental (relación del medio y los contenidos).
- Utilizan distintos códigos para presentar la información, son multimedia.
- Son presentados en una interfaz determinada por lo que es importante una fácil navegabilidad en los mismos.
- Su diseño está centrado en el usuario por lo que se toma en cuenta su accesibilidad, en consideración a diferencias individuales y necesidades especiales.
- Son flexibles, es decir se pueden adaptar a usuarios con perfiles, necesidades, intereses y tiempos diferentes.

⁴³ Julio Cabero, *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*, (Barcelona: Editorial Paidós, 2001), 373.

⁴⁴ M^º. Paz Prendes Espinosa, Francisco Martínez Sánchez, Isabel Gutiérrez Porlán, «Producción de material didáctico: Los objetos de aprendizaje», *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (La Revista Iberoamericana de la Educación Digital)*, Volúmen 11, Número 1, (2008) Consultado el 03 de julio del 2020, <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/957/876>

La elaboración de recursos de apoyo didáctico es un proceso demandante que requiere planificación y colaboración de equipos multidisciplinares; por lo que cada vez más se aboga por el uso de Objetos de Aprendizaje (OA), los cuales son recursos didácticos reutilizables de uso libre. Los OA representan una innovación en el campo del diseño de contenidos pues suponen un modelo de trabajo y producción en el que los contenidos están reunidos y clasificados en repositorios, por lo que están disponibles para quienes estén interesados, de esta forma pueden ser reformados, adaptados y reutilizados en nuevos contextos. Como mencionan Prendes, Martínez y Gutiérrez la metodología de trabajo con OA «permite la consolidación de comunidades virtuales de profesores que colaboran en el intercambio de materiales útiles para su docencia, con lo que se consolida la ideología latente en el fondo del crecimiento de la red: la colaboración y la participación».⁴⁵

Elementos gráficos en el diseño digital

La interacción con dispositivos digitales involucra acciones físicas, como pulsar teclas, desplazarse en una pantalla táctil o mover el mouse; acciones auditivas, como el sonido de las notificaciones o alertas, pero sobretodo, dicha interacción se da a través de la interpretación de estímulos visuales. No se trata únicamente de leer, escribir, ver imágenes o videos en una pantalla; las interfaces digitales están organizadas utilizando códigos visuales, íconos, botones o colores que representan acciones concretas.

En este contexto el diseño es importante pues permite que un mensaje llegue de forma efectiva, clara y comprensible. El concepto “diseño” debe asociarse con organización, diagramación, jerarquización; no se trata de un aspecto meramente estético. Existen distintos componentes en el diseño que establecen un punto de partida en la producción del mismo conocidos como factores condicionantes del diseño,⁴⁶ a continuación se enlistan los más relevantes:

- Sentido de lectura: en el idioma español es de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

⁴⁵ Prendes, Martínez y Gutiérrez, «Producción de material didáctico» 85.

⁴⁶ Silvia Cristian Ladaga y Paula Calvente, «La comunicación visual: recursos para la producción de materiales didácticos digitales» (Seminario de Posgrado, Universidad Nacional de La Plata, 2015). Consultado el 03 de julio del 2020, http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57123/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Espacios vacíos: son espacios donde no hay otros elementos visuales, permiten visualizar la información de forma clara, evidenciar las jerarquías, crear pausas y descansos visuales.
- Equilibrio de lo visual y lo textual: no todo debe describirse de forma escrita, las imágenes, gráficos, mapas, viñetas son importantes portadores de información.
- Implementación de jerarquías: hacen posible identificar por dónde comenzar la lectura, los niveles de información y su importancia.
- Ruido visual: es provocado por la implementación de elementos adicionales a los necesarios que afectan la comprensión del lenguaje.

En la comunicación visual existen tres elementos primarios: la tipografía, la imagen y el color. La correcta combinación y aplicación de los mismos garantizará la creación de recursos didácticos exitosos en los ambientes digitales. Finalmente, estos elementos convergen en un formato determinado en el que se organizan haciendo uso de estructuras conocidas como retículas.

1. Tipografía:

En la actualidad, debido a las mejoras en la tecnología, existe una gran variedad de opciones de fuentes tipográficas; sin embargo, no todas cuentan con las cualidades que se requieren para una buena legibilidad y reproducción.

Para analizar mejor sus características, a lo largo de la historia, se han considerado distintos agrupamientos a partir de diferentes pautas (usos, características morfológicas, períodos históricos), Ladaga y Calvente⁴⁷ identifican, de forma general, las siguientes clasificaciones:

- Romanas, las cuales cuentan con remates o terminaciones llamadas *serif* o serifas.
- Egipcias, cuentan con remates del mismo grosor que sus trazos.
- Palo seco o sans serif, no presentan serif, ni modulación en sus trazos.

⁴⁷ Ladaga y Calvente, «La comunicación visual: recursos para la producción de materiales didácticos digitales», 27-29.

- Incisas, no presentan serif definidos y sus trazos exhiben modulaciones de grosor.
- Decorativas, representan el estilo de una época o lugar, con formas particulares y mucha personalidad.
- Caligráficas/cursivas, simulan la escritura manual con distintos elementos como pincel, fibrón, pluma, entre otros.

La elección tipográfica está condicionada por el tipo de material que se desea realizar siempre tomando en cuenta que el mismo se utilizará en entornos digitales y circulará en la web en diversos dispositivos.

Algunos aspectos a tomar en cuenta para seleccionar una tipografía para su uso en pantallas son: utilizar tipografías con letras anchas, sans-serif, con gran altura de X, poco contraste entre sus trazos y una estructura simple que facilite su legibilidad. Otro factor importante a tomar en cuenta es la cantidad de familias tipográficas que se usarán en un material gráfico, lo aconsejable es utilizar una o dos que se complementen armoniosamente entre sí, estableciendo diferencias de jerarquía por las variantes de peso o grosor con las que cuente la familia tipográfica.

Ladaga y Calvente⁴⁸ enlistan algunas recomendaciones para la correcta aplicación de tipografía en el diseño digital:

- Evitar el uso de tipografías delgadas (*light*) o condensadas pues dificultan la lectura.
- Combinar mayúsculas y minúsculas en el cuerpo del texto ayudará a una mejor legibilidad, porque permite reconocer cada letra y establecer distintas jerarquías.
- Es preferible no utilizar subrayado, pues está asociado visualmente a los hipervínculos.

⁴⁸ Ladaga y Calvente, «La comunicación visual: recursos para la producción de materiales didácticos digitales», 33.

2. Imágenes:

En el análisis de este elemento visual, no hay que pensar únicamente en fotografías pues también se incluyen: dibujos, ilustraciones, íconos, esquemas; representaciones realizadas con puntos, líneas, planos y escalas de valores, etc.

La selección de una imagen debe tener un sentido, debe existir relación entre la imagen y el contenido verbal o textual que se presenta y no ser un elemento decorativo nada más. Una imagen didáctica se produce con una finalidad específica: la de hacer más fácil o comprensible el aprendizaje de una idea, concepto, proceso, hecho, etc. Por lo que no se trata de elegir un solo tipo de imagen, sino de encontrar la que mejor se adapte a las necesidades de comunicación en el contexto educativo en el que se implementará el recurso.

Un aspecto importante a considerar es el hecho de que los materiales didácticos, no son únicamente imágenes bidimensionales producidas con fines de aprendizaje, sino que también abarcan los que se producen en cantidad de formatos digitales con lo que se cuenta actualmente y que emplean recursos multimedia.

3. Color:

El uso del color en las representaciones visuales es un factor determinante, no es solamente un elemento decorativo o estético. En términos de Eduardo Herrera Fernández:⁴⁹

El color en los diseños, [...] obedece a una serie de intenciones predefinidas, no son una casualidad. [...] dos variantes: psicológico y simbólico. El psicológico se percibe como una acción sobre la psique que provoca sensaciones internas en el ser humano. Afecta a la percepción sensitiva creando asociaciones tanto afectivas, como subjetivas u objetivas. El simbólico constituye una codificación, ha pasado a ser un fenómeno cultural, un signo.

⁴⁹ Eduardo Herrera Fernández, «El discurso visual en el diseño gráfico» (Taller de diseño gráfico: lenguaje gráfico para la comunicación visual, Universidad del País Vasco, 2015).

Dentro de las características de la aplicación correcta de color se puede mencionar: lograr buen contraste entre fondo y tipografía para la correcta legibilidad, establecer jerarquías al agrupar elementos utilizando un mismo color, hacer énfasis sobre alguna información al destacarla por el uso de un color distinto, facilitar la comprensión de información compleja, provocar reacciones emocionales y dar continuidad al proyecto visual, utilizando un mismo color (o gama cromática) a lo largo del trabajo o de distintos elementos que se repitan.

Aunque una combinación de colores concreta tenga éxito en visibilidad, legibilidad y atracción, estos elementos no garantizan que el mensaje sea recordado, por lo que es importante conocer los distintos tratamientos del color que menciona Gómez Escobar:⁵⁰

- **Color denotativo:** se acerca a la representación de lo real. Sus variaciones van de mayor grado de iconicidad o realista a más saturado, y de más sobresaturado a más fantasioso.
- **Color connotativo:** Evoca el mundo de los valores psicológicos. El color adquiere significado de acuerdo al contexto, sea este contexto real o gráfico por lo que puede ser psicológico o simbólico.
- **Color esquemático:** Es el campo que incluye los códigos de funcionalidad, de lo arbitrario y lo espontáneo. Se clasifica en tres variables: emblemático, señalético y convencional. Es útil en escenarios donde se realizan actividades específicas que empleen elementos iconográficos sencillos.

⁵⁰ Gloria Elena Gómez Escobar, «*Ludomática: Diseño gráfico para ambientes educativos lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos*», (Documento conceptual, Universidad de Los Andes, LIDIE, 1999). Consultado el 04 de julio del 2020, <http://www.gloriagomez.com/pdfs-ciudad/DocumentYR.pdf>

4. Retícula:

La retícula es un elemento básico de la composición, está representada como una plantilla que permite la ubicación de los elementos. Está conformada por líneas verticales y horizontales que proporcionan orden y equilibrio a la composición y son la base para la diagramación de los contenidos. Una retícula le da el orden al diseño y este orden refuerza la credibilidad de la información y genera confianza en el usuario o lector.⁵¹ Existen distintos tipos de retícula que se pueden implementar para distintos tipos de proyectos, a continuación se describen las que mejor se adaptan a las necesidades de los materiales digitales:

- **Retícula multicolumna:** permite jugar con los elementos y se emplean la cantidad de columnas que se necesite según la cantidad de información y elementos que se deba organizar en la composición.
- **Retícula modular:** está compuesta por cajas o unidades separadas en un sistema reticular. Estas cajas sirven para contener y agrupar los elementos que diagramarán, como tipografía, texto o imagen.
- **Retícula jerárquica:** esta retícula se adapta a las necesidades del contenido y del diseño. El desarrollo y construcción de esta retícula, comienza por analizar la interacción que provocan los diferentes elementos dentro la diagramación.

⁵¹ Josef Müller-Brockmann, *Sistema de Retículas*, (Barcelona: Editorial Gili, 1981).

Capítulo 05

Definición Creativa

Brief

Descripción de la estrategia de aplicación
de la pieza

Insight

Concepto Creativo

Premisas de Diseño

Códigos Visuales

Brief de diseño

Cliente

División de Educación a Distancia
en Entornos Virtuales / USAC

Cliente inmediato

Diplomado en Docencia Digital

¿Qué hace?

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- de la Dirección General de Docencia de la Universidad de San Carlos de Guatemala, es la instancia académica-tecnológica responsable de generar propuestas pedagógicas en el campo de los entornos virtuales de aprendizaje para el perfeccionamiento y tecnificación del sistema educativo superior y el fortalecimiento de la formación estudiantil, docente y profesional; con las exigencias de estándares de calidad requeridos a nivel nacional e internacional, centrados en las modalidades de educación abierta, a distancia, virtual y en línea.

¿Para qué lo hace?

La DEDEV busca dar respuesta a las constantes transformaciones socioeconómicas, geopolíticas y científico-tecnológicas generadas como consecuencia de la globalización, que sitúan a la USAC frente a nuevos escenarios y desafíos, en los cuales el tema de la educación virtual como producto de la tecnología aplicada a la educación superior está destinado a constituirse en uno de los objetivos estratégicos para el cumplimiento de sus fines relacionados con docencia, investigación y extensión.

¿Qué relación tiene con el diseño de identidad?

El Diplomado en Docencia Digital se incorpora como una nueva propuesta de la oferta académica de la DEDEV, el cual permitirá satisfacer las exigencias de formación docente de la Universidad. Para dicho diplomado, es necesario desarrollar un sistema de identidad gráfica que consolide todos los materiales gráficos necesarios para el cumplimiento de los objetivos educativos del mismo.

Grupo objetivo

La DEDEV pondrá el Diplomado en Docencia Digital a la disposición de los 7,710 docentes de todas las facultades, escuelas y extensiones de la USAC en todo el territorio nacional. La mayoría de docentes se encuentran entre las edades de 31 a 60 años, con porcentajes similares de hombres y mujeres. Cuentan con computadora propia y servicio de internet que les permite capacitarse a través de este tipo de plataformas digitales.

Estrategia de comunicación

La estrategia de comunicación tiene como propósito desarrollar materiales gráficos pertinentes y utilizar los canales de difusión institucionales para comunicar la propuesta académica del Diplomado en Docencia Digital y así despertar el interés de los docentes para que se inscriban al diplomado.

Objetivo de diseño: Desarrollar un sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital con los códigos visuales pertinentes que reflejen la esencia de la institución para que pueda ser aplicado en los diferentes materiales gráficos requeridos según las necesidades de comunicación del diplomado.

Indicadores de desempeño (KPIs):

- Facilidad de seguimiento de las instrucciones del manual de normas gráficas.
 - Número de consultas respecto a instrucciones en el manual.
- Coherencia visual y unidad gráfica en todos los materiales desarrollados para el Diplomado en Docencia Digital.
 - Cantidad de materiales desarrollados siguiendo los parámetros establecidos en el manual de normas gráficas.
- Optimización de tiempos de producción de las aplicaciones gráficas.
 - Horas efectivas de trabajo.
- Reducción de errores en la aplicación de la línea gráfica de los distintos materiales diseñados.
 - Porcentaje de materiales gráficos desarrollados sin errores.

Producción (contenido)

Los contenidos descriptivos de la oferta académica serán proporcionados por la licenciada Madelline Cárcamo, encargada de Procesos Académicos Virtuales de la DEDEV.

Presentación (diseño)

El sistema de identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital comprende los siguientes materiales:

- Identificador gráfico (Imagotipo)
- Manual de aplicación gráfica que contiene los parámetros tipográficos, iconográficos y cromáticos de la identidad.
- Materiales de comunicación externa:
 - *Brochure* y afiche: Material editorial de presentación del diplomado (Versión impresa y digital)
 - Video: Producción audiovisual de la oferta académica del diplomado que integre elementos de animación 2D.
- Materiales de papelería básica: Diplomas de certificación, calendario de actividades, programas académicos, rutas de aprendizaje.
- Materiales digitales para la plataforma Moodle: *Banners* de identificación de los distintos módulos.

Condicionantes

- El identificador gráfico del Diplomado en Docencia Digital debe integrarse de un ícono y una composición tipográfica, es decir, debe ser un imagotipo.
- Los materiales serán difundidos de forma digital, por lo que se debe utilizar una paleta tipográfica y cromática adecuada para la visualización en pantallas.

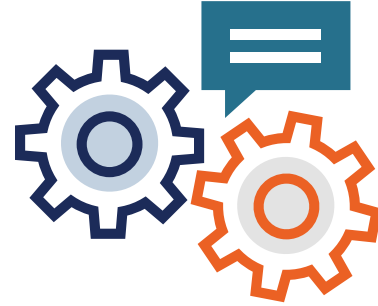
- Los principales usuarios de los materiales digitales implementados en la plataforma Moodle son personas de 31 a 60 años por lo que la tipografía utilizada deberá tener un tamaño apropiado para asegurar la legibilidad de los textos.
- Los materiales de comunicación externa deben incluir los logotipos institucionales de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Dirección General de Docencia (DIGED), la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV) y la Red de Apoyo Digital Docente (RADD).
- En el desarrollo de los materiales gráficos se deberá utilizar imágenes (fotografías) de uso libre o las proporcionadas por la DEDEV.

Presupuesto

La DEDEV no tiene estipulado un presupuesto específico para la producción gráfica del material. Para la implementación del Diplomado en Docencia Digital se hará uso de herramientas digitales con las que ya cuenta la institución. De igual forma, la comunicación se realizará a través de los canales institucionales: sitio web, página en Facebook y canal de YouTube.

Distribución

Los materiales gráficos a desarrollar serán distribuidos de forma digital. Los materiales de comunicación externa serán difundidos en los sitios web institucionales de la USAC y sus diferentes extensiones y departamentos, así como en las redes sociales institucionales que se consideren pertinentes. Por otro lado, los materiales internos serán implementados en la plataforma Moodle que se utilizará para el desarrollo del Diplomado en Docencia Digital.



Estrategia de aplicación de las piezas de diseño

El sistema de identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital comprende los siguientes materiales:

- Identificador gráfico (Imagotipo)
- Manual de normas gráficas que contiene los parámetros tipográficos, iconográficos y cromáticos de la identidad.
- Materiales básicos:
 - + Diploma de certificación
 - + Calendario de actividades
 - + Programa académico
 - + Ruta de aprendizaje
- Materiales de comunicación externa:
 - + *Brochure* y afiche: Material editorial de presentación de los contenidos del diplomado.
 - + Video: Producción audiovisual de la oferta académica del diplomado que integre elementos de animación 2D.

Manual de normas gráficas: Diplomado en Docencia Digital.

¿Qué?	<p>El manual está conformado por la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Construcción del imagotipo<ul style="list-style-type: none">– Área segura– Aplicaciones del imagotipo / Variantes– Usos incorrectos del imagotipo• Elementos gráficos<ul style="list-style-type: none">– Paleta cromática– Paleta tipográfica– Estilo iconográfico• Sistema gráfico (Aplicaciones)<ul style="list-style-type: none">– Papelería básica: Diplomas de certificación, calendario de actividades, programas académicos, rutas de aprendizaje.– Adaptaciones digitales básicas: <i>Banners</i> de identificación de los distintos módulos para Moodle.
¿Para qué?	<p>El manual de normas gráficas sirve para los siguientes propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Asegurar el correcto uso del identificador gráfico en las diferentes adaptaciones que se requiera.• Describir los elementos institucionales que conforman el sistema de identidad gráfica.• Presentar el diseño de materiales institucionales básicos.
¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none">• Insumos<ul style="list-style-type: none">– Textos descriptivos de las decisiones de diseño.– <i>Mockups</i> de los materiales de aplicación básica.• Recursos<ul style="list-style-type: none">– <i>Software</i> para la construcción del manual: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Microsoft Word.– <i>Software</i> para la difusión del manual: Lector de PDF.

<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> – Diseñadores gráficos que realicen materiales en los que deba aparecer el imagotipo del Diplomado en Docencia Digital. – Proveedores de materiales promocionales que deban aplicar el imagotipo en distintos productos. – Medios de comunicación que hagan uso de la identidad gráfica del diplomado. • Involucrados indirectos <ul style="list-style-type: none"> – Personas que laboran en el departamento de comunicación y otros departamentos administrativos de la DEDEV o de cualquier otra institución relacionada a DEDEV.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la realización del proyecto: 4 meses. • Tiempo de vigencia del manual: Indefinido, sujeto a revisiones y necesidades de comunicación de la institución. • Implementación: La línea gráfica se implementará durante el segundo semestre del 2020.
<p>¿Dónde?</p>	<p>El manual de aplicación gráfica será difundido de forma digital con las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Formará parte del <i>media kit</i> del Diplomado en Docencia Digital y se podrá descargar en el sitio web institucional de la DEDEV. • Deberá ser un archivo formato PDF para fácil acceso. • Archivo digital de la DEDEV, ubicada en los servidores de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Diploma de certificación: Diplomado en Docencia Digital.

¿Qué?	<p>El diploma de certificación deberá contener la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Logotipos institucionales<ul style="list-style-type: none">– USAC, DIGED, RADD y DEDEV• Nombre del docente que completó el curso• Certificación de horas de duración del diplomado y cumplimiento.
¿Para qué?	<p>El diploma de certificación sirve los siguientes propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Constatar que el docente ha cumplido con los requerimientos necesarios y ha aprobado satisfactoriamente las evaluaciones de los 4 módulos de contenido correspondientes del Diplomado en Docencia Digital.
¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none">• Insumos<ul style="list-style-type: none">– Texto descriptivo del diploma.– Logotipos institucionales.• Recursos<ul style="list-style-type: none">– <i>Software</i> para el diseño del diploma: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Microsoft Word.– <i>Software</i> para la difusión del diploma: Lector de PDF.

<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> – Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo. – Docentes inscritos en el diplomado. • Involucrados indirectos <ul style="list-style-type: none"> – Autoridades académicas que deseen validar el cumplimiento de los docentes al haber participado en la capacitación del diplomado.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la realización del diploma: 2 días. • Tiempo de vigencia del diploma: Sujeto a revisiones por parte de la institución. • Implementación: El diploma se obtendrá al finalizar el diplomado con duración de 4 semanas.
<p>¿Dónde?</p>	<p>El diploma será entregado de forma digital con las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se generará automáticamente cuando el docente haya concluido las actividades de los 4 módulos de aprendizaje. • Deberá ser un archivo formato PDF para fácil acceso.



Calendario de actividades: Diplomado en Docencia Digital.

<p>¿Qué?</p>	<p>El calendario de actividades deberá contener la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descripción de las actividades a desarrollar en las 4 semanas de duración del diplomado.
<p>¿Para qué?</p>	<p>El calendario de actividades sirve para los siguientes propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir las actividades a realizar, así como las fechas en las que se realizarán las mismas.
<p>¿Con qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Insumos <ul style="list-style-type: none"> – Texto descriptivo de las actividades / Calendario de planificación de las mismas. • Recursos <ul style="list-style-type: none"> – <i>Software</i> para el diseño del diploma: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Microsoft Word. – <i>Software</i> para la difusión del calendario: Lector de PDF.
<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> – Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo. – Docentes inscritos en el diplomado. – Tutores de acompañamiento del diplomado. • Involucrados indirectos <ul style="list-style-type: none"> – Autoridades y personal administrativo de DEDEV, que deben calendarizar y programar actividades de los distintos programas educativos que desarrollan.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la realización del calendario: 3 días. • Tiempo de vigencia del calendario: Sujeto a revisiones por parte de la institución. • Implementación: El calendario de actividades se implementará al inicio del diplomado.
<p>¿Dónde?</p>	<p>El calendario será difundido de forma digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se podrá descargar como parte de los recursos del diplomado. • Deberá ser un archivo formato PDF para fácil acceso.

Programa académico: Diplomado en Docencia Digital.

¿Qué?	<p>El programa académico deberá contener la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción del diplomado, sus objetivos y la forma de abordar el curso.• Descripción de los módulos y los contenidos de cada uno.• Descripción de las actividades y recursos presentados.
¿Para qué?	<p>El programa académico sirve para el siguiente propósito:</p> <ul style="list-style-type: none">• Describir las generalidades del diplomado, su contenido y los recursos disponibles.
¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none">• Insumos<ul style="list-style-type: none">– Texto descriptivo del diplomado, contenidos y recursos.• Recursos<ul style="list-style-type: none">– <i>Software</i> para el diseño del diploma: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Microsoft Word.– <i>Software</i> para la difusión del programa: Lector de PDF.
¿Con quién?	<ul style="list-style-type: none">• Involucrados directos<ul style="list-style-type: none">– Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo.– Docentes inscritos en el diplomado.– Tutores de acompañamiento del diplomado.
¿Cuándo?	<ul style="list-style-type: none">• Tiempo para la realización del programa: 3 días.• Tiempo de vigencia del programa: Sujeto a revisiones de la institución.• Implementación: El programa académico se implementará al inicio del diplomado.
¿Dónde?	<p>El programa académico será difundido de forma digital:</p> <ul style="list-style-type: none">• Se podrá descargar como parte de los recursos del diplomado.• Deberá ser un archivo formato PDF para fácil acceso.

Ruta de aprendizaje: Diplomado en Docencia Digital.

<p>¿Qué?</p>	<p>La ruta de aprendizaje deberá contener la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Relación de los contenidos y recursos. • Secuencias sugeridas para abordar cada módulo.
<p>¿Para qué?</p>	<p>La ruta de aprendizaje sirve para el siguiente propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar al docente una guía para gestionar el aprendizaje en cada uno de los módulos del diplomado.
<p>¿Con qué?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Insumos <ul style="list-style-type: none"> – Texto descriptivo de la secuencia propuesta para cada módulo de contenido. • Recursos <ul style="list-style-type: none"> – <i>Software</i> para el diseño del diploma: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Microsoft Word. – <i>Software</i> para la difusión del programa: Lector de PDF.
<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> – Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo. – Docentes inscritos en el diplomado. – Tutores de acompañamiento del diplomado.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de realización de la ruta de aprendizaje: 5 días. • Tiempo de vigencia de la ruta de aprendizaje: Sujeto a revisiones por parte de la institución, en caso se agreguen contenidos y recursos al diplomado. • Implementación: Se implementará al inicio del diplomado.
<p>¿Dónde?</p>	<p>La ruta de aprendizaje será difundida de forma digital:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se podrá descargar como parte de los recursos del diplomado. • Deberá ser un archivo formato PDF para fácil acceso.

Brochure informativo: Diplomado en Docencia Digital.

¿Qué?	<p>El brochure presentará la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción del Diplomado en Docencia Digital.• Desglose de los módulos que lo conforman.<ul style="list-style-type: none">– Módulo: La web en el aula– Módulo: Comunicación efectiva en el aula digital– Módulo: Aprender a enseñar en entornos digitales– Módulo: Evaluación en ambientes digitales• Información técnica<ul style="list-style-type: none">– Modalidad: Abierto-Virtual– Duración: 4 semanas– Enfoque: Aprender haciendo– Formato: Tutorizado– Programa: Red de Apoyo Digital Docente RADD DEDEV.– Constancia: Digital por 40 horas de trabajo académico.– Costo: Gratuito
¿Para qué?	<p>El brochure informativo sirve para el siguiente propósito:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentar la propuesta académica e información básica del Diplomado en Docencia Digital.• Motivar a que los docentes se inscriban en dicho diplomado.
¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none">• Insumos<ul style="list-style-type: none">– Textos descriptivos de la oferta académica del Diplomado en Docencia Digital.– Imágenes descriptivas.– Iconografía para cada módulo.• Recursos<ul style="list-style-type: none">– <i>Software</i> para la construcción del brochure: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop y Microsoft Word.– <i>Software</i> para la difusión del brochure: Lector de PDF, cargado en el servidor de DEDEV para que se pueda compartir a través de un enlace.

<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> - Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo. - Docentes interesados en el diplomado. • Involucrados indirectos <ul style="list-style-type: none"> - <i>Community managers</i> de las distintas redes sociales de DEDEV y otras instancias universitarias que difundirán el material a través de distintos medios digitales.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la realización del <i>brochure</i>: 1 semana. • Tiempo de vigencia del <i>brochure</i>: 2 meses. • Implementación: El <i>brochure</i> se implementará durante el segundo semestre del 2020.
<p>¿Dónde?</p>	<p>El <i>brochure</i> informativo será difundido de forma digital con las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formará parte del <i>media kit</i> del Diplomado en Docencia Digital y se podrá descargar en el sitio web institucional de la DEDEV. • Deberá ser un archivo formato PDF para fácil acceso. • Archivo digital de la DEDEV, ubicada en los servidores de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Afiche informativo: Diplomado en Docencia Digital.

¿Qué?	<p>El afiche informativo presentará la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción del Diplomado en Docencia Digital.• Información técnica<ul style="list-style-type: none">– Modalidad: Abierto-Virtual– Duración: 4 semanas– Enfoque: Aprender haciendo– Formato: Tutorizado– Programa: Red de Apoyo Digital Docente RADD DEDEV.– Constancia: Digital por 40 horas de trabajo académico.– Costo: Gratuito• Link de acceso al PDF del brochure descriptivo.
¿Para qué?	<p>El afiche informativo sirve para los siguientes propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentar información básica del Diplomado en Docencia Digital.• Motivar a que los docentes se inscriban en dicho diplomado.
¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none">• Insumos<ul style="list-style-type: none">– Texto descriptivo del Diplomado en Docencia Digital.– Imágenes descriptivas.• Recursos<ul style="list-style-type: none">– <i>Software</i> para la construcción del afiche: Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Microsoft Word.– Difusión del afiche: Facebook, Whatsapp, Twitter, correo electrónico, sitio web DEDEV.



<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> - Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo. - Docentes interesados en el diplomado. • Involucrados indirectos <ul style="list-style-type: none"> - <i>Community managers</i> de las distintas redes sociales de DEDEV y otras instancias universitarias que difundirán el material a través de distintos medios digitales.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la realización del brochure: 1 semana. • Tiempo de vigencia del brochure: 2 meses. • Implementación: El afiche se implementará durante el segundo semestre del 2020.
<p>¿Dónde?</p>	<p>El afiche informativo será difundido de forma digital con las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se publicará en las redes sociales y sitio web institucional de la DEDEV. • Se compartirá en la base de datos de la DEDEV a través de correo electrónico y Whatsapp. • Deberá ser una imagen de poco peso para fácil difusión.

Video informativo: Diplomado en Docencia Digital.

¿Qué?	<p>El video informativo presentará la siguiente información:</p> <ul style="list-style-type: none">• Descripción del Diplomado en Docencia Digital.• Información técnica<ul style="list-style-type: none">– Modalidad: Abierto-Virtual– Duración: 4 semanas– Enfoque: Aprender haciendo– Formato: Tutorizado– Programa: Red de Apoyo Digital Docente RADD DEDEV.– Constancia: Digital por 40 horas de trabajo académico.– Costo: Gratuito
¿Para qué?	<p>El video informativo sirve para los siguientes propósitos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Presentar información básica del Diplomado en Docencia Digital.• Motivar a que los docentes se inscriban en dicho diplomado.
¿Con qué?	<ul style="list-style-type: none">• Insumos<ul style="list-style-type: none">– Guión descriptivo del Diplomado en Docencia Digital.– <i>Storyboard</i>– Imágenes/videos descriptivos.– Locución y música de fondo.• Recursos<ul style="list-style-type: none">– <i>Software</i> para la construcción del video: Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Microsoft Word.– Difusión del video: Facebook, YouTube, sitio web DEDEV.

<p>¿Con quién?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Involucrados directos <ul style="list-style-type: none"> - Coordinadora del Diplomado en Docencia Digital: Licenciada Madelline Cárcamo. - Docentes interesados en el diplomado. • Involucrados indirectos <ul style="list-style-type: none"> - Community managers de las distintas redes sociales de DEDEV y otras instancias universitarias que difundirán el material a través de distintos medios digitales.
<p>¿Cuándo?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la realización del video: 2 semanas. • Tiempo de vigencia del video: 2 meses. • Implementación: El video se difundirá durante el segundo semestre del 2020.
<p>¿Dónde?</p>	<p>El video informativo será difundido de forma digital con las siguientes consideraciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se publicará en las redes sociales y sitio web institucional de la DEDEV / USAC. • Deberá subirse al canal de YouTube de la DEDEV para fácil difusión en medios digitales.



Cuadro comparativo

A continuación, se presenta una tabla comparativa de las ventajas y desventajas de distintas piezas que buscan resolver el problema de comunicación visual de la institución.

Sistema de identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital

Pieza	Manual de normas gráficas
Ventajas	<ul style="list-style-type: none">• Es un documento técnico de trabajo. Contiene instrucciones que ayudan a entender los elementos, pautas, usos y aplicaciones previstas para el sistema de identidad gráfica.• Se puede distribuir de forma digital en formato PDF, pues es un material de consulta utilizado en su mayoría por diseñadores gráficos. Este tipo de archivos se puede acceder desde cualquier computadora básica.• Es posible realizar un manual de normas gráficas para identidades gráficas sencillas porque la información que contiene es práctica y de fácil aplicación.• En su elaboración únicamente se requiere la participación de un diseñador gráfico que describa en textos cortos los elementos, pautas, usos y aplicaciones previstas para el sistema de identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital.• Si se necesita actualizar o agregar alguna información esto se puede realizar de forma sencilla y rápida.
Desventajas	<ul style="list-style-type: none">• Contiene lenguaje técnico que podría no ser accesible para todas las personas de la institución.• Si no se distribuye en el formato correcto (PDF de preferencia) las personas no lo consultarán y aplicarán los elementos de la identidad gráfica de forma inadecuada.• Una vez consultado, la persona puede olvidar la existencia del material y no aplicar lo que en él se estipula.

Pieza	Manual de marca
<p>Ventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene como objetivo transmitir la esencia de una marca de forma inspiradora, sencilla y didáctica. • Es una pieza editorial idealmente impresa que sirve para entregar a empleados, clientes, socios o inversores que tienen relación con la institución. Por esta razón no se necesitan conocimientos electrónicos o diferentes dispositivos para consultarlo. • Usualmente se realizan para instituciones grandes en las que intervienen muchas personas.
<p>Desventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • No hay pautas ni reglas, no tiene aplicaciones ni ejemplos, ni lenguaje técnico, ni instrucciones. • Usualmente son impresos, lo cual representa un costo de reproducción para la institución. • En su elaboración se requiere la participación de redactores, directores creativos, publicistas, diseñadores gráficos y demás personas para la creación de textos extensos que reflejen la esencia de la marca. Esto puede representar inconvenientes a la institución al no contar con un equipo especializado en esta área.



En el desarrollo del Diplomado en Docencia Digital es necesario realizar materiales de comunicación y apoyo didáctico, tales como: *brochure*, afiche, diploma de certificación, calendario de actividades, programa académico y ruta de aprendizaje. A continuación se evalúan las opciones de realizarlos de forma digital o impresa.

Piezas de comunicación del Diplomado en Docencia Digital

Alternativa	Materiales digitales
<p>Ventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El diseño digital añade la posibilidad de utilizar elementos audiovisuales o interactivos. • Para el desarrollo de materiales en formato digital no es necesario realizar una inversión de reproducción, pues solamente se requiere una computadora y <i>software</i> de diseño. • Los materiales en formato digital son accesibles en cualquier parte del mundo, en cualquier momento. • Los materiales digitales no se dañan con el paso del tiempo. • Al ser una capacitación que se desarrollará en su totalidad a través de internet, los materiales deben estar disponibles en la plataforma digital que se destine para ello. • Las redes sociales permiten la difusión rápida de los materiales de comunicación externa.
<p>Desventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se requiere de una conexión a internet para acceder a los contenidos digitales; de igual forma es necesario tener ciertos conocimientos de computación para acceder a ellos. • Las constancias digitales pueden ser percibidas como “menos oficiales” por algunas instituciones que requieren un documento físico. Aunque si se cuenta con un archivo digital, se puede imprimir dicha constancia.

Alternativa	Materiales impresos
<p>Ventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los materiales impresos cuentan con la capacidad de crear una experiencia táctil, donde se puede jugar con texturas, formas o efectos de impresión. • Para consultar los materiales en formato impreso no es necesario contar con conocimientos electrónicos o diferentes dispositivos electrónicos.
<p>Desventajas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los materiales impresos representan un gasto para la institución debido a que se debe pagar por la reproducción de los mismos. • La distribución es limitada pues solo se puede hacer con personas con las que se tenga contacto físico. • Los materiales impresos se pueden dañar o deteriorar con el paso del tiempo.



Insight

Los *insights* son «verdades humanas, experiencias que se encuentran dentro del mundo interno y externo, que son colectivamente aceptados y compartidos». ⁵²

La identificación de *insights* es uno de los momentos clave en el desarrollo de la identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital pues toma en cuenta las experiencias de los docentes que formarán parte del mismo, lo cual permite establecer una conexión significativa con el grupo objetivo, haciendo que el resultado gráfico sea memorable y tenga una recepción positiva.

Investigación cualitativa del grupo objetivo

Población y muestra

Para identificar *insights* es necesario realizar una investigación de campo en la que se obtengan respuestas cualitativas del grupo objetivo que comprende a los 7,710 docentes de todas las facultades, escuelas y extensiones de la USAC en todo el territorio nacional. Por esta razón se realizaron dos tipos de entrevistas a profundidad a una muestra de trece docentes universitarios que pertenecen a la Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, a través de Google Meet. (Anexo 6)

⁵² Carlos Dulanto, *El insight en el diván: Las voces ocultas del consumidor*, (Perú: Penguin Random House Grupo Editorial, 2018), 102.

Aspectos a evaluar e instrumentos

En las entrevistas se abordaron preguntas sobre distintas áreas de interés, tales como: la experiencia de los docentes al impartir clases desde casa; qué aspectos positivos y negativos les parecían más relevantes de la modalidad de educación a distancia; qué herramientas digitales aplicaban en el desarrollo de sus clases; la retroalimentación recibida por parte de sus alumnos; los problemas más frecuentes a los que se enfrentaban; su experiencia al recibir capacitaciones en línea, así como los temas sobre los que les interesa recibir información, entre otros.

A continuación se presentan las guías de cada una de las entrevistas realizadas:



Guía de entrevista estructurada 01

¡Buenos días/tardes estimado/a docente!

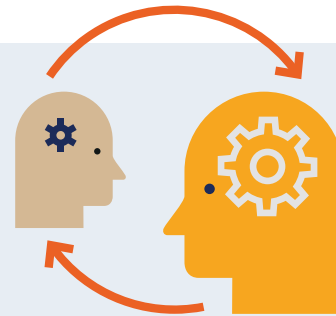
La presente entrevista es un instrumento de apoyo para mi proyecto de graduación, el cual consiste en el diseño de materiales gráficos para el Diplomado en Docencia Digital que se realizará en la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales.

La idea es conocer distintas opiniones para conocer mejor a los docentes universitarios. En este sentido, siéntase libre de compartir sus ideas en este espacio, en ningún momento se identificará qué dijo cada participante. No se trata de valorar sus respuestas, no hay respuestas correctas ni incorrectas a cada pregunta. La información que se recole servirá únicamente para fines académicos. Para agilizar la toma de la información, la entrevista será grabada.

¡Muchas gracias por participar en este proceso, sus comentarios ayudarán en el desarrollo del proyecto!

Preguntas generadoras

- Nombre y edad
- ¿Cuál es su título académico?
- ¿Desde hace cuántos años es docente sancarlista?
- ¿Qué materiales de apoyo utilizaba en la docencia presencial?
¿Cuáles utiliza ahora en los ambientes virtuales?
- ¿Con qué tipo de materiales ha notado que tiene mayor participación por parte de sus estudiantes?
- ¿Cuál ha sido la actitud de sus alumnos ante esta nueva modalidad de clases virtuales?
- ¿Cómo valoraría su nivel de conocimientos acerca de herramientas digitales?
- ¿Qué dificultades ha encontrado en el uso de herramientas educativas digitales?
- ¿Qué sentimientos positivos y negativos le ha generado el tener que implementar herramientas que no manejaba anteriormente?
- ¿Cuál ha sido su motivación para implementar nuevas herramientas en sus clases y capacitarse?
- De las herramienta que no conocía, ¿cuáles considera que le han sido más útiles?, ¿por qué?
- ¿De qué forma se le hace más fácil capacitarse? (Cursos digitales, investigar de forma independiente, consultar con expertos o compañeros de trabajo)
- ¿Cómo ha afectado el trabajo a distancia en su rutina diaria? (Aspecto emocional, físico, mental)
- ¿Cuánto tiempo considera que durará esta situación? ¿Se siente preparado para afrontar la educación virtual durante ese tiempo?
- ¿Qué aspectos considera que debería mejorar?
- Finalmente, ¿algún otro comentario que quiera agregar?



Guía de entrevista estructurada 02

¡Buenos días/tardes estimado/a docente!

La presente entrevista es un instrumento de apoyo para mi proyecto de graduación, el cual consiste en el diseño de materiales gráficos para el Diplomado en Docencia Digital que se realizará en la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales.

La idea es conocer distintas opiniones para conocer mejor a los docentes universitarios. En este sentido, siéntase libre de compartir sus ideas en este espacio, en ningún momento se identificará qué dijo cada participante. No se trata de valorar sus respuestas, no hay respuestas correctas ni incorrectas a cada pregunta. La información que se recopile servirá únicamente para fines académicos. Para agilizar la toma de la información, la entrevista será grabada.

¡Muchas gracias por participar en este proceso, sus comentarios ayudarán en el desarrollo del proyecto!

Información general

- Nombre
- Edad
- ¿En qué zona reside?
- ¿Qué medio de transporte usa?
- ¿Cuál es su título académico?
- ¿Quiénes más viven con usted?
- ¿Usted ve televisión o alguna plataforma de *streaming* como Netflix o Amazon Prime?
- ¿Qué le gusta ver? ¿Qué tipo de películas ve?
- ¿Escucha radio? ¿Cuáles estaciones?
- ¿Tiene el hábito de leer? ¿Qué lee?

- ¿Lee también sobre herramientas relacionadas con su profesión?
- ¿Qué dispositivo se le hace más práctico para leer o prefiere un libro físico?
- ¿Qué le gusta hacer en su tiempo libre?
- ¿Qué redes sociales utilizas con más frecuencia?
- ¿Ve con frecuencia videos en FB/IG?
- ¿Qué tipo de contenido ve en FB? Memes / videos graciosos / informativos, etc.

DEDEV

- ¿Conoce los proyectos que se desarrollan en DEDEV?
- ¿Ha participado en alguno?
- Si la respuesta es sí, ¿en cuál?
- Cuando ha participado en alguno de los cursos ¿cómo se siente?
- Qué aspectos positivos ve en DEDEV

Capacitación

- Anteriormente ¿disponía del tiempo necesario para recibir capacitaciones docentes?
- Si la respuesta fue no, ¿qué dificultades tenía para recibir las capacitaciones docentes?
- ¿Ha tenido la posibilidad de recibir capacitaciones en línea?
- ¿Qué diferencias encuentra entre una capacitación presencial y una virtual?
- ¿Qué beneficios encuentra en las capacitaciones virtuales que no encuentra en las presenciales?
- ¿Siente estrés al recibir capacitaciones virtuales? ¿Por qué?
- ¿Qué tipo de actividades realiza para reducir el estrés?
- Enliste los temas en los que le interesa recibir más cursos de capacitación docente.

- ¿De qué forma considera que estos temas beneficiarán a su práctica docente?
- ¿Considera que es importante estar bien informado sobre las herramientas digitales más recientes? ¿Por qué?

Docencia virtual

- ¿Qué opina de la educación virtual?
- ¿Cómo ha percibido la actitud de sus alumnos en esta nueva modalidad de aprendizaje?
- ¿Cuáles han sido los retos que ha tenido que enfrentar en esta modalidad de docencia?
- ¿Qué tipo de sentimientos experimenta al impartir clases virtuales? positivos/negativos
- Palabras o frases que se asocia con:
 - Educación a distancia
 - Herramientas digitales
 - Interacción virtual

Relación con sus alumnos

- ¿Qué lo motiva a seguir adelante en su labor docente?
- ¿Qué factores internos o externos le provocan frustración al impartir sus clases?
- ¿Considera que es importante estar informado sobre la realidad que viven sus alumnos? ¿Por qué?
- ¿Considera que dichas situaciones repercuten en el desempeño de sus estudiantes?
- ¿De qué forma ha afrontado las situaciones personales que presentan sus alumnos?

Emergencia de COVID-19

- ¿Cuál ha sido su principal canal de información relacionado a la pandemia de COVID-19?
- Emocionalmente cómo le ha afectado a usted la situación actual que afronta el país?
- ¿Me puede contar su experiencia y cuidados que ha tenido durante estos meses de aislamiento social?
- ¿Cuál ha sido la situación más complicada que ha tenido que afrontar durante este tiempo? ¿Cómo se sintió?
- ¿Conoce algún familiar o persona cercana que haya sido diagnosticado con COVID-19? ¿Cuál ha sido su actitud al respecto?
- ¿Cómo le afectó este cambio de rutina en su vida personal?
- Debido al contexto actual, ¿qué situaciones difíciles ha encontrado en el aspecto profesional? ¿Cómo las ha afrontado?
- ¿Tiene un plan de contingencia en caso sea diagnosticado positivo de COVID-19? ¿De qué forma manejaría su labor docente?
- ¿Me puede describir alguna experiencia/anécdota positiva durante estos meses de aislamiento social? ¿Cómo se sintió?

Resultados y análisis

Luego de concluido en proceso de entrevistas a la muestra seleccionada, se realizó una síntesis de las respuestas obtenidas y se organizaron las mismas por áreas temáticas. (Anexo 7)

Para organizar la información cualitativa obtenida se utilizaron las herramientas de mapa de empatía y mapa del ecosistema.

Mapa de empatía

El mapa de empatía ayuda a conocer de mejor forma al grupo objetivo por medio del análisis de aspectos relacionados a los sentimientos del ser humano.

¿Qué dice el usuario?

El docente dice que está más ocupado ahora que cuando realizaba docencia presencial.

Se comunica con sus alumnos y otros docentes a través de correos, WhatsApp, Facebook.

Utilizaba excusas para no conocer y aplicar nuevas herramientas digitales en sus clases.

Algunas palabras técnicas de la tecnología lo confunden.

Es necesario salir de la zona de confort.



¿Qué piensa el usuario?

Piensa que las herramientas digitales son difíciles de usar.

En un inicio, pensaba que la situación iba a durar poco tiempo por lo que no se preocupó en desarrollar un plan de acción.

Piensa que la modalidad a distancia representa mayor carga de trabajo.

Piensa que sus alumnos lo juzgan por no conocer las tendencias en plataformas digitales.

Reconoce que es necesario actualizarse y capacitarse para mejorar su labor docente.



¿Qué hace el usuario?

Busca información en YouTube.

Consulta a compañeros sobre sus experiencias en la docencia a distancia.

Participa en capacitaciones en línea de forma sincrónica y asincrónica.

Utiliza herramientas digitales como: Campus virtual, Google Meet, Zoom, Loom, Kahoot, Menti, Quizziz, videos interactivos HP5, Google Classroom, Google Drive, Suite de Google (Jamboard, Docs, Forms), Padlet, Facebook, WhatsApp, YouTube, Instagram, *webinars*.

Se desvela preparando materiales.



¿Qué siente el usuario?

Miedo de probar algo nuevo y equivocarse.

Frustración al no hacer las cosas como las hacía anteriormente.

Incertidumbre al no saber hasta cuándo deberá trabajar de forma remota.

Preocupación por enfermarse o por aspectos económicos y familiares.

Se siente solo al no interactuar de forma presencial con sus alumnos.

Estresado por ver cosas de casa mientras trabaja.



Mapa del ecosistema

Esta es una herramienta para explorar el contexto de los usuarios. El mapa del ecosistema está compuesto de 4 áreas de análisis: *Usuario, comunidad, servicios e instituciones.*

Usuario <i>¿Qué necesita saber el usuario? ¿Sentir? ¿Hacer? ¿Qué conocimientos tiene? ¿Qué siente?</i>	Los docentes universitarios están en la disposición de aprender nuevas herramientas que les permitan llevar a cabo su docencia de una mejor forma al integrar herramientas digitales.
Comunidad <i>El hogar y las redes sociales alrededor del usuario ¿Qué individuos o grupos juegan un papel importante en la vida del usuario?</i>	Algunos docentes cuentan con el apoyo de familiares y amigos que les han ayudado a incluir herramientas digitales en sus clases.
Servicios <i>Los servicios y recursos disponibles para el usuario ¿Qué servicios necesita el usuario para lograr su objetivo?</i>	En las encuestas realizadas, se evidenció que la mayoría cuenta con computadora y servicio de internet en sus casas, aunque algunos con velocidad limitada lo que les causa problemas al desarrollar sus clases en línea.
Instituciones <i>Las instituciones y políticas que influyen en los derechos y libertades de los usuarios ¿Cuáles son los derechos y libertades que el usuario necesita para lograr su objetivo?</i>	En las distintas unidades académicas de la USAC se han hecho esfuerzos porque los docentes reciban capacitaciones y estén mejor preparados para afrontar la docencia a distancia.



Insight identificado

El *insight* identificado forma parte de la clasificación de **sociedad insight**⁵³ pues engloba aspectos de la cultura y las creencias de los docentes de la USAC.

- Los docentes de la USAC se caracterizan por su espíritu de servicio frente a las adversidades.
- Consideran que el conocimiento debe ser accesible para todos.
- Conocen la trascendencia de la educación en la sociedad y en la vida de los estudiantes.
- Son conscientes de la responsabilidad que conlleva formar futuros profesionales para el país.



La educación ha trascendido el espacio físico.

Los docentes facilitan el conocimiento desde sus hogares, no necesitan estar reunidos con sus alumnos en las aulas. Ser docente se ha convertido en una labor de 24 horas. Gracias a la tecnología solo necesitan una conexión a internet para capacitarse. Y a pesar de las circunstancias hacen realidad el lema de la USAC: ***Id y enseñad a todos.***

⁵³ Dulanto, *El insight en el diván*, 121.

Concepto Creativo

El concepto creativo es la idea fundamental que da origen a las decisiones de diseño que se tomarán en el desarrollo del proyecto; este planteamiento central asegura que exista unidad en cada pieza de comunicación visual que forma parte del sistema de identidad gráfica.

Técnicas creativas

Las técnicas de conceptualización aplicadas para la búsqueda del concepto creativo fueron las siguientes: analogía, estratal y planteamientos provocativos.

Analogía

Esta técnica creativa, creada por William Gordon, consiste en resolver un problema mediante un rodeo: en vez de afrontarlo de frente se compara ese problema o situación con otra cosa.⁵⁴

1. Problema: ¿Cómo representar gráficamente la docencia digital?
2. Generación de ideas: Producción de analogías, circunstancias comparables. Consiste en alejarse del problema con la imaginación.

- Cátedra en la nube
- Profesores robots
- Los edificios de la universidad como circuitos de computadora
- El profesor llega a tu casa / Profesor a domicilio
- Pizarrón electrónico / Pizarrón fantástico
- Caja de herramientas digitales / Estuche digital
- Robot auxiliar
- De los libros a las pantallas

⁵⁴ Neuronilla «Definición de técnicas de creatividad: Analogía» <https://www.neuronilla.com/analogias/> (Consultado el 02 de junio de 2020)

3. Selección de ideas: A partir de la lista de analogías se debe seleccionar las que se consideren más adecuadas y cruzarlas con el problema.

El concepto creativo obtenido con esta técnica es:

Circuitos de aprendizaje

Un circuito es una interconexión de componentes eléctricos que transporta corriente eléctrica a través de por lo menos una trayectoria cerrada.

Estratal:

Es una técnica creada por Edward De Bono. Un estratal es una serie de enunciados paralelos que se consideran como una totalidad. No es necesario que los enunciados tengan entre sí conexión alguna. Así como se usa una palabra al azar simplemente porque se quiere usarla, los diferentes enunciados se colocan juntos en un estratal simplemente porque se desea colocarlos juntos de ese modo. El propósito de un estratal es la sensibilización de la mente para que puedan aparecer ideas nuevas.⁵⁵ En este caso, se utiliza el *insight* identificado como el tema central del estratal a realizar.

1. Planteamiento del estratal: La educación ha trascendido el espacio físico.

- La educación ha traspasado las barreras físicas.
- Este año se ha tenido que trabajar desde casa y eso ha significado un esfuerzo muy grande.
- Los docentes deben estar disponibles más tiempo para resolver las dudas de sus alumnos.
- Los docentes sancarlistas trabajan en diferentes facultades y tienen muchas profesiones distintas.
- Los docentes han tenido que utilizar herramientas digitales desconocidas para ellos.
- El contenido está disponible a través de internet para todos. Se vive en un contexto global, sin fronteras.

⁵⁵ Neuronilla «Definición de técnicas de creatividad: Estratal» <https://www.neuronilla.com/estratal/> (Consultado el 02 de junio de 2020)

2. Vincular las frases entre sí: Después de leer el estratal una y otra vez empiezan a perfilarse algunas ideas.
 - Perspectivas diferentes en un mismo punto de encuentro.
 - Puntos en el mapa, reunidos en la web.
 - Esfuerzo y trabajo constante.
 - Ir de lo conocido a lo desconocido.
3. Selección de ideas: A partir de la vinculación de las frases, se genera una idea. El concepto creativo obtenido con esta técnica es:

Nuevas líneas de aprendizaje digital

Todas las personas aprenden de distintas formas y recorren distintos caminos. Al pasar del espacio físico al digital, la educación se encuentra frente a nuevas posibilidades.

Planteamientos provocativos:

Es una técnica creada por Edward de Bono, requiere construir pensamientos deliberadamente estúpidos (provocations), en los cuales algo que se toma como concedido sobre la situación no es verdad. Una vez que se haya hecho una declaración provocativa, el juicio se suspende y la declaración se utiliza para generar ideas. Los planteamientos provocativos dan los puntos de partida originales para el pensamiento creativo.⁵⁶

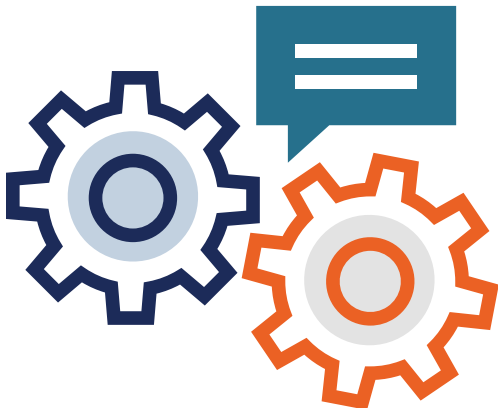
1. Planteamientos provocativos: Docencia digital.
 - Al dar clases virtuales los profesores se convierten en robots.
 - Dar clases en línea es como ser un holograma.
 - En el futuro las personas únicamente se relacionarán a través de pantallas.
 - Los alumnos se sienten desconectados y perdidos.

⁵⁶ Neuronilla «Definición de técnicas de creatividad: Provocación» <https://www.neuronilla.com/provocacion/> (Consultado el 02 de junio de 2020)

- De ahora en adelante las personas son sólo dígitos en una pantalla.
 - La tecnología está separando cada vez más a las personas.
2. Generación de alternativas: Analizar los planteamientos provocativos y generar alternativas positivas de los mismos.
- Dar clases en línea permite mejorar las formas de enseñanza de los profesores universitarios.
 - La docencia virtual permite a los profesores estar más cerca de sus alumnos y conocer otros aspectos de sus vidas.
 - En el futuro todos los docentes deberán incluir la tecnología en la docencia.
 - La docencia virtual debe ser multidimensional.
3. Selección de ideas: A partir de las alternativas de los planteamientos provocativos, se genera una idea central. El concepto creativo obtenido con esta técnica es:

Docentes multidimensionales

La educación integral busca un proceso de desarrollo interactivo, continuo, crítico y creativo al considerar las dimensiones humanas en una perspectiva holística. Esto también hace referencia a las distintas variables que se deben tomar en cuenta al realizar una docencia virtual.



Concepto creativo seleccionado

Posteriormente, a obtener los resultados de la aplicación las técnicas creativas, se realiza un análisis de cada concepto creativo generado para establecer cuál tiene una conexión más fuerte con el *insight* previamente identificado y que permita una amplia exploración gráfica.



Nuevas líneas de aprendizaje digital

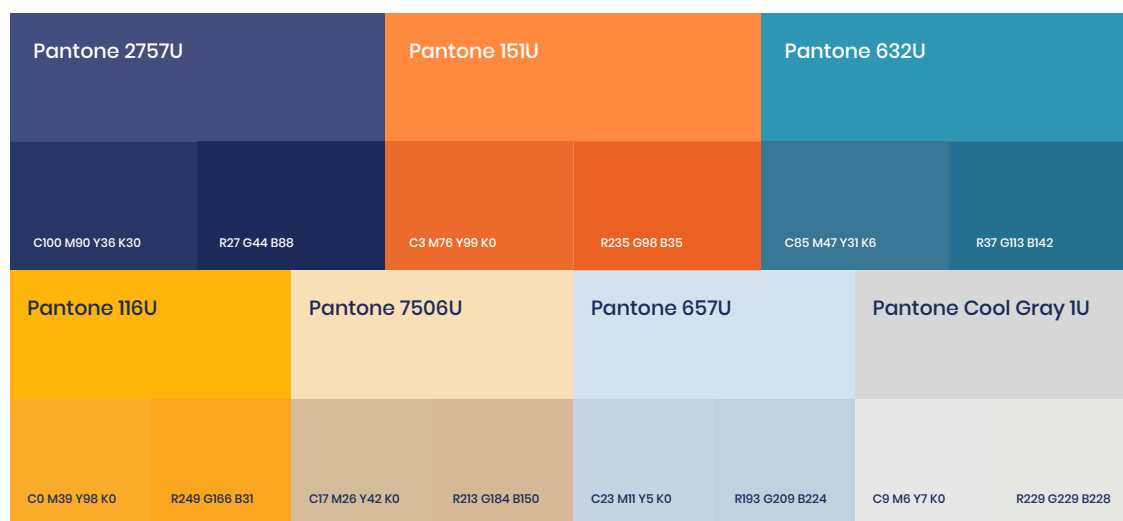
*El aprendizaje es un proceso dinámico y flexible, todas las personas aprenden de distintas formas y recorren **distintos caminos**. Los docentes han sobrepasado las fronteras físicas y se han adentrado en lugares desconocidos para ellos. Con mucho esfuerzo y dedicación se han adaptado a las circunstancias nuevas en las que deben realizar su labor educativa; han dejado atrás lo que conocían en busca de un futuro mejor. Al pasar del espacio físico al digital, **la educación se encuentra frente a nuevas posibilidades.***

Premisas de diseño

Cromatología

Al realizar materiales gráficos educativos para ser utilizados en ambientes digitales, el color es un factor muy importante, pues ayuda a la memoria, la atención, el refuerzo y la motivación. El azul se asocia con el dominio de la razón, es un color estabilizador, que crea una sensación de paz, confianza y calma. El anaranjado es un color alegre y motivador, está asociado a la estimulación de los procesos mentales y el trabajo en equipo; se debe utilizar con moderación para no sobrecargar la vista.⁵⁷

La paleta de color a utilizar en los materiales gráficos del Diplomado en Docencia Digital está organizada en dos niveles de jerarquía, estableciendo como colores principales los colores mencionados anteriormente: anaranjado y azul (en dos tonalidades distintas) y seleccionando colores complementarios como amarillo, beige, celeste y gris para crear distintas combinaciones en la línea gráfica.



⁵⁷ Eva Heller, *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón* (España: Editorial Gustavo Gili, 2004).

Tipografía

La paleta tipográfica se conforma de dos tipografías sans-serif pues son recomendadas para aplicación en materiales digitales porque facilitan la lectura en pantallas y dispositivos. En la selección tipográfica se consideró que dichas tipografías fuesen gratuitas por lo que se obtienen con licencia de *Open Font License* de Google Fonts por tanto se pueden usar libremente en productos y proyectos: impresos o digitales, comerciales o de otro tipo. Sin embargo, no se venden las fuentes por sí solas.

La tipografía principal es *Poppins*, diseñada por *Indian Type Foundry*. Una tipografía sans-serif que se basa en geometría pura, particularmente círculos. Sus trazos simples y uniformes, así como su composición geométrica favorecen la lectura y llaman la atención en tamaños grandes.⁵⁸

La tipografía secundaria es *Barlow*, diseñada por Jeremy Tribby. *Barlow* es una familia de tipo grotesco, ligeramente redondeada, de bajo contraste. Se utilizará la superfamilia que incluye la versión regular junto con semicondensada y condensada, cada una con 9 pesos en romano y cursiva.⁵⁹

Poppins

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Barlow

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv
Ww Xx Yy Zz
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

⁵⁸ Google Fonts, «Poppins», Google Fonts, consultado el 05 de septiembre de 2020, <https://fonts.google.com/specimen/Poppins>

⁵⁹ Google Fonts, «Barlow», Google Fonts, consultado el 05 de septiembre de 2020, <https://fonts.google.com/specimen/Barlow>



Figura 7. Esquema de aplicación de jerarquía tipográfica. Elaboración propia.

Retícula

Se utiliza una retícula multicolumna que permite organizar los elementos del contenido en una composición de forma dinámica, pues la cantidad de columnas varía según la cantidad de contenido a diagramar. El uso de este tipo de retículas genera espacios en blanco que sirven como descanso al ojo y facilitan la comprensión de la información.

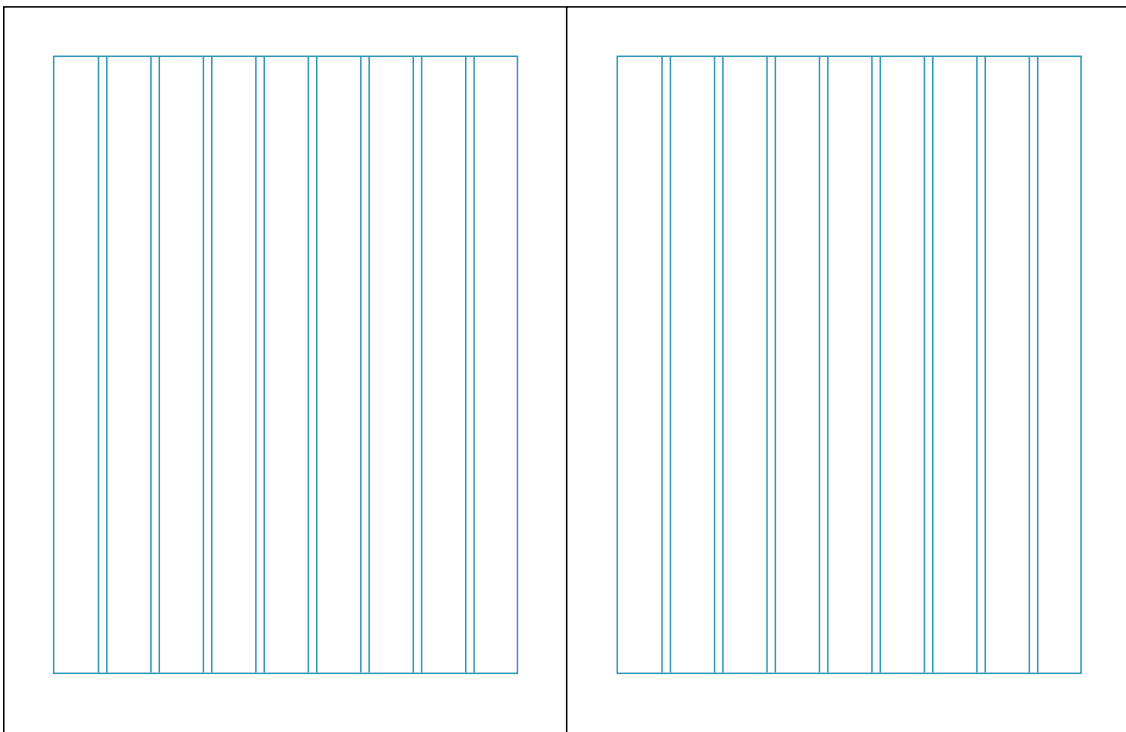


Figura 8. Esquema de retícula multicolumna. Elaboración propia.

Estilo de iconografía

Las líneas juegan un papel importante en el desarrollo gráfico del sistema de identidad del Diplomado en Docencia Digital, representan los distintos caminos que los docentes universitarios han recorrido en su capacitación y adquisición de competencias digitales. Por esta razón la iconografía es de composición mayormente lineal conjugando la paleta cromática establecida.

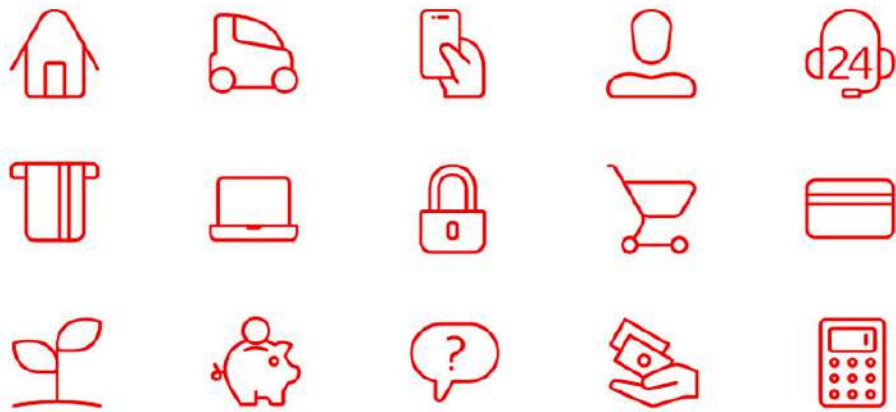


Figura 9. Iconografía de la nueva identidad de Banco Santander. Interbrand (México, 2018), <https://pixoestudio.com/blog/posts/brand-identity/nueva-identidad-de-banco-santander>



Figura 10. *Iconography Guidelines and Style Guides*, Ramotion (Estados Unidos, 2018), <https://www.behance.net/gallery/65893427/Iconography-Guidelines-and-Style-Guides>

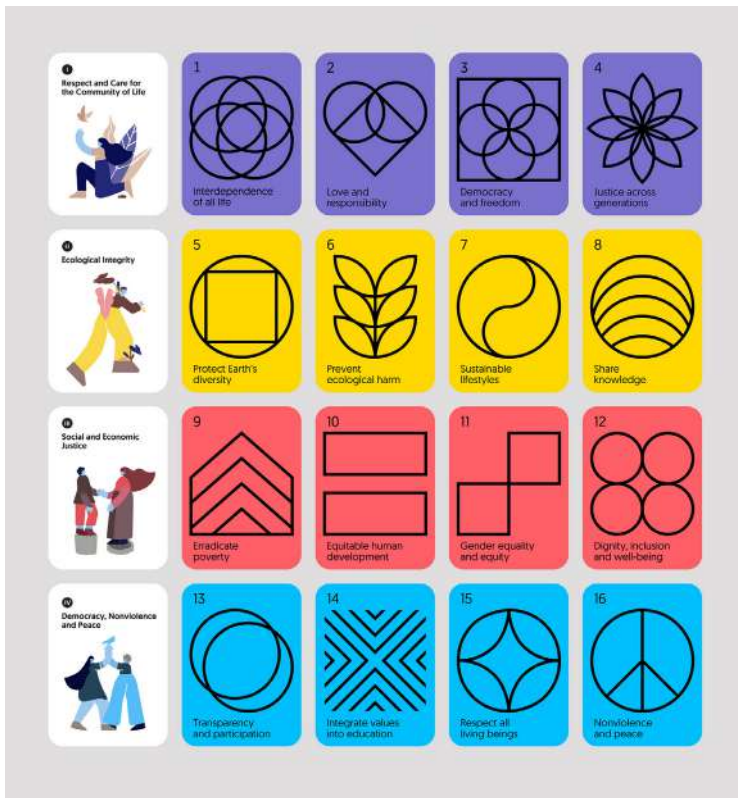


Figura 11. Iconografía para *The Earth Charter*. Studio Carreras (España, 2018), <https://www.behance.net/gallery/102994683/Earth-Charter-rebrand>

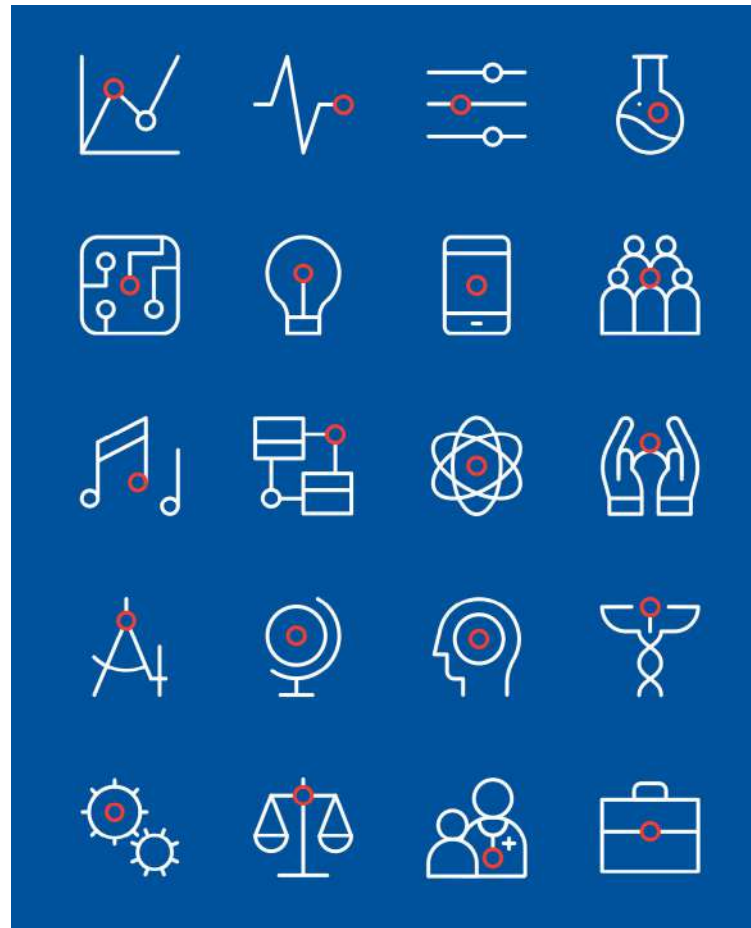


Figura 12. *UOW Iconography*, Makers Company (Australia, 2016), <https://www.behance.net/gallery/40879609/UOW-Iconography>

Tendencias

La tendencia 3D alcanzó su punto máximo en el 2019, gracias a las oportunidades de la tecnología y las capacidades de *software*; en el 2020, los elementos realizados en 3D siguen en auge.⁶⁰



Figura 13. *3D icons*, Gjorgji Despodov (Bulgaria, 2020), <https://www.behance.net/gallery/98430577/3D-icons>

⁶⁰ Graphicmama, «*Graphic Design Trends 2020: Breaking the Rules*», Graphicmama, consultado el 05 de septiembre de 2020, <https://graphicmama.com/blog/graphic-design-trends-2020/>

Códigos visuales: connotaciones de los elementos y articulaciones visuales

A continuación se desglosan los aspectos estéticos, didácticos, morfológicos, sintácticos y semánticos; los cuales justifican las decisiones tomadas en el desarrollo del sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital.

Aspecto Estético

Los elementos visuales seleccionados para el desarrollo de las piezas gráficas refuerzan la connotación y denotación del *insight* y el concepto creativo y facilitan la comprensión de los contenidos.

- Los colores seleccionados generan armonías que motivan al lector y tornan dinámica su experiencia, sin molestar la vista pues se usan con mesura, según el contenido lo requiera para llamar la atención sobre ciertos temas o acciones esperadas por parte del usuario.
- Las tipografías sans-serif de construcción geométrica y grosores uniformes connotan sencillez y honestidad: son simples y sin ornamentos para comunicar los mensajes de forma directa. Además facilitan la legibilidad de textos en dispositivos digitales; la disponibilidad de familias tipográficas complejas con distintas variantes permite establecer una jerarquía adecuada para la navegación en las piezas editoriales.
- Por último, los patrones e íconos lineales connotan el recorrido que los docentes han hecho en esta transición de la educación presencial al mundo virtual.





Aspecto Didáctico

El objetivo del Diplomado en Docencia Digital es brindar conocimientos básicos a los docentes sancarlistas para el uso correcto de la web, la comunicación efectiva en ambientes digitales y la evaluación a través de recursos y actividades digitales. Los materiales desarrollados apoyan dicho objetivo, al facilitar la comprensión de la información para que los participantes del diplomado puedan hacer propios los contenidos presentados e implementarlos en su labor docente. Algunos de los materiales de apoyo didáctico a desarrollar son: manuales editoriales con el contenido del diplomado estructurado por módulos, rutas de aprendizaje, calendarios de actividades, programas educativos, micro-cápsulas de información, entre otros.

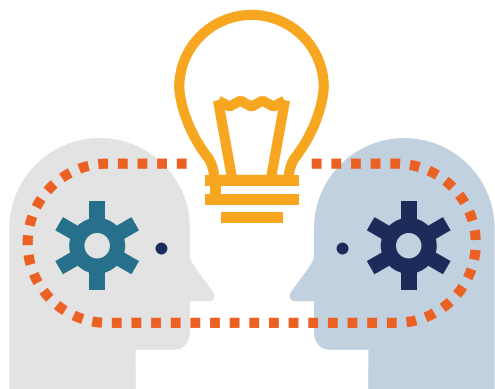
Aspecto Morfológico

Los materiales gráficos que comprende el sistema de identidad visual del Diplomado en Docencia Digital cumplen con una función informativa-formativa desde dos perspectivas:

- Comunican la oferta académica del diplomado y motivan a los docentes para que participen en el mismo como parte de su proceso de formación y actualización docente.
- Facilitan los contenidos necesarios en el proceso de capacitación docente cuyo objetivo es la adquisición de competencias digitales.

Elementos visuales:

- Nivel de abstracción en las imágenes:
La iconografía utilizada responde a un nivel figurativo pues deberá conservar los elementos necesarios para que los usuarios identifiquen fácilmente a qué objetos se refieren los íconos; por ejemplo: una computadora, una hoja de papel, un lápiz, un calendario, personas conversando. Sin embargo, a partir de íconos independientes se crean composiciones simbólicas que representan conceptos abstractos, como comunicación digital, evaluación educativa, planificación de contenidos.
- Connotación y denotación:
Los íconos e ilustraciones lineales sirven para acompañar textos descriptivos en los distintos materiales por lo que sus significados serán reforzados por el contexto en el que son presentados.
- Simplicidad o complejidad:
La iconografía utilizada se rige bajo el parámetro de simplicidad, pues se compone de los elementos justos para su correcta interpretación y se emplea en los espacios adecuados para reforzar la información presentada.



Aspecto Sintáctico

Color:

La paleta seleccionada utiliza como colores principales azul y anaranjado. Ambos colores se asocian con la tecnología pues constantemente son utilizados en herramientas digitales. El azul se asocia con estabilidad y confianza, mientras que el anaranjado se suele asociar con cultura y creatividad. En conjunto, representan la solidez de la información basada en investigación y las diversas oportunidades de innovación que brindan los procesos digitales aplicados a la docencia.



Figura 14. Colégio Brasil & Mamãe Margarida, Igor Sá Fortes (Brasil, 2020), <https://www.behance.net/gallery/100964813/-Colgio-Brasil-Mamae-Margarida>

Tipografía:

La paleta tipográfica utiliza dos fuentes sans-serif de trazos geométricos simples que buscan hacer más fácil la comprensión de la información.

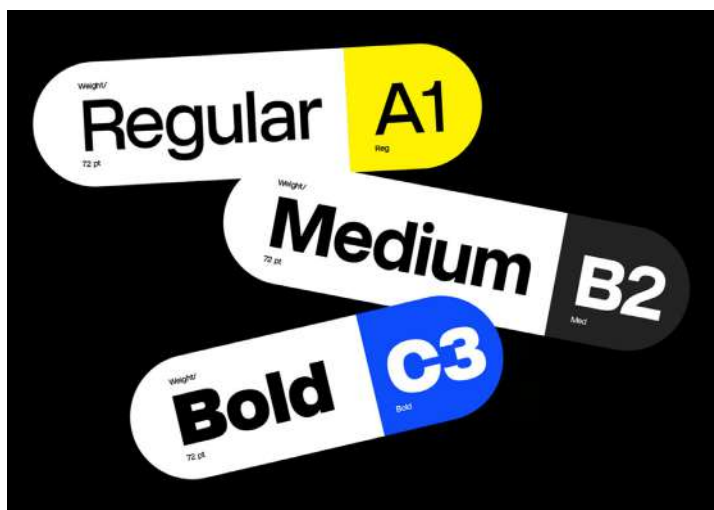


Figura 15. *Oskari-G2® Sans Serif Typeface, Hanson Method* (Inglaterra, 2020), <https://www.be.net/gallery/101453525/Oskari-G2-Sans-Serif-Typeface-FREE-Font>

Iconografía:

Los íconos desarrollados acompañan los mensajes presentados para facilitar su interpretación.

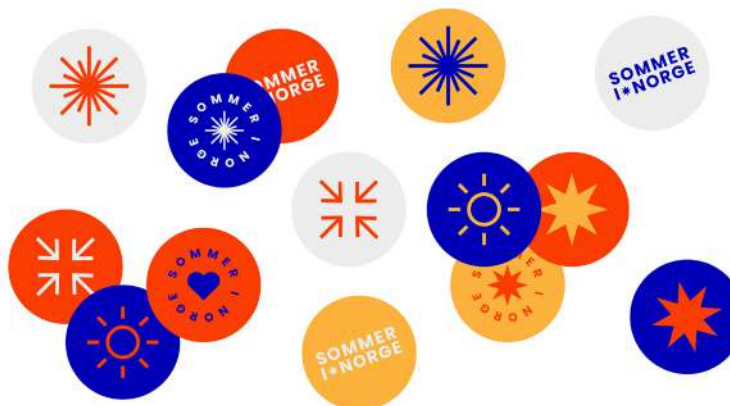


Figura 16. *Sommer i Norge - festival, Luca Guerci y Matteo Polla* (Italia, 2020), <https://www.be.net/gallery/98520665/Sommer-i-Norge-festival>

Aspecto Semántico

El sistema de identidad visual del Diplomado en Docencia Digital comprende distintos materiales gráficos, a continuación se presentan las connotaciones y denotaciones de cada uno:



- Manual de normas gráficas

Denotación: contiene los lineamientos para la correcta aplicación de la línea gráfica a los distintos materiales.

Connotación: es una herramienta clave para comunicar efectivamente la esencia del Diplomado en Docencia Digital.

- Materiales de apoyo didáctico por módulo

Denotación: contiene temas como el uso de la web en un contexto educativo, la comunicación efectiva en ambientes digitales, recursos didácticos para la docencia y herramientas digitales de evaluación.

Connotación: transmite confianza, solidez, veracidad, practicidad y aplicabilidad.

- Materiales de comunicación externa de la oferta académica

Denotación: contiene información sobre el Diplomado en Docencia Digital como modalidad, duración, requisitos de participación, contenidos a desarrollar, entre otros.

Connotación: motivan a la acción, transmiten dinamismo, energía y compromiso con la labor docente.

Recursos estilísticos - visuales y lingüísticos:

En el desarrollo de los materiales se utiliza la metáfora como recurso estilístico pues se parte del concepto creativo «*Nuevas líneas de aprendizaje digital*», se toman elementos representativos de un proceso de aprendizaje (caminos, recorridos, trazos lineales) para establecer la comparación con la flexibilidad y dinámica de los procesos de formación y capacitación que se llevan a cabo en el diplomado.

Capítulo 06

Producción Gráfica

Previsualización

Nivel de producción gráfica 1

Nivel de producción gráfica 2

Nivel de producción gráfica 3

Propuesta gráfica final fundamentada

Vista preliminar de la pieza gráfica

Lineamientos para la puesta en práctica

Presupuesto



Previsualización

Definición del proyecto

El sistema de identidad gráfica del Diplomado en Docencia Digital comprende los siguientes materiales:

- Identificador gráfico (Imagotipo)
- Manual de normas gráficas que contiene los parámetros tipográficos, iconográficos y cromáticos de la identidad gráfica.
- Aplicaciones básicas: Diploma de certificación, calendario de actividades, programa académico, ruta de aprendizaje, *banners* digitales para Moodle, imágenes para *mailing*, invitación digital, paquete de ilustraciones, imágenes de portada para los perfiles institucionales en redes sociales, firma de correo electrónico y animación del imagotipo.

Descripción del *insight* y concepto creativo

El *insight* identificado es «*La educación ha trascendido el espacio físico*» el cual hace referencia a los cambios acelerados que ha sufrido la labor educativa como consecuencia de la implementación de la educación a distancia, pues los docentes han explorado nuevas formas de estar en contacto con sus estudiantes a través del uso de herramientas digitales educativas.

Por otro lado, el concepto creativo «*Nuevas líneas de aprendizaje digital*» hace énfasis en las distintas maneras en las que las personas se han adaptado al cambio y se han apropiado de los conocimientos bajo este nuevo paradigma de aprendizaje.

Tendencia o estilo de diseño

En el desarrollo de la identidad gráfica, se implementará un estilo de diseño lineal para reforzar el concepto creativo, aplicando las líneas como texturas y realizando íconos lineales para ilustrar distintos temas relacionados al Diplomado en Docencia Digital. De igual forma, se aplicará la tendencia del 3D para realizar algunas ilustraciones a partir de los íconos lineales para aplicar en materiales de comunicación que generen impacto.

Tema a abordar: Docencia digital

En el Diplomado en Docencia Digital, se les proporcionará a los docentes de la USAC conocimientos sobre el uso de la web como herramienta en la planificación docente, plataformas de comunicación digital, aspectos didácticos a tomar en cuenta en ambientes virtuales y técnicas de evaluación digital. Esto con el objetivo de que los docentes se desenvuelvan adecuadamente en entornos digitales y puedan transmitir conocimientos al implementar herramientas digitales en el desarrollo de sus clases en la modalidad a distancia.



Secciones principales de las piezas de diseño

Material publicitario

- Identidad corporativa
 - Imagetipo
 - Iconografía
 - Paleta cromática
 - Paleta tipográfica

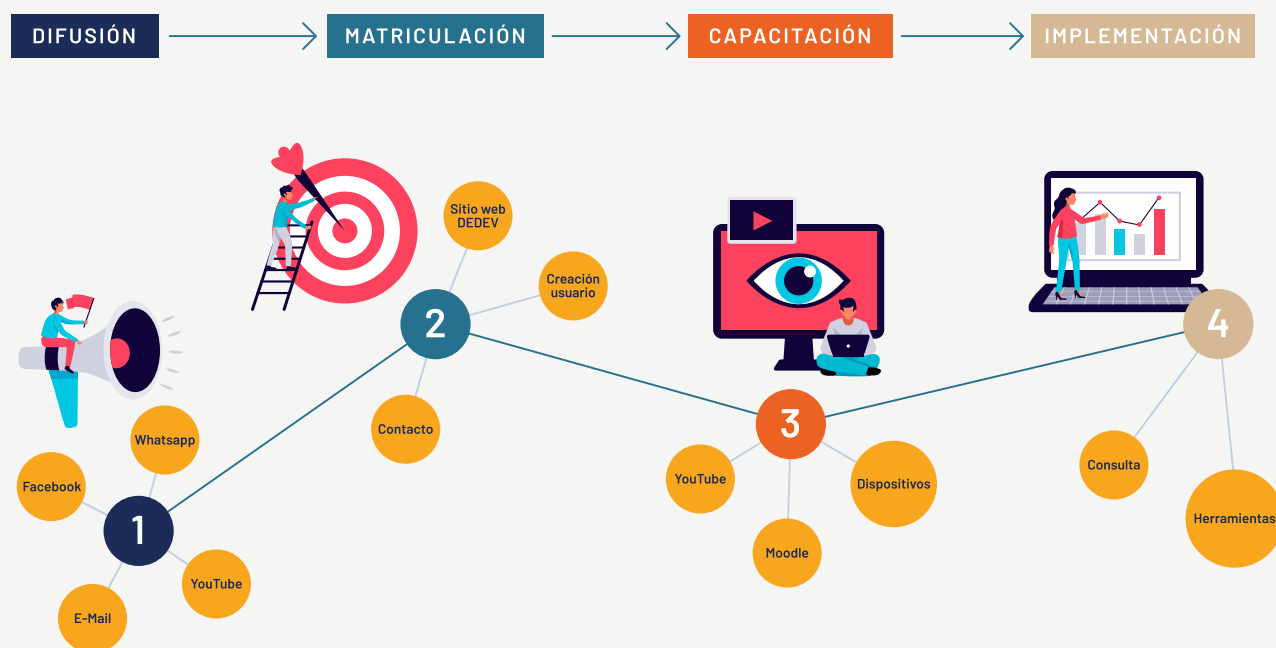
Manual de normas gráficas (digital)

- Portada
- Portadillas
- Créditos
- Páginas internas
- Índice
- Contraportada

Aplicaciones básicas:

- Diploma de certificación
- Invitación digital
- Calendario de actividades
- Portada para perfiles institucionales en redes sociales
- Programa académico
- Firma de correo electrónico
- Ruta de aprendizaje
- Animación del imagetipo
- *Banners* digitales para Moodle
- Imágenes para *mailing*

Ruta del usuario



MATERIALES NECESARIOS

- Post informativo
- Mailing - Base de datos
- Afiche promocional
- Video promocional

- Banner
- Brochure técnico

- Banners por módulo
- Programa académico
- Rutas de aprendizaje
- Calendario de actividades
- PDFs - contenidos
- Cápsulas de video

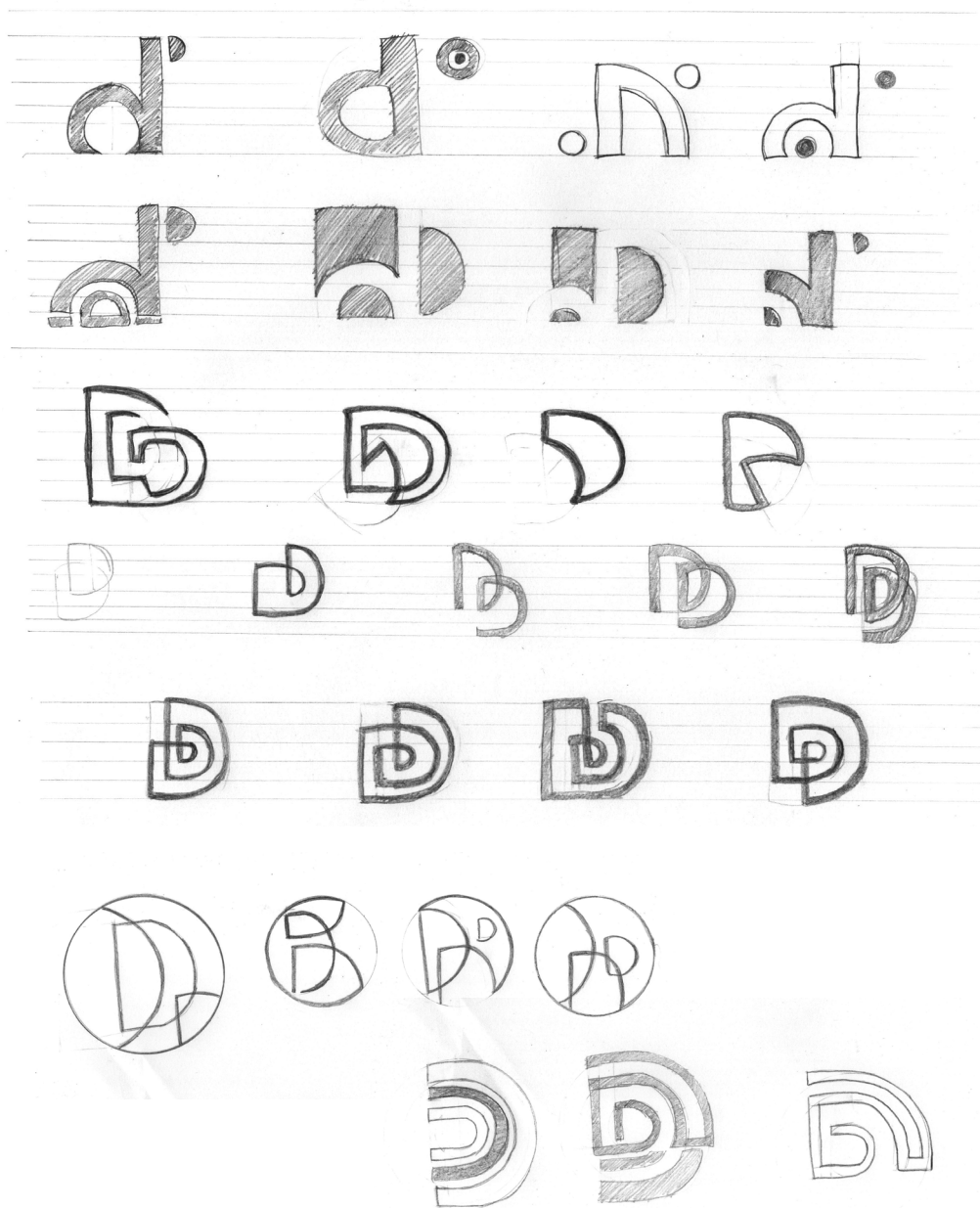
- Diploma de constancia
- Material de consulta

Nivel de Producción Gráfica 1

Imagotipo

1

A partir del concepto creativo designado, se realiza una primera ronda de bocetos lineales explorando distintas opciones a partir de la letra D, pues se repite como inicial en el nombre: Diplomado en Docencia Digital.

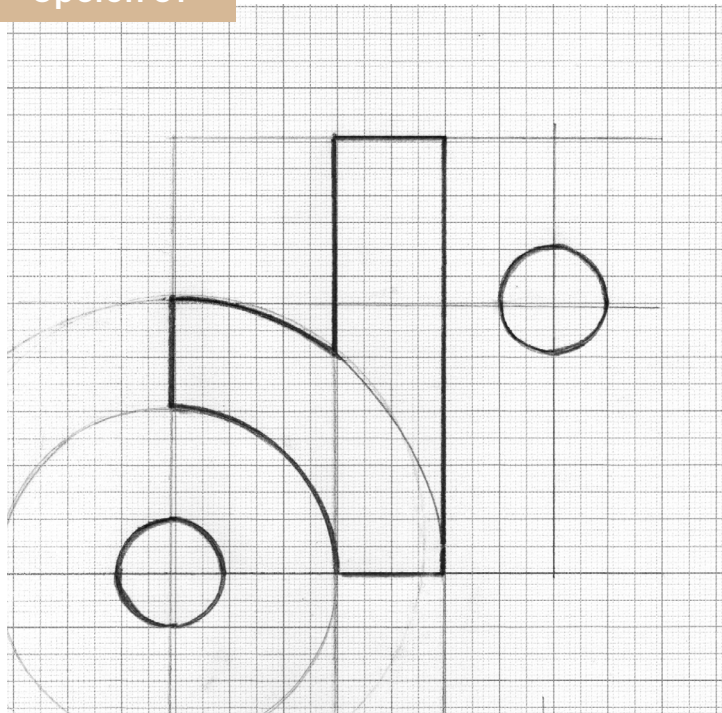


2

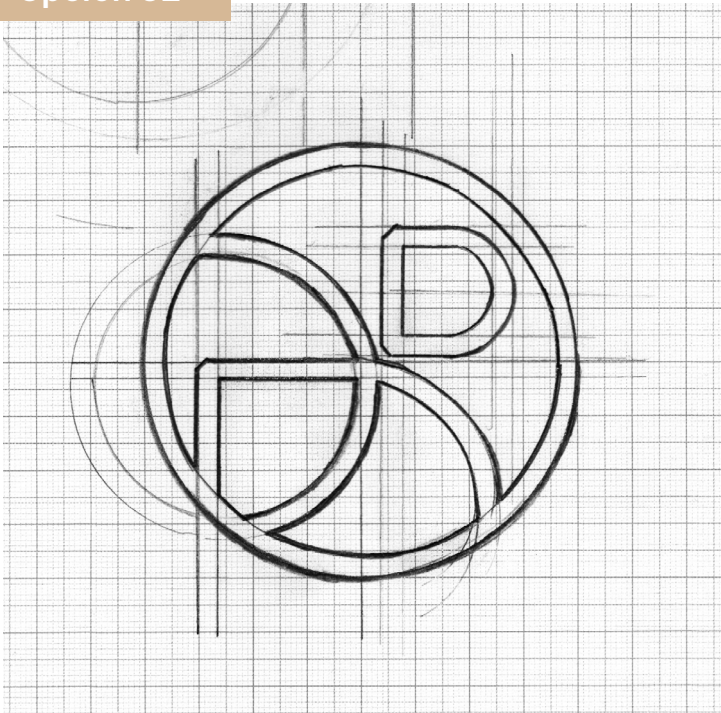
Luego de realizar esta primera ronda de bocetos, se realiza una autoevaluación preliminar para filtrar las opciones que se considera tienen mayor potencial gráfico para realizar un bocetaje a detalle de las mismas.

Se seleccionan 5 opciones, las cuales se presentan a continuación.

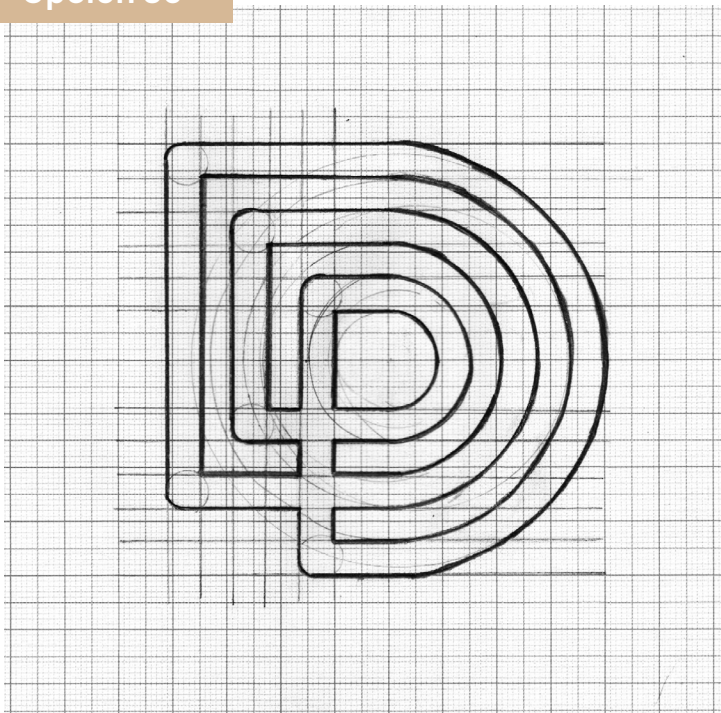
Opción 01



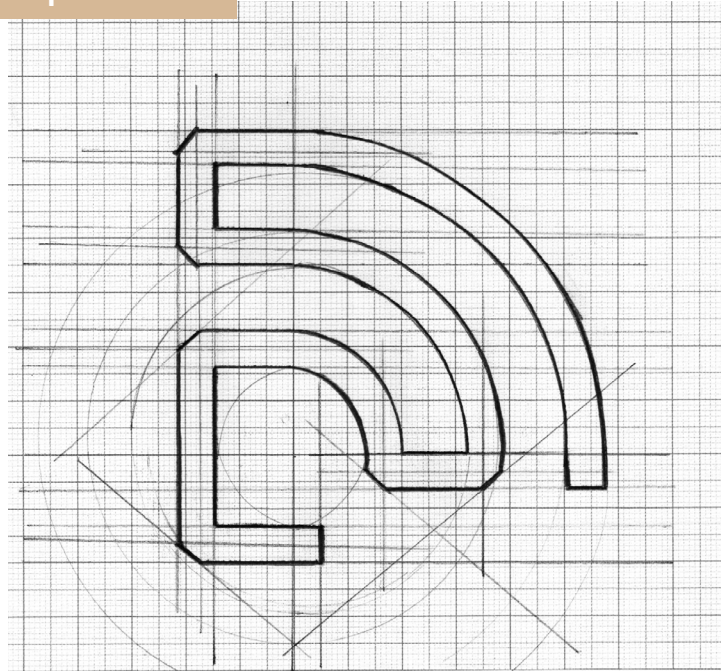
Opción 02



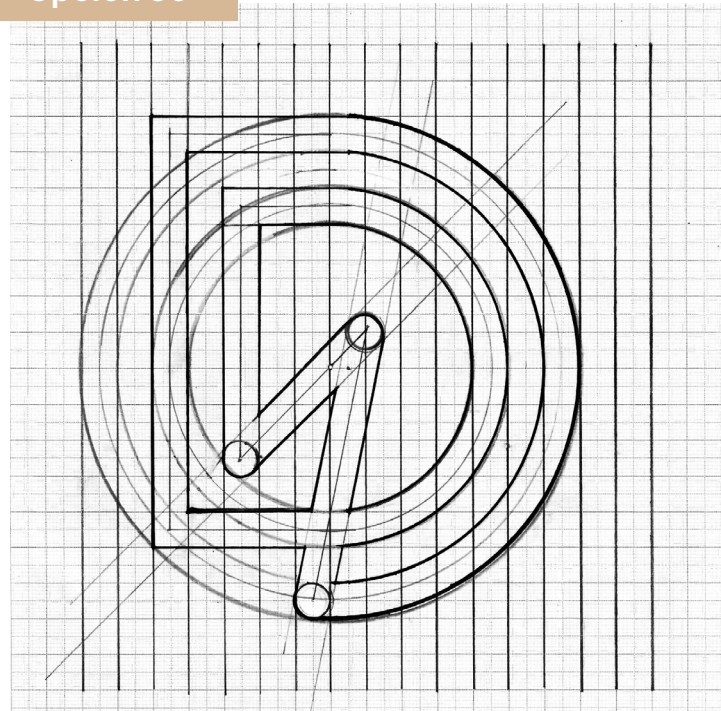
Opción 03



Opción 04



Opción 05



3

Para definir la mejor opción y continuar con el refinamiento del imagotipo, se realizó una autoevaluación en la que se calificaron distintos aspectos de diseño para realizar una selección objetiva y fundamentada.

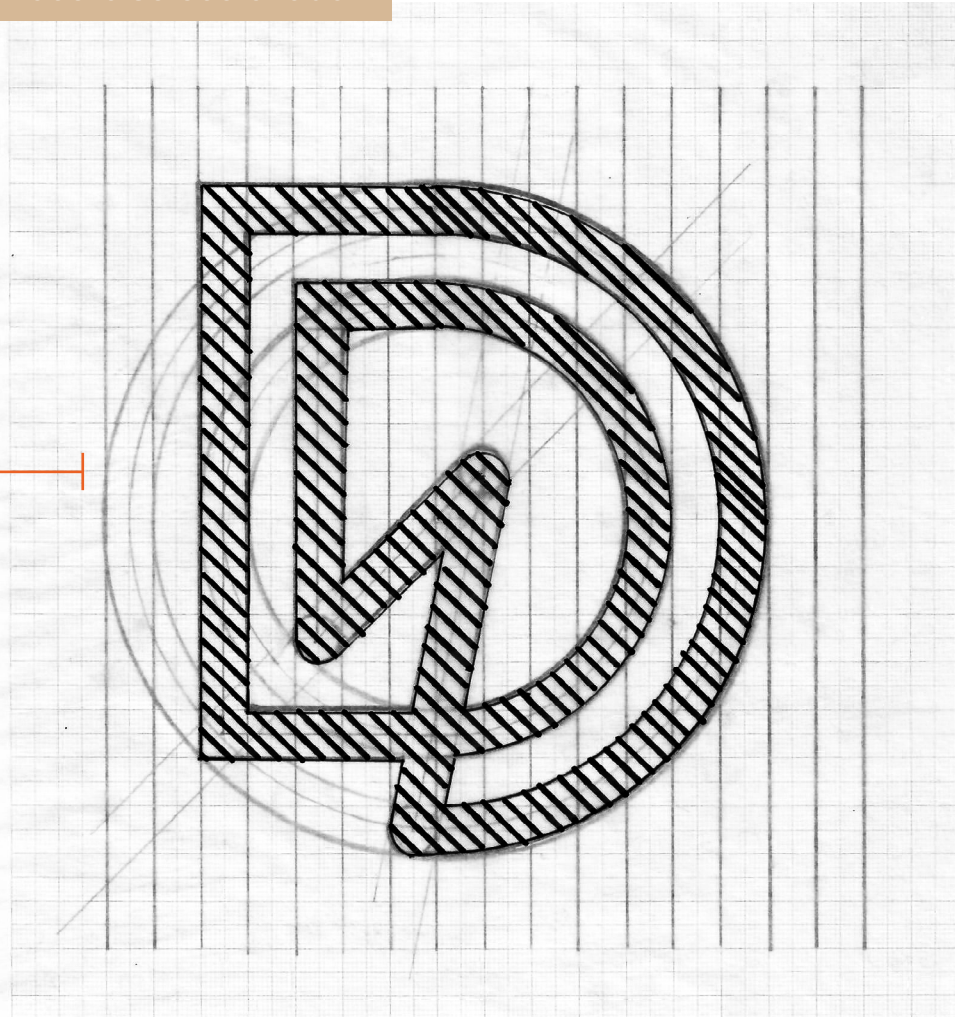
Criterios de diseño:

- Relación con el concepto creativo: ¿Es evidente el concepto creativo «*Nuevas líneas de aprendizaje digital*» en la propuesta del imagotipo?
- Originalidad: ¿Qué tan diferente y único es el imagotipo?
- Memorabilidad: ¿Qué tan fácil de identificar y recordar es el imagotipo?
- Aplicabilidad: ¿El imagotipo funciona en distintos tamaños y distintos medios (impresos/digitales)?

Propuesta	Opción 01	Opción 02	Opción 03	Opción 04	Opción 05
Relación con el concepto creativo	2	2	2	1.5	2.5
Originalidad	1.8	2	1.5	2	2.5
Memorabilidad	2	2.5	2	2	2.5
Aplicabilidad	2.5	1	1.5	1	2.5
Punteo final	8.3	7.5	7	6.8	10

Con base en los resultados de la autoevaluación, la propuesta seleccionada es la número cinco, por lo que se desarrolla más a detalle el boceto manual previo a digitalizarlo.

Boceto seleccionado

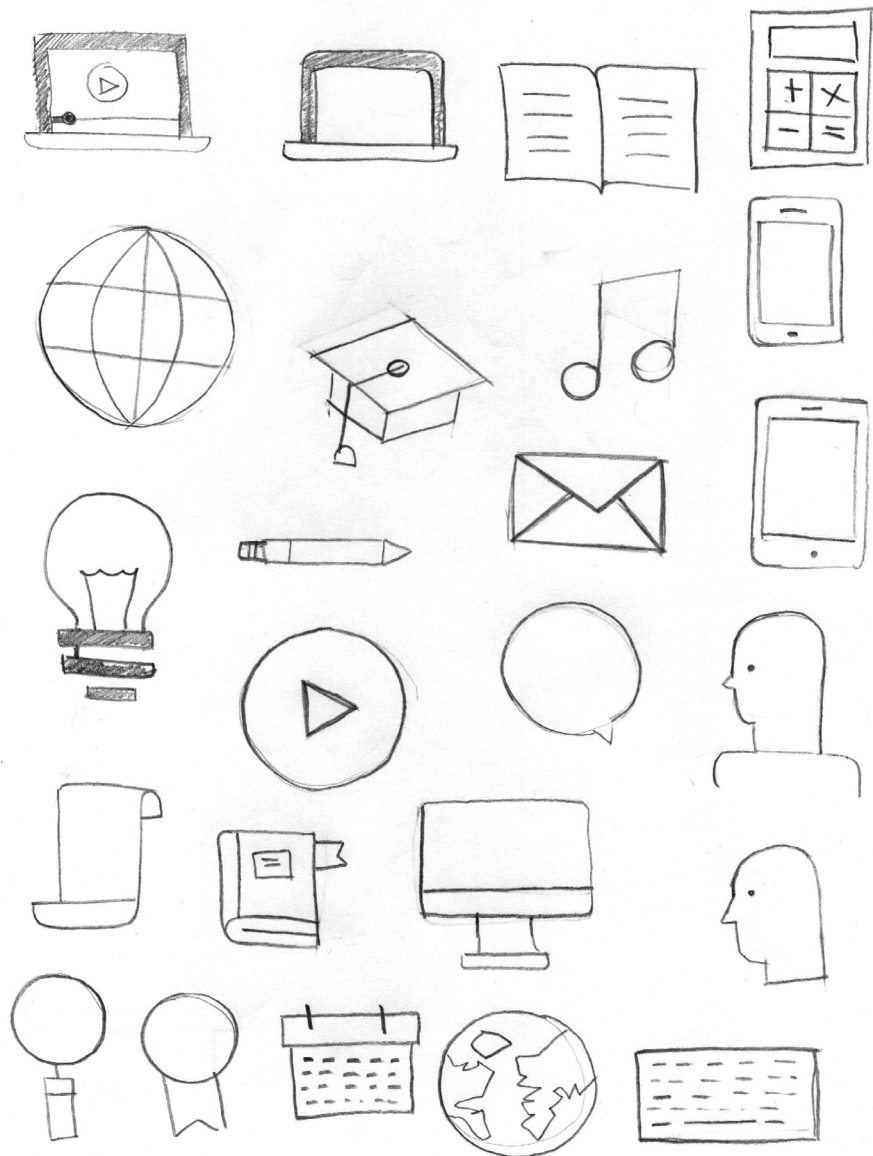


La propuesta seleccionada presenta una composición lineal de una letra D infinita, que tiene un corte irregular en el trazo para representar el concepto creativo al demostrar que el aprendizaje es un proceso dinámico y cambiante.

Iconografía

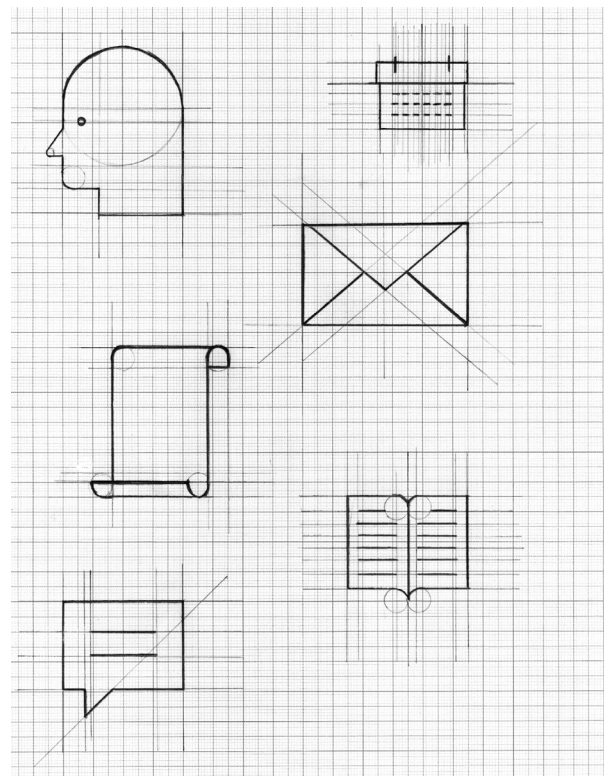
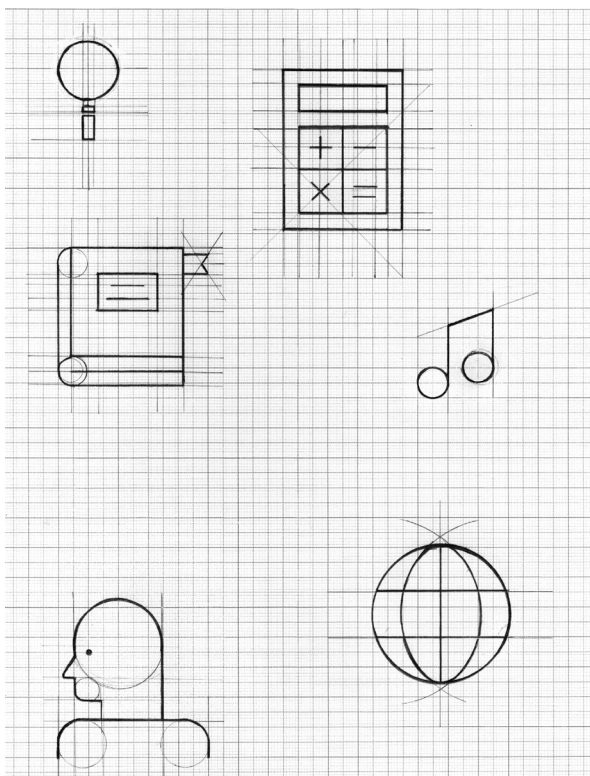
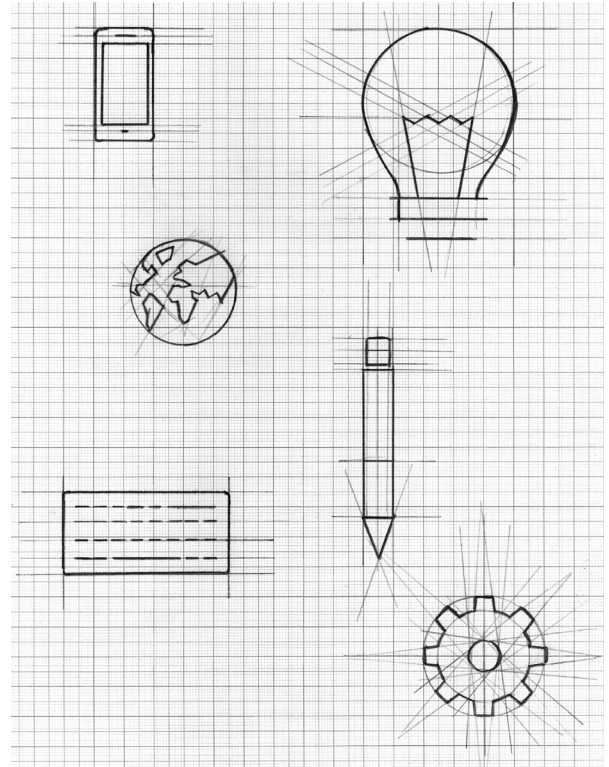
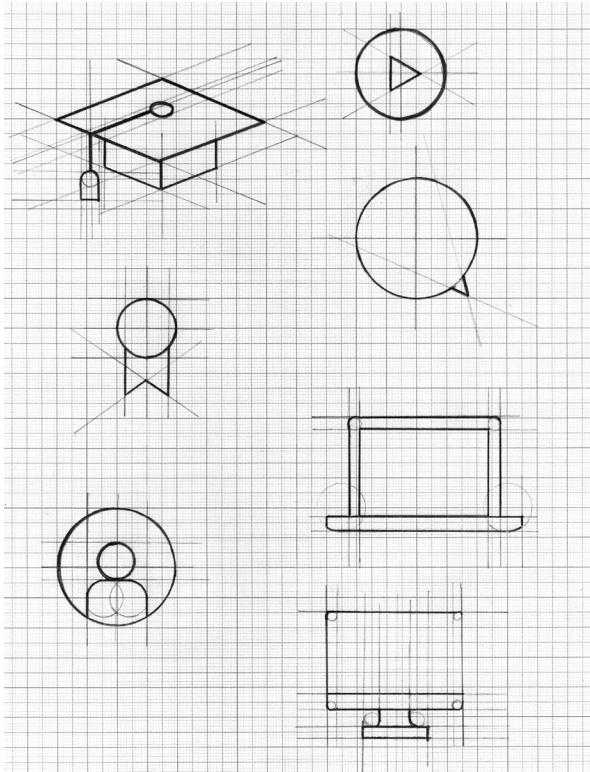
1

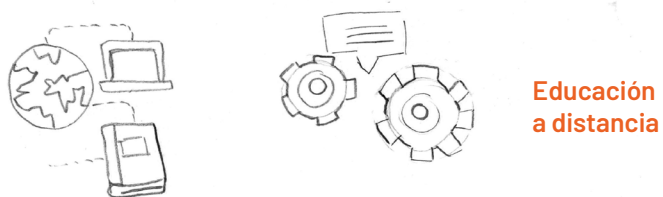
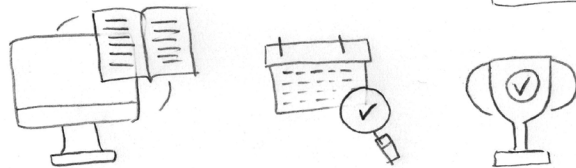
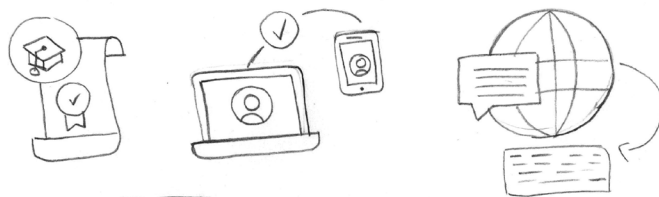
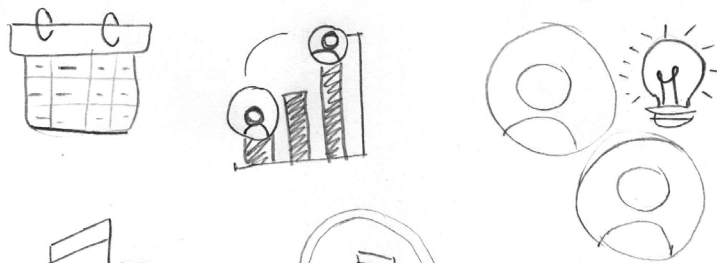
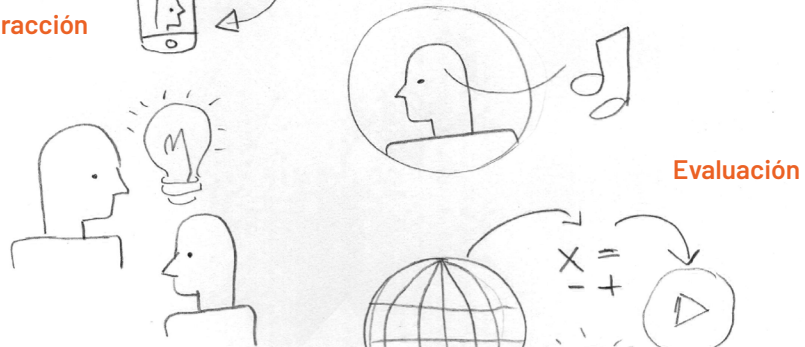
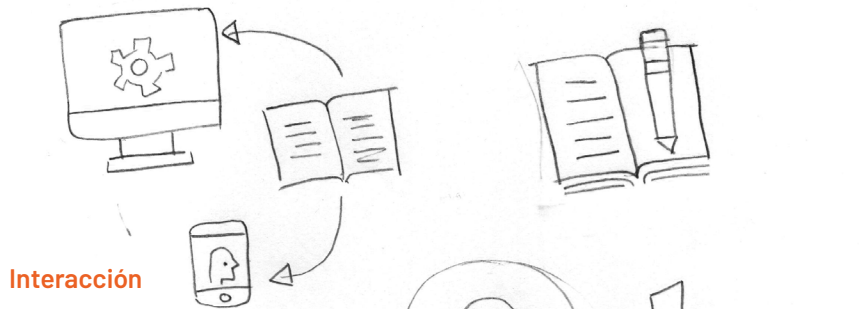
Una vez definido el imagotipo, se realizó una serie de bocetos de los íconos necesarios para reforzar distintos conceptos en la gráfica del Diplomado en Docencia Digital.



2

Posteriormente se realizó el bocetaje con instrumentos de cada ícono de forma individual.

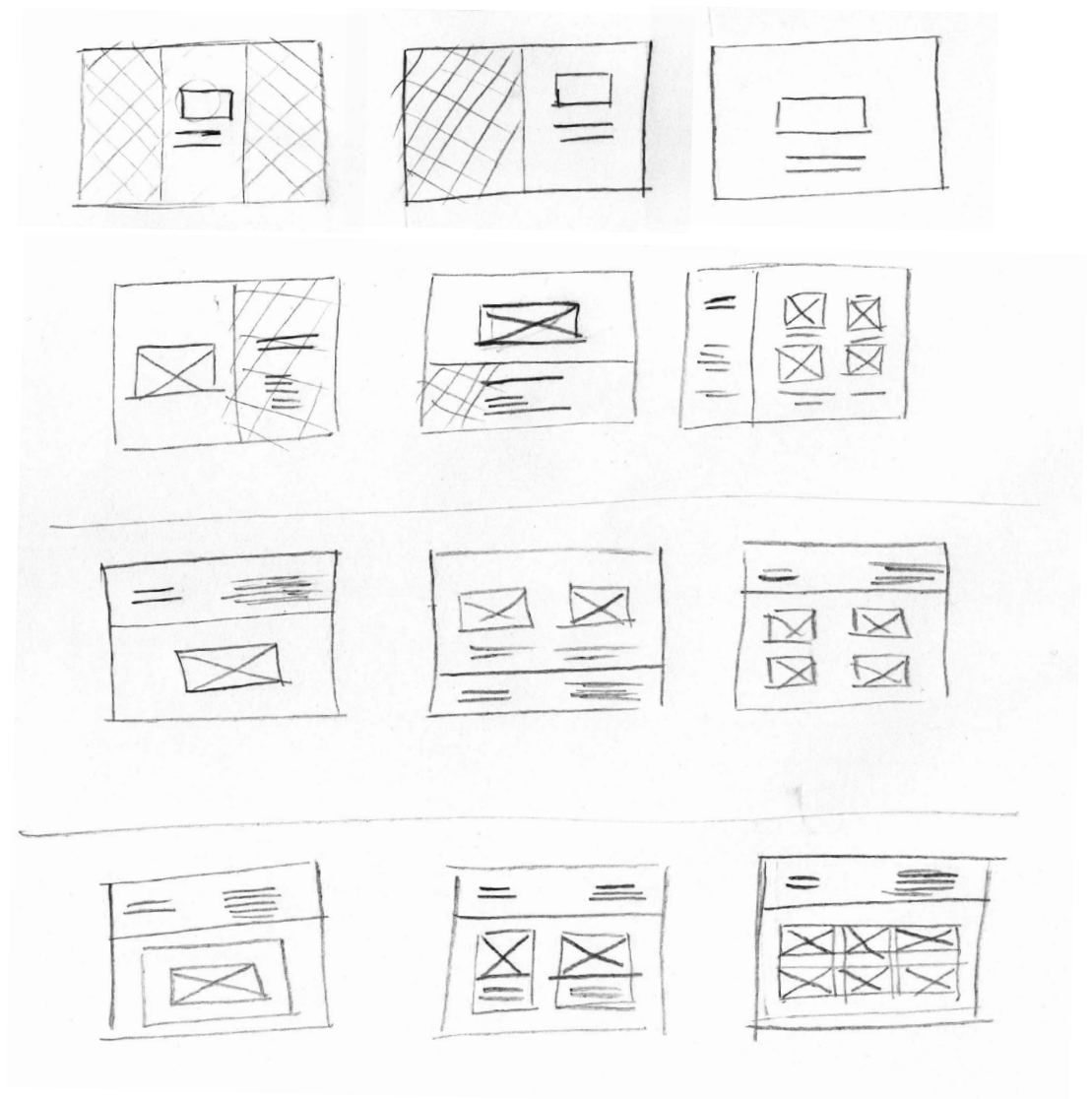




Manual de normas gráficas

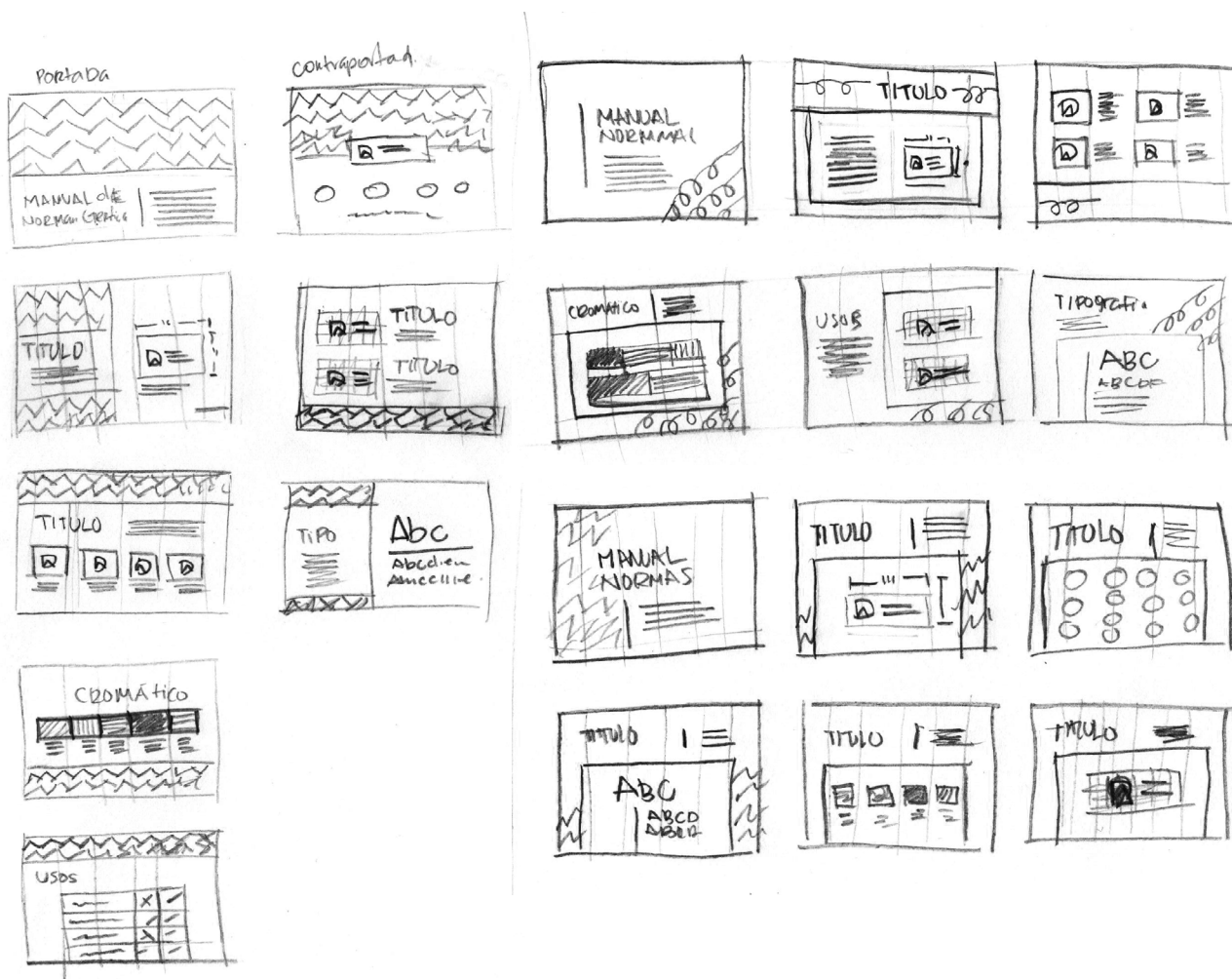
1

El proceso de bocetaje del manual de normas gráficas inicia con una exploración de las páginas que se necesita diseñar según la información que debe presentar como lo son: descripción de la construcción del imagotipo, versiones del imagotipo, paleta cromática, tipografías institucionales, iconografía, usos incorrectos y aplicaciones.



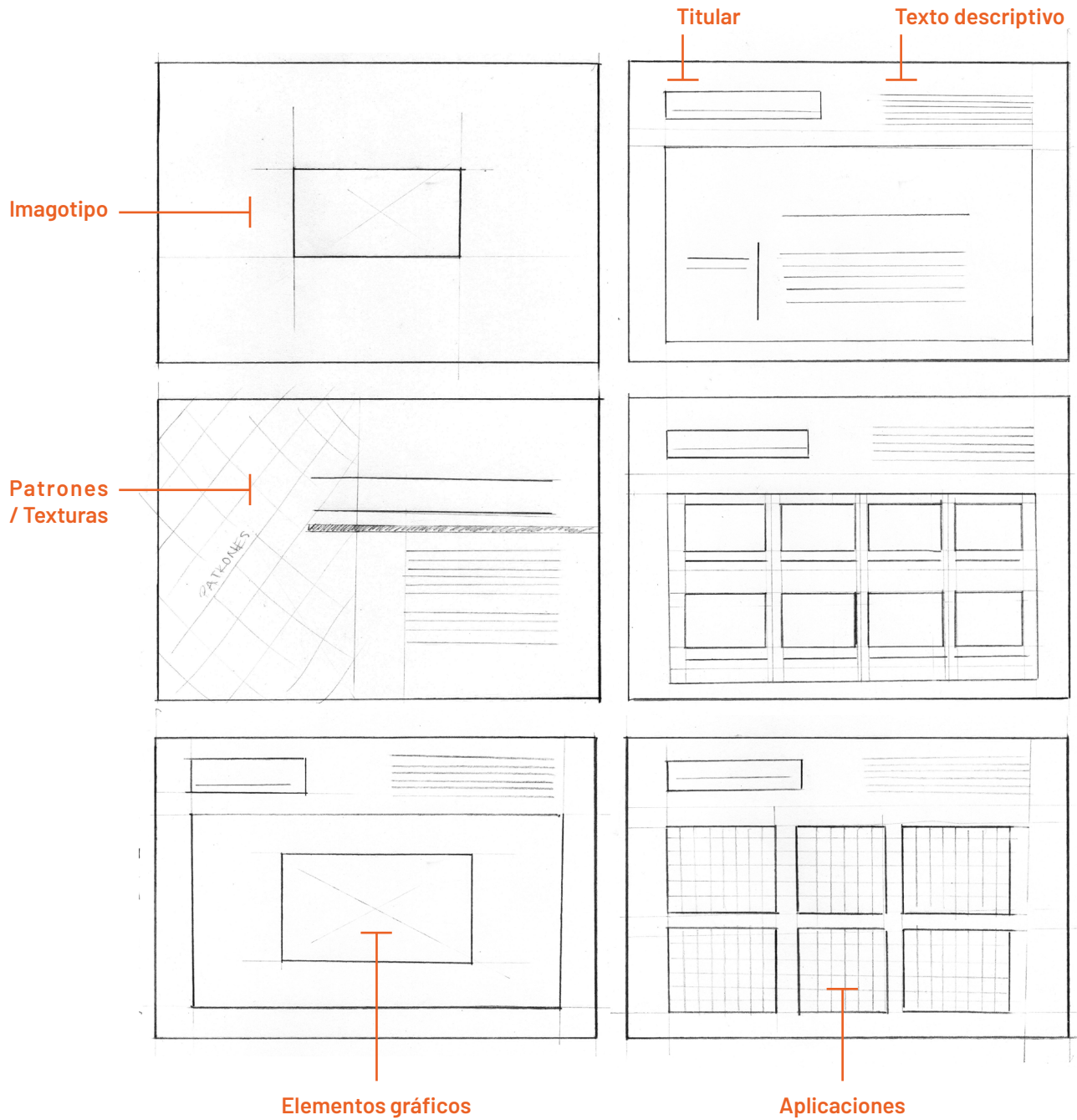
2

Una vez definidas las páginas necesarias, se realizó un bocetaje detallado de las distintas retículas y elementos gráficos necesarios en el material editorial.



3

Posteriormente se realizó el bocetaje de las retículas con instrumentos de dibujo.



1 Aplicaciones

Para el desarrollo de las aplicaciones básicas como diplomas, banners, firmas de correo e invitaciones digitales se realizó un bocetaje a detalle para definir los elementos que debían incluir previo a trabajar propuestas digitales.



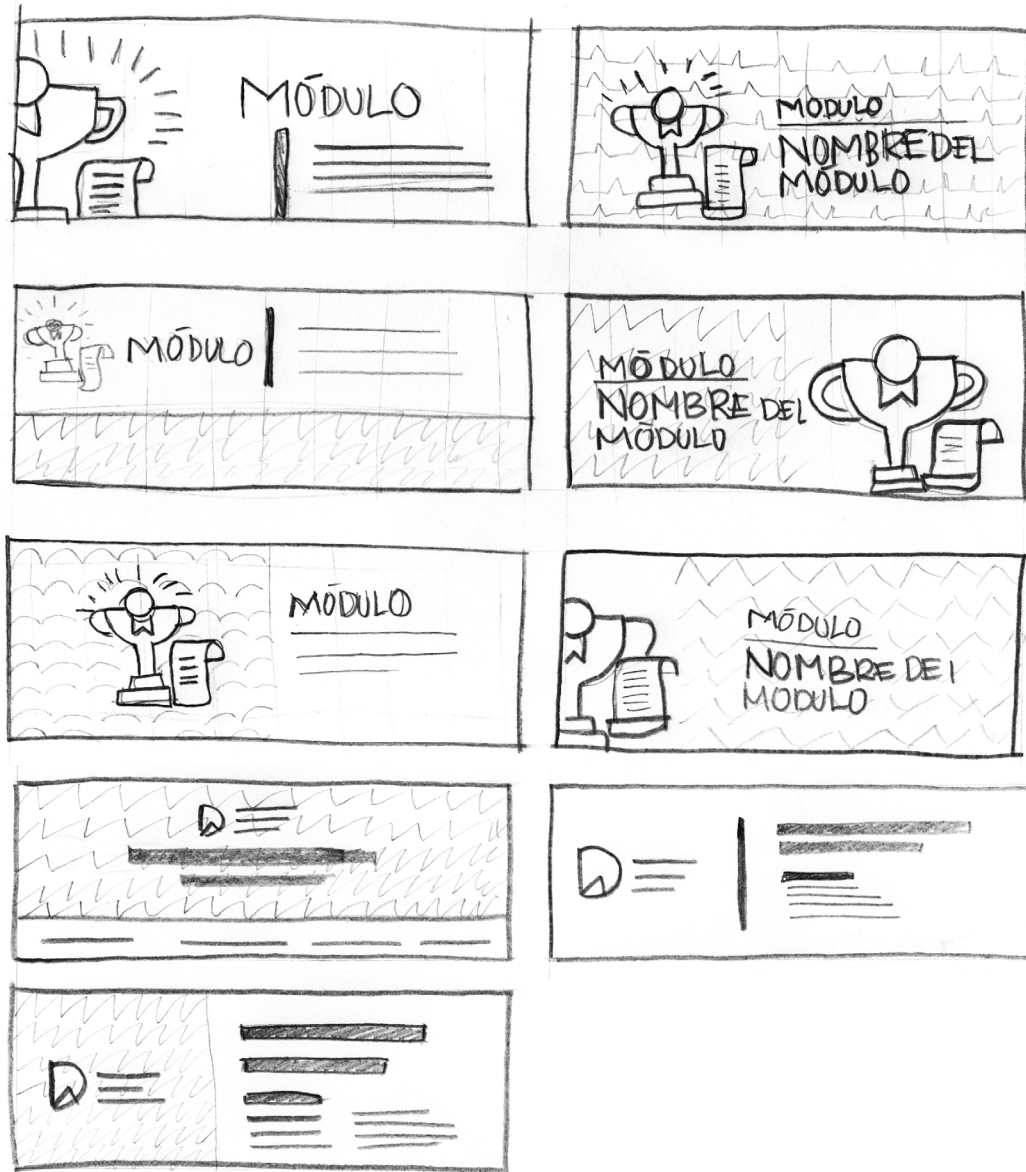
Diplomas

Para los diplomas se consideraron alternativas verticales y horizontales, así como distintas formas de integrar los elementos gráficos y ubicar los elementos adicionales como los logotipos institucionales.



Invitaciones digitales

En el diseño de la invitación digital se tomaron en cuenta los elementos básicos necesarios a incluir, así como la información que se requiere comunicar sobre el diplomado.



Banners de cada módulo y firmas de correo

Para el diseño de los banners de cada módulo y firmas de correo, se trabajó un formato vertical en donde se incluyeron los elementos iconográficos necesarios para ilustrar los contenidos de cada módulo.

Nivel de Producción Gráfica 2

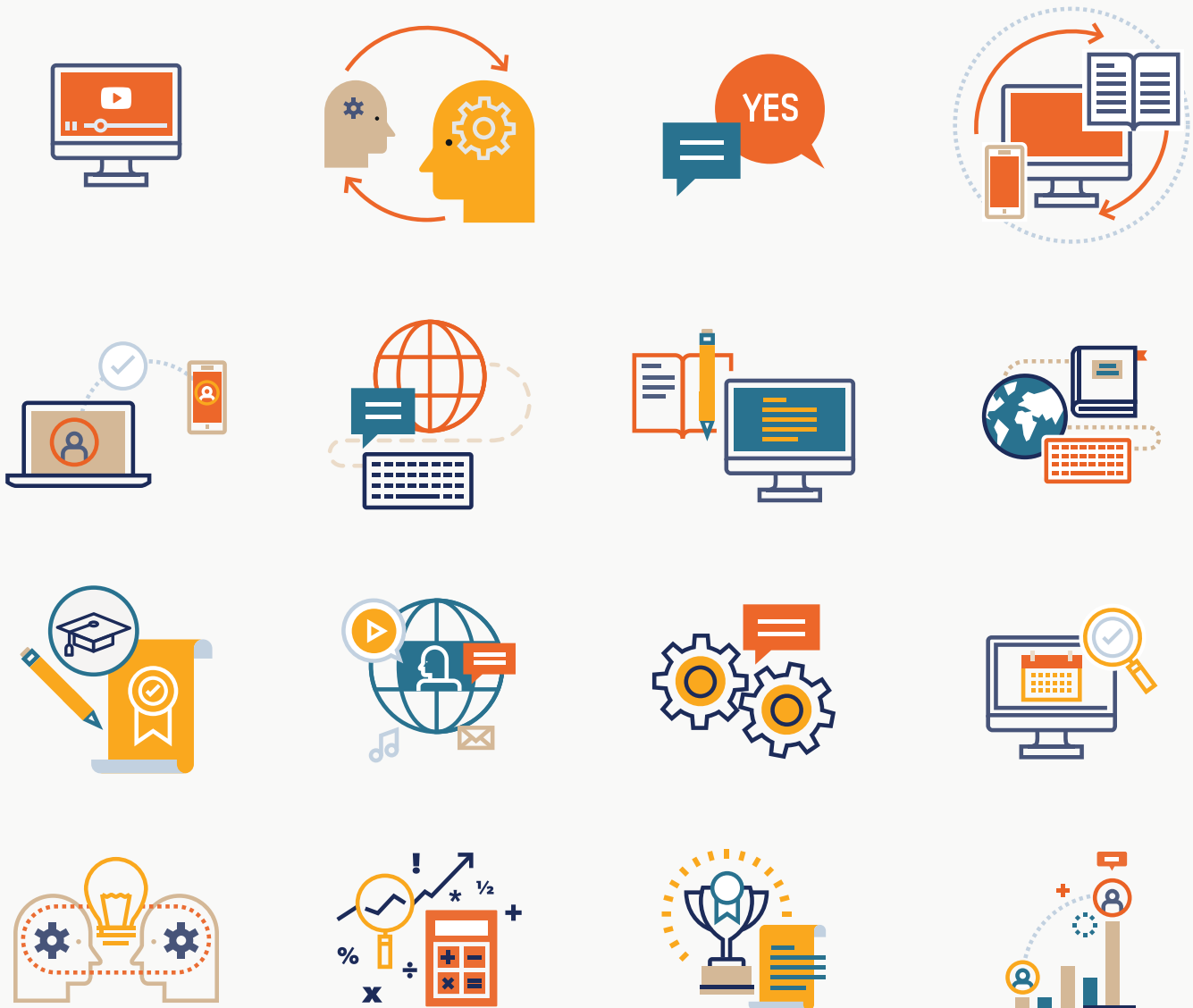
Imagotipo

A partir del boceto a mano, se digitaliza la propuesta final del imagotipo para el Diplomado en Docencia Digital. De igual forma se establece el uso de la paleta de colores institucional para las distintas variantes del imagotipo.



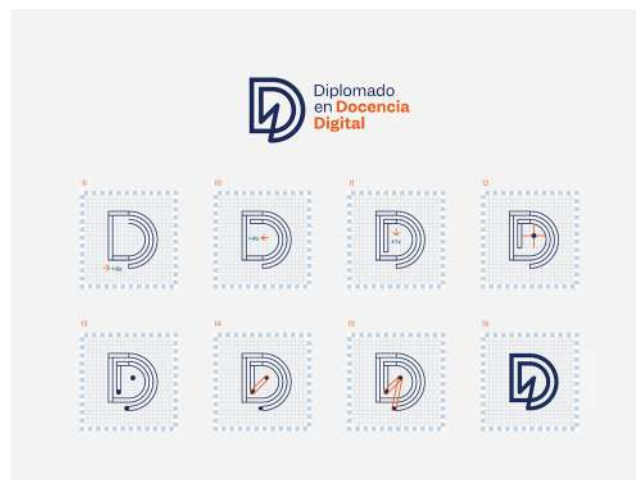
Iconografía

Se genera un paquete iconográfico para representar distintos conceptos que refuercen los contenidos presentados en los materiales didácticos del diplomado, en los cuales se aplica la paleta cromática institucional.



Manual de normas gráficas

Los lineamientos para la aplicación del sistema gráfico se presentan en el manual de normas gráficas. Se realiza el diseño editorial del mismo siguiendo una estructura en la que se presenta el elemento gráfico, descripción y representación gráfica.



Retícula

El logotipo está conformado dentro de una retícula que asegura que sus trazos estén perfectamente alineados entre sí y exista armonía en su construcción.



Área segura

Es necesario respetar un espacio de 3x cuando el logotipo se combine con otros identificadores gráficos. De igual forma, los identificadores no deben competir en cuanto a tamaño y mantener equilibrio visual.



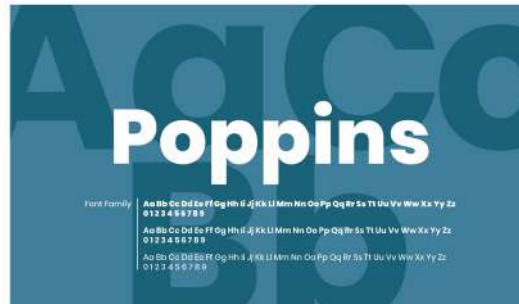
Aplicación

El identificador gráfico tiene una versión simplificada en donde se utiliza el icono de la D, el cual se puede utilizar cuando el espacio es reducido y ya se ha posicionado la versión completa con la composición tipográfica del nombre.

Versión del identificador gráfico		
Avatar - Redes sociales		✓
Publicaciones - Redes sociales	✓	✓
Documentos institucionales/oficiales	✓	
Materiales impresos / externos	✓	
Plataforma Moodle	✓	✓
Header - Plataforma Moodle	✓	
Cortinilla de video	✓	
Firmas digitales	✓	
Presentaciones digitales	✓	✓

Tipografía principal

La tipografía principal es Poppins, diseñada por Indian Type Foundry. Una tipografía sans-serif que se basa en geometría pura, particularmente círculos. Sus trazos simples y uniformes, así como su composición geométrica favorecen la lectura y llaman la atención en tamaños grandes.



Tipografía secundaria

La tipografía secundaria es Barlow, diseñada por Jeremy Tribby. Barlow es una familia de tipo grotesco, ligeramente redondeada, de bajo contraste. Se utilizará la superfamilia que incluye la versión Regular junto con Semi Condensed y Condensed, cada una con 9 pesos en romano y cursiva.



Jerarquía tipográfica

En los materiales editoriales es importante establecer la jerarquía de los textos por el contraste de los grosores al combinar las dos tipografías institucionales, pues cada una cuenta con una familia completa que ofrece variedad de versiones.



Cromático

La paleta de colores fue seleccionada tomando en cuenta la psicología del color y los estímulos para aprender en ambientes virtuales. El azul se asocia con el dominio de la razón, mientras que el naranja significa entusiasmo y exaltación; se seleccionaron colores que complementan para integrar la paleta.



Versiones

El Imagoipo podrá ser utilizado en las versiones que aquí se presentan, según las necesidades de diseño que surjan; utilizando la paleta de color con el objetivo primordial de legibilidad a través del contraste con el fondo.



Usos incorrectos

En el manejo del Imagoipo al utilizarlo en distintos materiales es importante respetar los lineamientos aquí planteados y evitar las siguientes usas incorrectas:



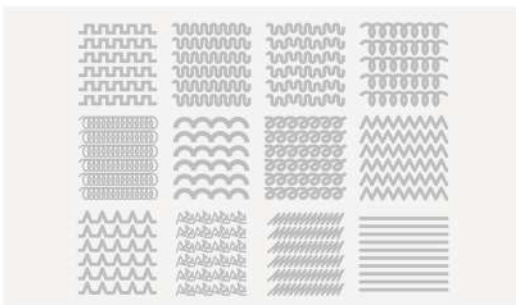
Iconografía

Se desarrolló una línea de iconos que representan distintas ideas relacionadas a la enseñanza en entornos digitales para complementar los materiales que así lo requieren; en los iconos se combinan los colores institucionales.



Patrones

Se desarrolló una serie de patrones lineales que representan los distintos recorridos que los usuarios realizan cuando están adquiriendo conocimiento, haciendo referencia a que todos tenemos formas distintas de aprender.



La creatividad, diseño y proceso metodológico para la diagramación de esta publicación fue llevado a cabo por el estudiante Héctor José Muñoz González como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación del año 2020 de la licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV). Es la forma en que se retribuye a la sociedad guatemalteca lo invertido en la Educación Superior Estatal.

Llida, Angelly Enriquez
Asesora metodológica

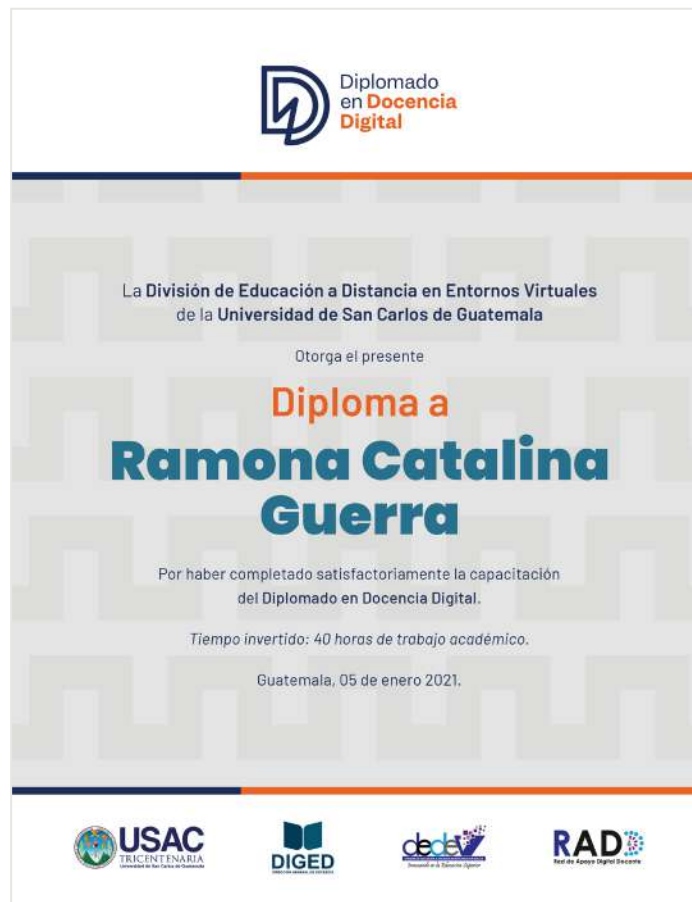
Ll. Javier Denis
Asesor gráfico

Llida, Madeline Cárcamo
Asesora Experta



Aplicaciones

En las aplicaciones digitales de comunicación del Diplomado en Docencia Digital se integran elementos gráficos como lo son patrones lineales e íconos para reforzar los contenidos.



Diploma



Firma de correo electrónico

Diplomado en Docencia Digital

Modalidad: Abierto-Virtual
 Duración: 4 semanas
 Formato: Tutorizado
 Constancia: 40 horas de trabajo académico

Requisitos:
 Registro personal (Siff)
 Computadora e Internet
 Compromiso y disciplina

Capacitate y únete a la transición de la docencia presencial a la docencia digital en la USAC.
 ¡Id y Enseñar a Todos!

USAC TRICENTENARIA
 DIGED
 deaet
 RAD Red de Apoyo Digital Docente

Invitación digital

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
 Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Bienvenida!
Ramona Catalina Guerra

Estás oficialmente inscrita en el
Diplomado en Docencia Digital.

Recuerda revisar los contenidos y herramientas disponibles en cada módulo, así como realizar las actividades descritas para obtener la certificación final.

Si tienes alguna duda o comentario, puedes escribir a diplomado@profesor.usac.edu.gt

USAC TRICENTENARIA
 DIGED
 deaet
 RAD Red de Apoyo Digital Docente

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
 Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Felicidades!
Emilio Mauricio Blanco

Haz concluido exitosamente las actividades del módulo
Comunicación efectiva en el aula digital!

Recuerda revisar los contenidos y herramientas disponibles en cada módulo, así como realizar las actividades descritas para obtener la certificación final.

Si tienes alguna duda o comentario, puedes escribir a diplomado@profesor.usac.edu.gt

USAC TRICENTENARIA
 DIGED
 deaet
 RAD Red de Apoyo Digital Docente

Mailings



Banners en Moodle para cada módulo

Programa académico y materiales editoriales

Los materiales editoriales se digitalizan utilizando los elementos establecidos en la línea gráfica como paleta cromática, jerarquía tipográfica e iconografía, siguiendo los parámetros del proceso de bocetaje previo.

Tabla de Contenido

Puedes hacer clic en cualquier elemento para dirigirse a la sección.

Unidad 1	Fuente de información y navegación	De la web 1.0 a la 3.0	4
		Herramientas 2.0	5
		La información en Internet	8
		Navegadores	10
Unidad 2	Búsqueda y filtrado de información	Buscadores	17
		Buscando información en la web	22
		Formas de búsqueda	24
Unidad 3	Organización de la información	¿Qué es un PLE?	24
		Elementos de un PLE	26
		Etapas en el desarrollo de un PLE en PLN	27
		Herramientas para hacer un PLE	30
Unidad 4	Almacenamiento de la información en la nube	Dropbox	43
		Google Drive	45
		Diferencias entre Google Drive y Dropbox	48
	Referencias		50

Netiqueta

¿Han escuchado este término alguna vez? ¿Suena algo parecido a etiqueta verdad...? Netiqueta se deriva de la palabra netiquette que proviene del francés Etiquette (etiqueta) y del inglés net (red). El término se popularizó en 1995 a partir de la publicación de Request for Comments 309, "Netiquette Guidelines", escrito por The Internet Engineering Task Force (IETF).

Aquí como existen una serie de reglas o normas de cómo comportarse en diferentes espacios y actividades, también en los entornos virtuales hay normas que se deben utilizar y eso es lo que se llama **netiqueta** en la web los llamamos **Netiquetas**, en decir: las reglas de comportamiento y comunicación que se han adaptado al mundo electrónico.

Estas normas comprenden todas las formas de interacción y comunicación en las diferentes espacios como correo electrónico, foros, blogs, sitios web, chats, redes sociales y demás aplicaciones en Internet.

Las normas de etiqueta en la red han sido impulsadas con el objetivo de facilitar la convivencia en la red haciendo más amable y seguro el mundo virtual.

Es importante tener en cuenta que la información proporcionada al estudiante como una retroalimentación de su trabajo o desempeño debe ser lo más claro posible, estar íntima, compartir el entusiasmo, hablar y escribir de forma educada, insistir en destacar la respuesta correcta más que en decir lo que está mal.

Personalice el mensaje, hágalo dirigido al estudiante por su nombre, por ejemplo:

Si es para felicitar a alguien que ha realizado muy bien su actividad, bastarán un par de líneas para indicarle lo bien que lo ha hecho y motivarlo a seguir adelante.

Si es para indicarle sobre aspectos a mejorar, como ya es obvio, siempre empezar con los logros que obtuvo y luego enfatizar puntualmente en los desaciertos y cómo puede mejorar (añadir o quitar lo que considere necesario), cerrando la devolución con una motivación a seguir trabajando.

¡Importante! A la hora de escribir o grabar un audio de una retroalimentación, siempre se debe tener presente que la redacción de ésta debe ser clara (al ser escrita), simple y concisa sobre los logros, aciertos y detalles a mejorar.

Composición de la raíz de una dirección web

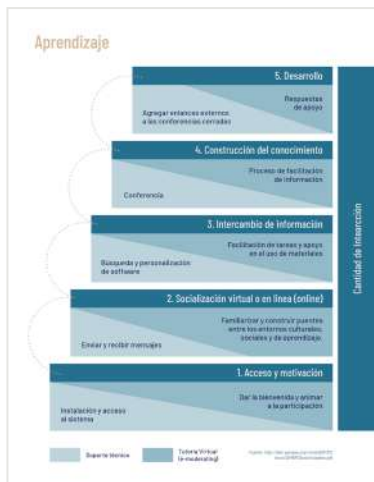
<https://www.usac.edu.gt/>

- Protocolo:** Indica el protocolo de transferencia de información entre servidores web. Lo más común es el protocolo de información a través de internet.
- Host:** Indica la dirección IP o el nombre de dominio de la computadora que aloja el sitio web.
- Directorio:** Nombre del servidor donde se encuentran las informaciones.
- Tipo de sitio:** Es el nombre de la institución educativa.
- País:** País en que pertenece al dominio.

Estilo de escritura en los correos electrónicos y chat (redes sociales WhatsApp entre otros)

Partiendo que son una de las actividades más intensas que realiza el docente en los entornos virtuales de aprendizaje, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Las participaciones por lo general son rápidas y hay que tratarlos como tal.
- En ningún caso se deben generar expresiones agresivas, ofensivas o groseras a los estudiantes, ni siquiera en respuesta a alguna pregunta por parte de los **alumnos** estudiantes. En algunos de surgimiento de conflictos, remitir a otras instancias de la institución para la resolución y sanciones correspondientes.
- No realizar ciertos procedimientos en correos electrónicos o chats colectivos, lo que sea necesario decir a un estudiante debe ser por un correo o mensaje privado.
- Utilizar el lenguaje correcto, respetar la gramática y ortografía, siempre. No escribir o grabar audios ni enviar la escritura (emojis o gifs, etc.). El uso excesivo del idioma se refuerza haciendo esto bien.
- Tratar de no enviar adjuntos en las otras colectivos, debido a que al la mayoría de los participantes demandan un documento en digital, este debe colocarse en los espacios designados para ello dentro de la plataforma.
- Al escribir mensajes en el chat, se recomienda utilizar los emoticonos, emojis e iconos (señales, figuras, caras) para mostrar sus emociones y hacer más cálida su vida de chat.



Simulación

Es especialmente útil para evaluar la capacidad de búsqueda, interpretación de los datos, la identificación de los problemas, eficacia sobre una conducta y sus consecuencias prácticas y las habilidades profesionales para responder correctamente ante una situación real. Las herramientas que se pueden utilizar son:

- Canvas LMS:** Es una plataforma de aprendizaje y software colaborativo. Es un código abierto. Permite a docentes de instituciones de todos los niveles crear y administrar cursos y espacios de colaboración de línea.
- Moodle:** La plataforma Moodle es un sistema de enseñanza diseñado para crear y gestionar espacios de aprendizaje en los entornos de las necesidades de profesores, estudiantes y administradores. La versión más reciente, la versión web Moodle 3.11, ofrece una gran variedad de herramientas de enseñanza virtual, basadas en tecnología PHP, basadas en datos MySQL.
- LibreSurvey:** Una plataforma que permite realizar encuestas de código abierto en PHP.
- Google Docs:** Una lista de cálculo puede ser convertida en un formulario que puede ser enviado a las personas que se desean. Un documento de cálculo original puede ser utilizado a múltiples personas de todo el mundo.

Etapas en el desarrollo de un PLE o un PLN

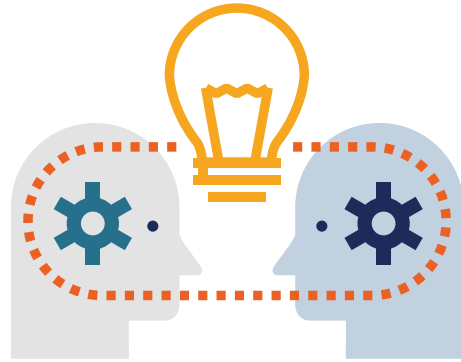
Etapa 1: Inmersión
El docente se sumerge en las redes. Crea un conjunto de conexiones con personas que encuentran en la red y se inicia un primer paso hacia un aprendizaje colaborativo, surgen las primeras dudas e incertidumbre sobre el papel de uno en la red.

Etapa 2: Evaluación
El docente evalúa sus redes y comienza a concentrarse en aquellas que le aportan mayor conocimiento, desgranando una sensación de sentir "bien" y "sabido todo".

Etapa 3: Desempeño
El docente emplea mucho tiempo tratando de aprender todo lo que encuentra. Es consciente del gran potencial que tiene toda la información que encuentra y siente que hay mucho por aprender y es complicado desconectarse, se emplean muchas horas de sueño y de relación con las personas físicas de su alrededor para estar conectados a la red.

Etapa 4: Perseverancia
El docente toma perspectiva sobre la imposibilidad de saberlo todo y se impone una mejor organización de su vida digital, normalmente ocurre cuando se desconecta interactivamente un tiempo con la familia y amigos, se recupera la normalidad interior.

Etapa 5: Equilibrio
El docente encuentra un equilibrio entre el aprendizaje y la vida. Comprende que puede confiar en su red para aprender y guardar conocimientos por él para cuando los necesite. Deja la calma y se entiendo que no se puede aprender todo hoy y que el aprendizaje no es una carrera de sprint, sino es más bien una maratón en donde se debe gestionar bien niveles de energía y conservar en cada momento de la carrera.



Validación con expertos

Técnica

La validación con profesionales se realizó con dos distintas dinámicas, las cuales se describen a continuación:

- Validación individual: Encuesta en línea a través de Google Forms a profesionales de diseño gráfico, utilizando la escala de Likert como método de medición.
- *Master Feedback*: Actividad gestionada por los docentes de Proyecto de Graduación y EPS, en la que se utilizó una matriz para evaluar distintos aspectos del proyecto.

Muestra

La validación se llevó a cabo con 5 profesionales expertos en las áreas de *branding*, de 25 a 37 años de edad.

- Validación individual:
 1. Cindy Ruano
 2. Luis García
 3. Daniel Juárez
- *Master Feedback*:
 1. Axel Flores
 2. Hari Morales

Aspectos evaluados

En cada dinámica de validación realizada se evaluaron distintos aspectos los cuales se enlistan a continuación:

- Validación individual (*Anexo 8.1*)
 - + Relación entre la problemática, el *insight* y el concepto creativo.
 - + Representación del concepto creativo en la gráfica.
 - + Unidad visual.
 - + Relación con las tendencias de diseño actuales.
 - + Aplicación de los elementos gráficos en dispositivos digitales.
 - + Contenidos del manual de normas gráficas.
- *Master Feedback*:
 - + Síntesis gráfica
 - + Originalidad y pregnancia
 - + Versatilidad
 - + Aplicación y reproductibilidad
 - + Calidad gráfica

Proceso

A continuación se describe el proceso de las distintas validaciones realizadas:

- Validación individual: Se contactó a los profesionales para solicitar su apoyo para realizar la encuesta. Se compartió un enlace del instrumento en Google Forms, en el que se integró un video explicativo del proceso de conceptualización del proyecto así como un enlace a la carpeta de Google Drive en la que se pueden consultar los materiales desarrollados.
- *Master Feedback*: Según las instrucciones de los docentes de Proyecto de Graduación y EPS, se desarrolló un video explicativo del proceso de desarrollo gráfico del proyecto el cual se compartió con los expertos, quienes utilizaron una matriz de evaluación para calificar el proyecto. Posteriormente, en una sesión virtual, los expertos expusieron los aspectos generales de mejora, así como una selección de los mejores proyectos en cada categoría evaluada.

Resultados

Luego de realizar ambas dinámicas de validación, se analizaron los resultados obtenidos. (Anexo 8.2)

Validación individual:

El 100% de los expertos coincidieron en que la problemática, el *insight*, el concepto creativo y la propuesta de solución gráfica se relacionan entre sí.



El 100% de los expertos coincidieron en que el concepto creativo «Nuevas líneas de aprendizaje» se ve reflejado en el desarrollo del sistema de identidad gráfica.



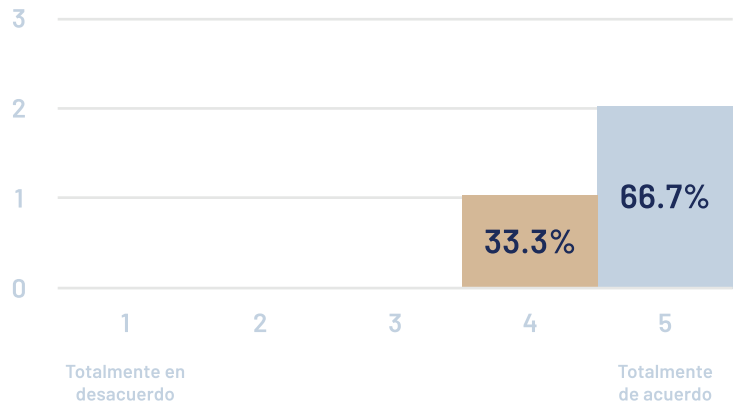
El 100% de los expertos coincidieron en que las piezas gráficas desarrolladas tienen unidad visual.



El 100% de los expertos coincidieron en que la propuesta gráfica se vincula a las tendencias de diseño gráfico actuales.



El 66.7% de los expertos están totalmente de acuerdo en que la paleta cromática seleccionada es adecuada para el uso en materiales educativos digitales.



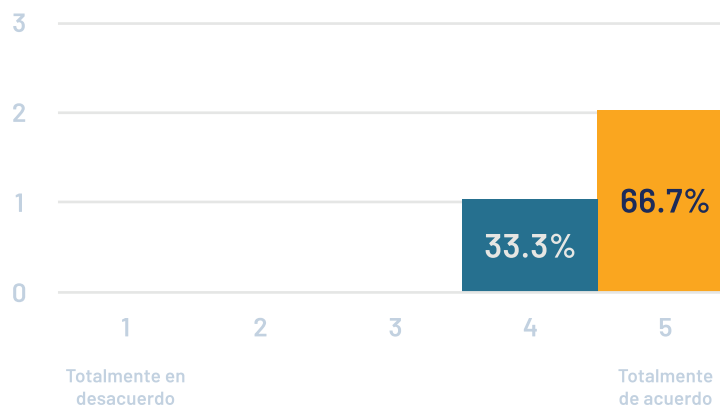
El 100% de los expertos coincidieron en que las tipografías seleccionadas son adecuadas para el uso en dispositivos digitales.



El 100% de los expertos coincidieron en que la jerarquía tipográfica se comunica efectivamente.



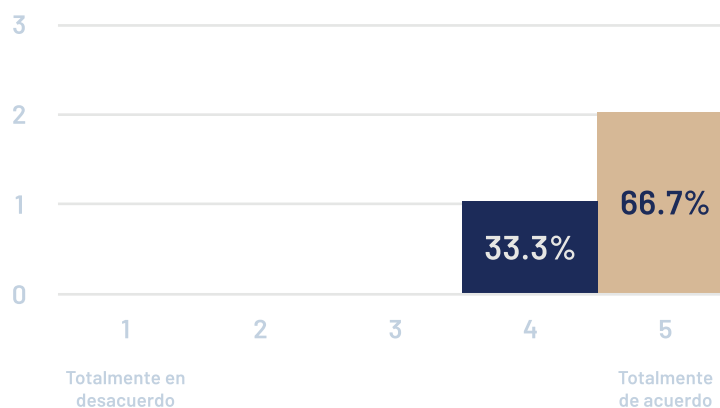
El **66.7%** de los expertos están totalmente de acuerdo en que la iconografía desarrollada tiene unidad visual.



El **100%** de los expertos coincidieron en que la propuesta gráfica es apta para la reproducción digital.



El **66.7%** de los expertos están totalmente de acuerdo en que en el manual de normas gráficas se explica correctamente cómo aplicar el sistema de identidad en los materiales a desarrollar.



Algunos de los aspectos a considerar para mejorar fueron: Ampliar la comunicación con uso de fotografías, unificar los íconos para que contengan más elementos lineales y evaluar el uso de fotografías en la comunicación.

Master Feedback:

Los expertos seleccionaron el proyecto como uno de los mejores 3 presentados en la actividad.



Figura 17. «Presentación: *Master Feedback*», Actividad Proyecto de graduación y EPS, USAC, 2020.

Figura 18. «Presentación: *Master Feedback*», Actividad Proyecto de graduación y EPS, USAC, 2020.



Algunos de los aspectos a considerar para mejorar fueron:

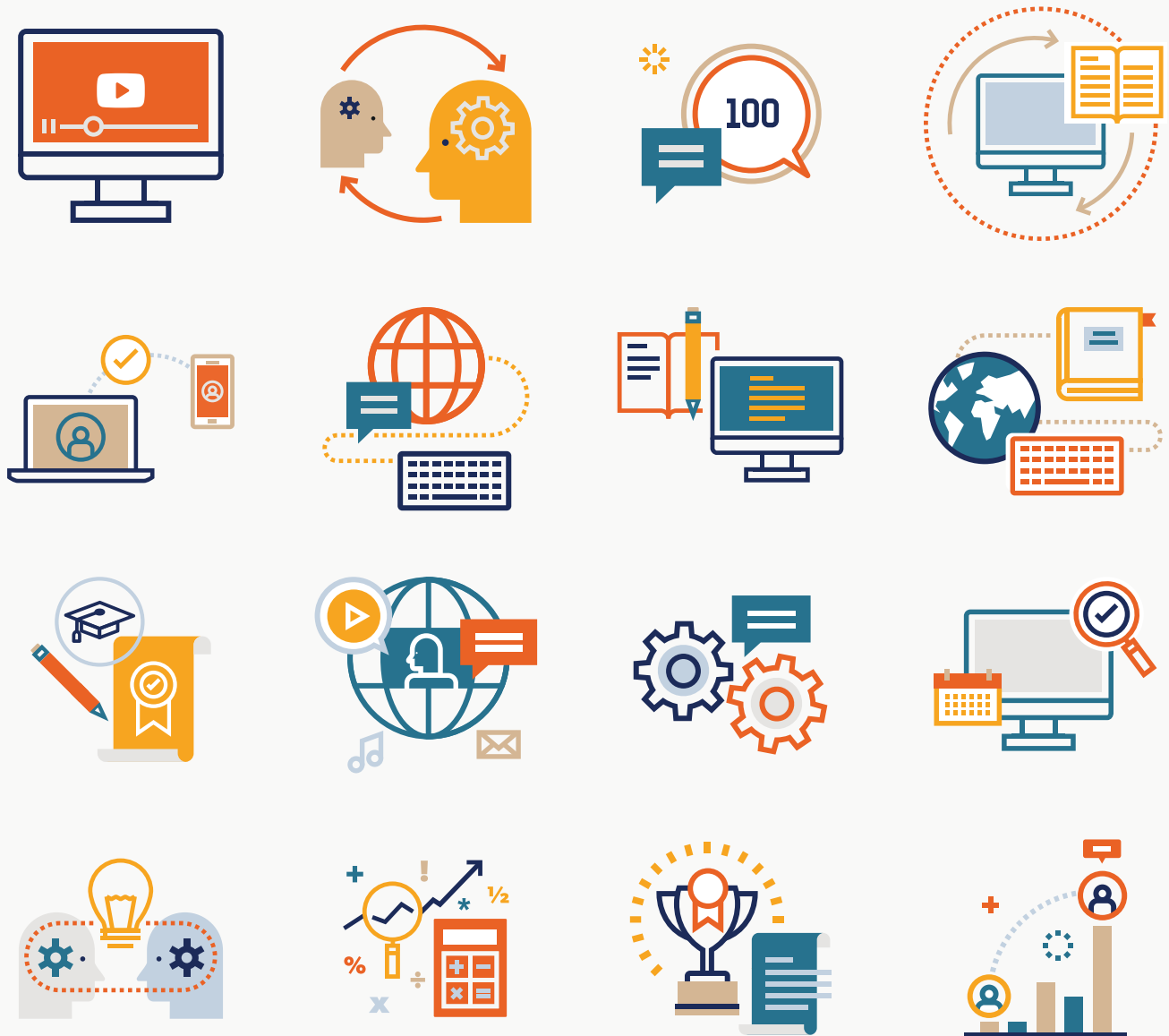
- En la iconografía, verificar la proporción de cada composición y manejar anchos de trazo similares y, en la medida de lo posible, dimensiones recurrentes para que al visualizar el conjunto no se observen tantas variantes.
- Evaluar el grosor de los patrones lineales.

Descripción y fundamentación de la decisión final

A continuación se presentan los ajustes realizados en el paquete iconográfico, ya que fue el elemento en el que se recibieron comentarios de mejora que aplican según las consideraciones recibidas por parte de la institución en relación al desarrollo de la gráfica del Diplomado en Docencia Digital, debido a que no utilizan fotografías en la comunicación de los programas de capacitación que gestionan.



Versión previa



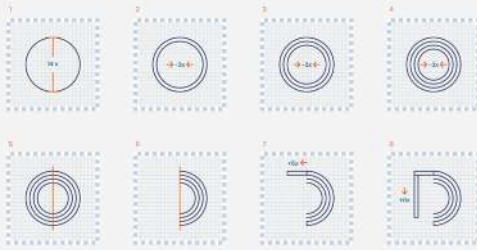
Correcciones aplicadas en proporción, uso de paleta cromática y composición lineal.

Nivel de Producción Gráfica 3

Manual de normas gráficas

Según la retroalimentación recibida por los profesionales, el cambio realizado se evidencia en el manual de normas gráficas, en el que se integró la iconografía con los ajustes realizados. El resto de materiales no sufrió cambios y se validaron de la misma forma con el cliente, por lo que no se presentan nuevamente en este nivel de producción gráfica.





Retícula

El logotipo está conformado dentro de una retícula que asegura que sus trazos estén perfectamente alineados entre sí y exista armonía en su construcción.



Área segura

Es necesario respetar un espacio de 3X cuando el logotipo se combine con otros identificadores gráficos. De igual forma, los identificadores no deben competir en cuanto a tamaño y mantener equilibrio visual.



Aplicación

El identificador gráfico tiene una versión simplificada en donde se utiliza el icono de la D, el cual se puede utilizar cuando el espacio es reducido y ya se ha posicionado la versión completa con la composición tipográfica del nombre.

Versión del identificador gráfico		
Avatar - Redes sociales		✓
Publicaciones - Redes sociales	✓	✓
Documentos institucionales/oficiales	✓	✓
Materiales impresos / externos	✓	✓
Plataforma Moodle	✓	✓
Header - Plataforma Moodle	✓	✓
Certifcilla de video	✓	✓
Firmas digitales	✓	✓
Presentaciones digitales	✓	✓

Tipografía principal

La tipografía principal es Poppins, diseñada por Indian Type Foundry. Una tipografía sans-serif que se basa en geometría pura, particularmente círculos. Sus trazos simples y uniformes, así como su composición geométrica favorecen la lectura y llaman la atención en tamaños grandes.



Tipografía secundaria

La tipografía secundaria es Barlow, diseñada por Jeremy Tribby. Barlow es una familia de tipo grotesco, ligeramente redondeada, de bajo contraste. Se utilizará la super-familia que incluye la versión Regular junto con Semi Condensed y Condensed, cada una con 9 pesos en romano y cursiva.



Jerarquía tipográfica

En los materiales editoriales es importante establecer la jerarquía de los textos por el contraste de los grosores al combinar las dos tipografías institucionales, pues cada una cuenta con una familia completa que ofrece variedad de versiones.

Barlow: Texto — Módulo 02

Poppins: Títulos — **Comunicación efectiva en el aula digital**

Barlow Condensed: Complementos — *Interim ipsum dolor sit amet, consetetur elipsum est, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquam erat sedipit. Ut vero ornare ac rebum veniam, quo reudrat.*

Barlow: Texto — **Netiqueta**

- Feedback y acompañamiento afectivo
- Herramientas de comunicación
- Foro
- Correo electrónico
- Chat
- Grupos de WhatsApp
- Grupos de Facebook

Cromático

La paleta de colores fue seleccionada tomando en cuenta la psicología del color y los estímulos para aprender en ambientes virtuales. El azul se asocia con el dominio de la razón, mientras que el naranja significa entusiasmo y exaltación; se seleccionaron colores que complementen para integrar la paleta.



Versiones

El Imageripo podrá ser utilizado en las versiones que aquí se presentan, según las necesidades de diseño que surjan; utilizando la paleta de color con el objetivo primordial de legibilidad a través del contraste con el fondo.



Usos incorrectos

En el manejo del Imageripo al utilizarlo en distintos materiales es importante respetar los lineamientos aquí planteados y evitar los siguientes usos incorrectos.



Iconografía

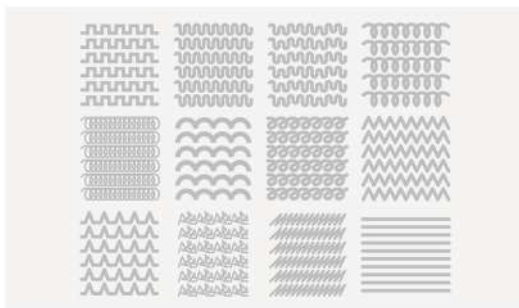
Se desarrolló una línea de iconos que representan distintas ideas relacionadas a la enseñanza en entornos digitales para complementar los materiales que así lo requieran; en los iconos se combinan los colores institucionales.



Cambio de la iconografía en el manual de normas gráficas.

Patrones

Se desarrolló una serie de patrones lineales que representan los distintos recorridos que los usuarios realizan cuando están adquiriendo conocimiento, haciendo referencia a que todos tenemos formas distintas de aprender.



La creatividad, diseño y proceso metodológico para la diagramación de esta publicación fue llevado a cabo por el estudiante Héctor José Muñoz González como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación del año 2020 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-. Es la forma en que se retribuye a la sociedad guatemalteca lo invertido en la Educación Superior Estatal.

Licda. Anggely Enriquez
Asesora metodológica

Lic. Javier Donis
Asesor gráfico

Licda. Madeline Carcamo
Asesora Experta





Validación con la institución

Técnica

La validación con la DEDEV se realizó mediante una encuesta en línea a través de Google Forms, utilizando la escala de Likert como método de medición.

Muestra

El instrumento se implementó con 14 personas que laboran en la DEDEV en puestos como: jefatura de la división, profesionales de programas virtuales, comunicadores, programadores y desarrolladores de proyectos multimedia, cuyas edades oscilan entre los 30 a 62 años.

Aspectos evaluados

En el instrumento de validación implementado (Anexo 9.1) se evaluaron distintos aspectos los cuales se enlistan a continuación:

- + Relación entre la problemática de comunicación y la propuesta desarrollada.
- + Originalidad y pregnancia del imagotipo.
- + Aplicación de los elementos gráficos en dispositivos digitales.
- + Difusión de los materiales en ambientes digitales.
- + Instrucciones del manual de normas gráficas y su aplicación en el desarrollo de adaptaciones.
- + Nivel de atracción de los docentes sancarlistas a los materiales desarrollados.
- + Calidad gráfica.

Proceso

A continuación se describe el proceso de la validación realizada:

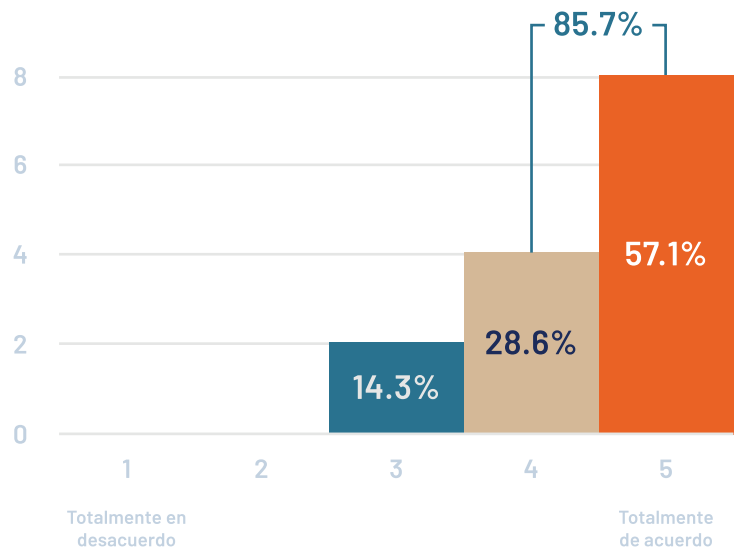
- Se contactó a la licenciada Alejandra Recinos, jefa de la DEDEV, a través de correo electrónico para solicitar su aprobación y apoyo para socializar la encuesta con las personas a su cargo.
- Se compartió el enlace del instrumento en Google Forms, en el que se integró un video explicativo del proceso de conceptualización del proyecto así como un enlace a la carpeta de Google Drive en la que se podían consultar los materiales desarrollados.

Resultados

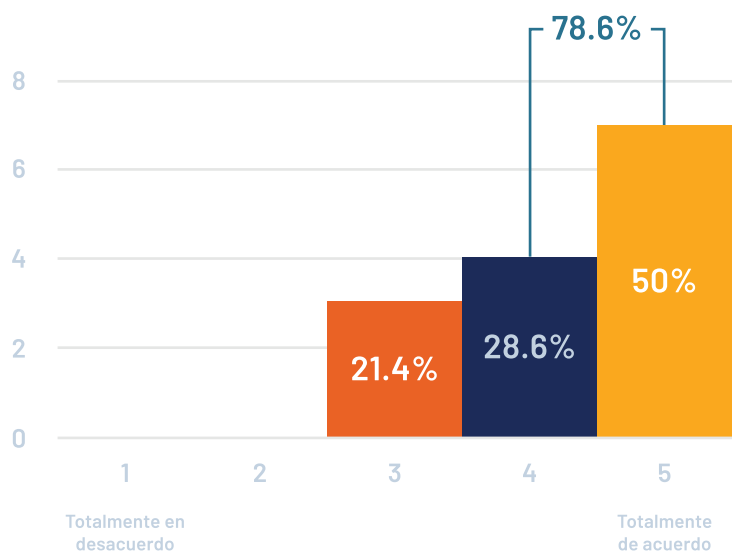
Luego de realizar la validación, se analizaron los resultados obtenidos. (Anexo 9.2)

Validación individual:

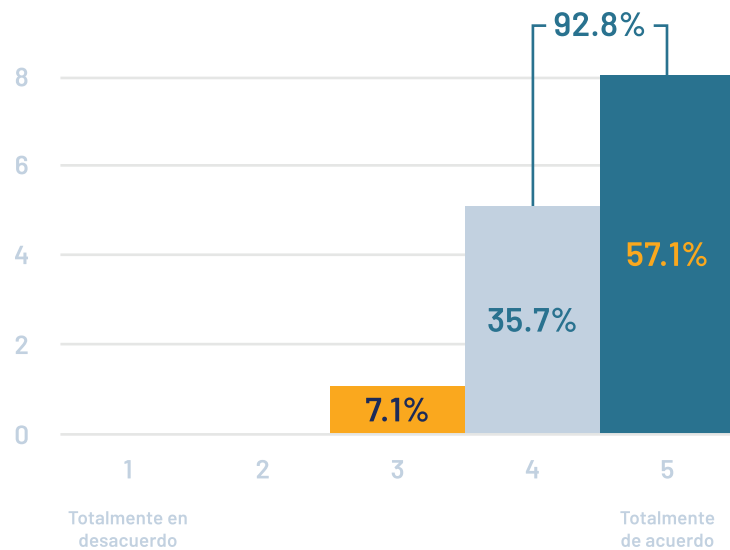
El 85.7% de los encuestados coincidieron en que los materiales desarrollados para el Diplomado en Docencia Digital responden a las necesidades de comunicación gráfica planteadas.



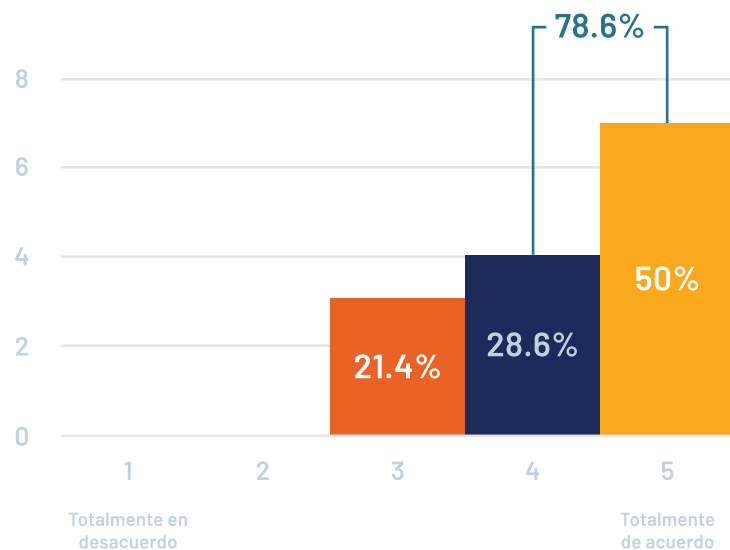
El 78.6% de los encuestados coincidieron en que el identificador gráfico (imago tipo) es llamativo y fácil de reconocer.



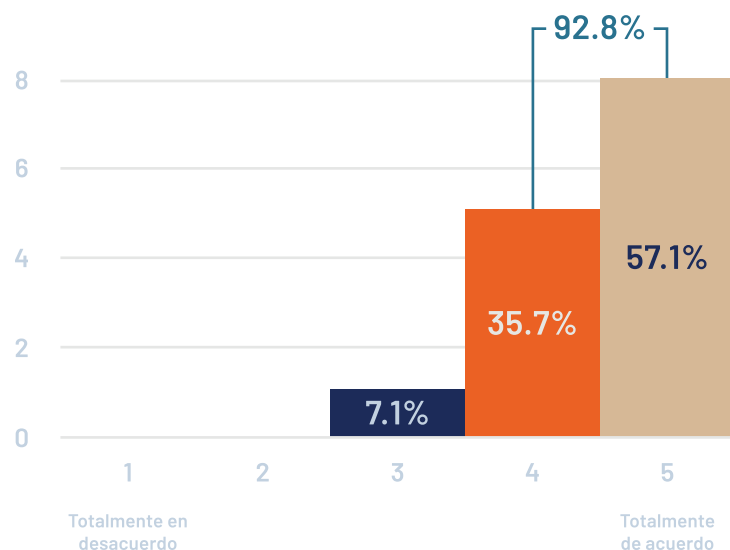
El **92.8%** de los encuestados coincidieron en que los elementos gráficos (colores, tipografía, íconos) son adecuados para el uso en materiales educativos digitales.



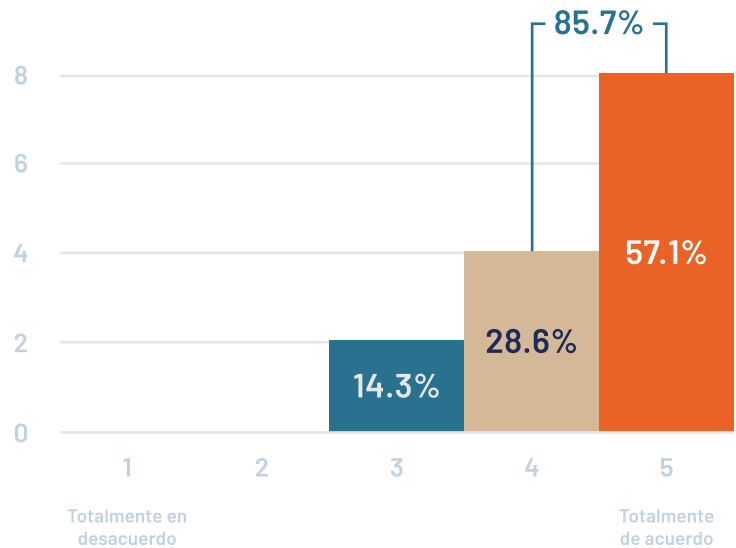
El **78.6%** de los encuestados coincidieron en que el manual de normas gráficas presenta las instrucciones para la aplicación de la línea gráfica de forma sencilla y fácil de comprender.



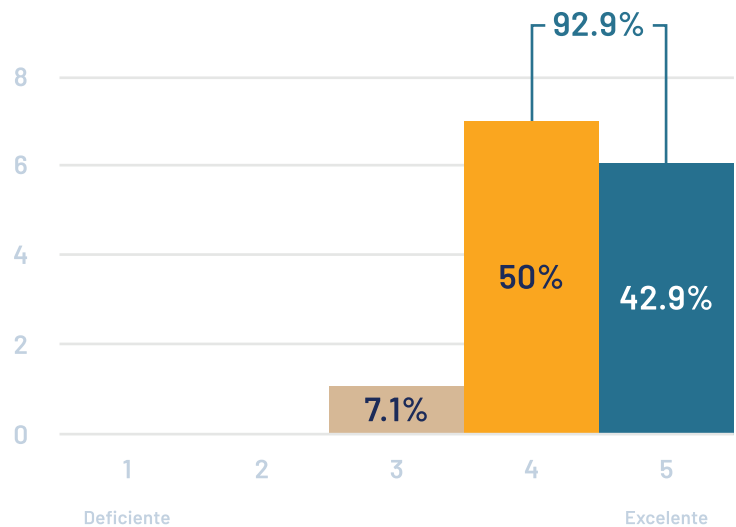
El **92.8%** de los encuestados coincidieron en que los materiales desarrollados son aptos para la difusión digital.



El **85.7%** de los encuestados coincidieron en que los materiales desarrollados serán atractivos para los docentes sancarlistas.



El **92.9%** de los encuestados encuestados califican como muy buena/excelente la calidad gráfica de los materiales desarrollados.



Algunos de los aspectos a considerar para mejorar fueron: Estandarización de logos y verificar si es correcto el cambio de colores en los mismos para adaptarlos. Utilizar el color beige en áreas pequeñas y sustituirlo por el gris de la paleta de colores.

Descripción y fundamentación de la decisión final

A continuación se presentan los ajustes realizados en las portadas de los materiales editoriales complementarios, puesto que se recibieron comentarios de mejora pues en la versión previa los logotipos institucionales se utilizaban en versiones a una tinta para que se integrarían adecuadamente con el diseño y paleta de colores utilizada, pero se consideró que era mejor usar las versiones a color de dichos logotipos.



Versión previa



Correcciones aplicadas en la aplicación de los logotipos institucionales en las portadas de los materiales editoriales complementarios, también se sustituyó el color beige del programa académico por gris.



Validación con el grupo objetivo

Técnica

La validación con el grupo objetivo se realizó por medio de encuestas en línea a través de Google Forms, utilizando la escala de Likert como método de medición.

Muestra

El instrumento se implementó con una base de datos de 500 docentes sancarlistas de todo el país, que han recibido capacitaciones gestionadas por la DEDEV en ocasiones anteriores; en total se obtuvieron 106 respuestas en Google Forms. Los docentes encuestados oscilan en edades desde los 27 a los 65 años.

Aspectos evaluados

En el instrumento de validación implementado (*Anexo 10.1*) se evaluaron distintos aspectos los cuales se enlistan a continuación:

- + Originalidad y pregnancia del imagotipo.
- + Facilidad para identificar el imagotipo en los materiales gráficos.
- + Aplicación de la paleta cromática en los materiales gráficos.
- + Legibilidad de los materiales en dispositivos digitales.
- + Calidad gráfica y atracción de los materiales gráficos desarrollados.

Proceso

A continuación se describe el proceso de la validación realizada:

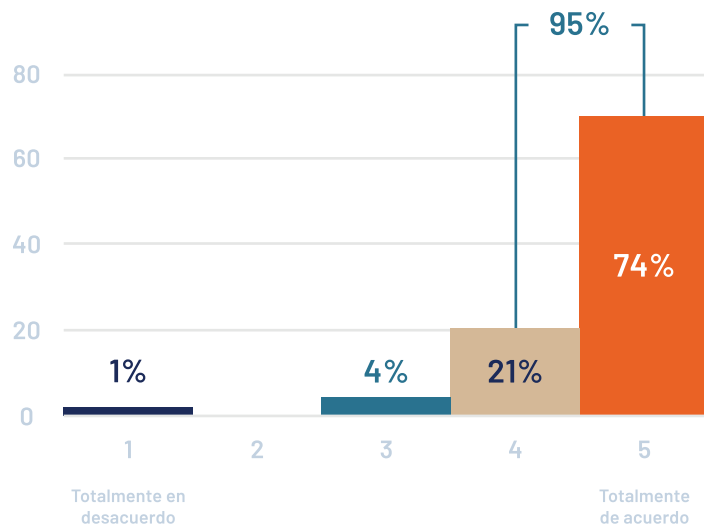
- Se contactó a los docentes de la base de datos proporcionada por la DEDEV, a través de correo electrónico para solicitar su apoyo en cuanto a responder la encuesta.
- Se compartió el enlace del instrumento en Google Forms, en el que se integró un video explicativo del proceso de conceptualización del proyecto así como un enlace a la carpeta de Google Drive en la que se pueden consultar los materiales desarrollados.

Resultados

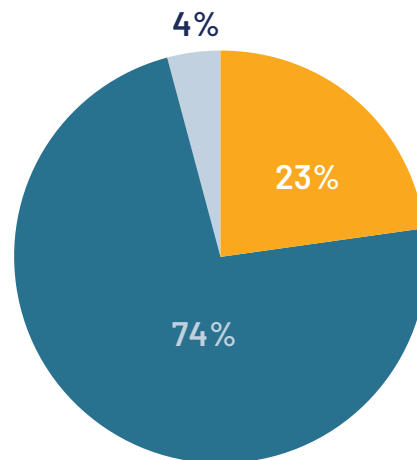
Luego de realizar la validación, se analizaron los resultados obtenidos. (Anexo 10.2)

Validación individual:

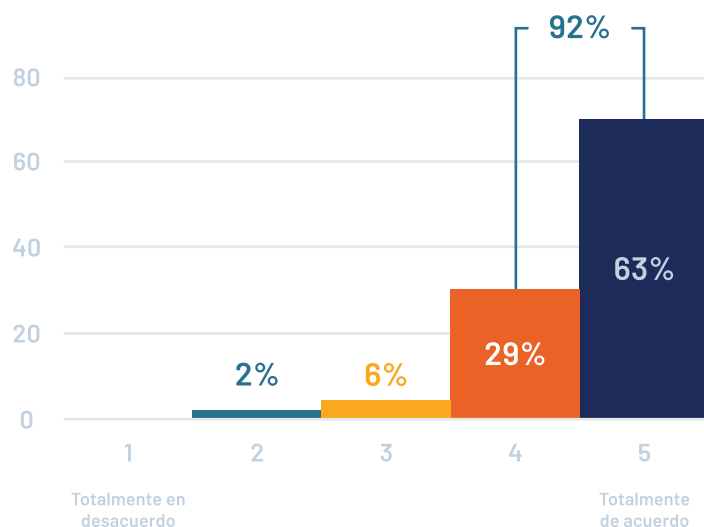
El 95% de los docentes coincidieron en que el identificador gráfico (imago tipo) es llamativo y fácil de reconocer.



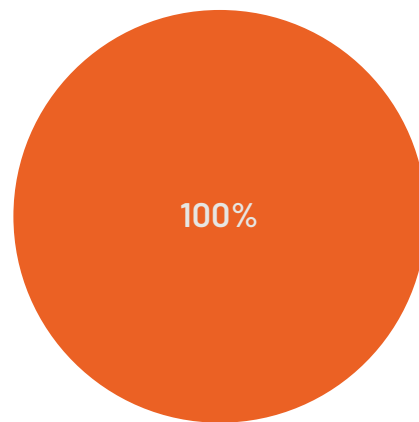
El 73% de los docentes coincidieron en que identifican rápidamente el imago tipo en los materiales gráficos.



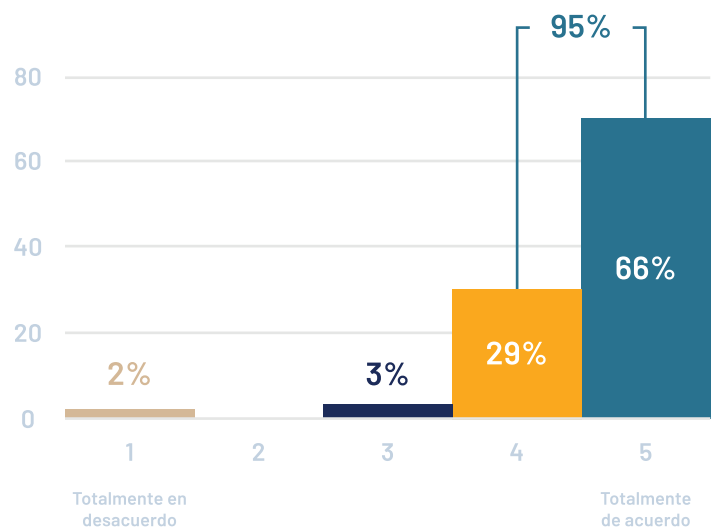
El 92% de los docentes coincidieron en que los colores utilizados son llamativos.



El 100% de los docentes coincidieron en que las piezas presentadas son fáciles de leer en una computadora.



El 95% de los docentes encuentra atractiva y moderna la imagen utilizada en los materiales.



Algunos de los aspectos a considerar para mejorar fueron: Dificultad en la lectura en los fondos mostrata, minimizar el color para que sea más visible. Utilizar fondo en un color claro y las letras en colores oscuros o llamativos.

Descripción y fundamentación de la decisión final

A continuación se presentan los ajustes realizados en los *mailings*, en vista de que fue el elemento en el que los docentes indicaron tener más dificultad para leer debido al uso de colores fuertes en áreas donde hay más texto, por esta razón se decidió estandarizar el fondo al color gris que no dificulta la lectura.



Versión previa



Se utiliza el mismo fondo de color para los *mailings* para facilitar la lectura. El resto de materiales no presentan cambios.

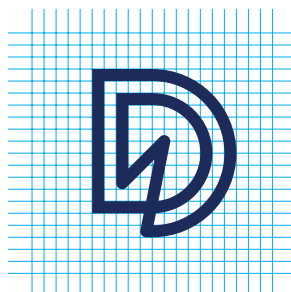
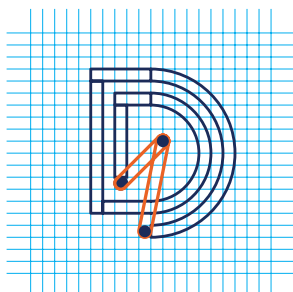
Propuesta gráfica final fundamentada

Imagotipo

El imagotipo está compuesto por un ícono creado por la expansión de 3 letras D y la construcción tipográfica del nombre Diplomado en Docencia Digital en una tipografía sans-serif grotesca.

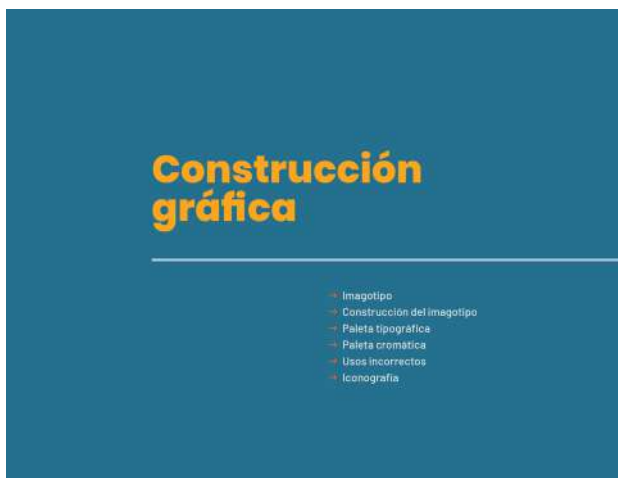
El ícono tiene un corte irregular en el trazo para representar el concepto creativo «Nuevas líneas de aprendizaje» al demostrar que el aprendizaje es un proceso dinámico y cambiante.

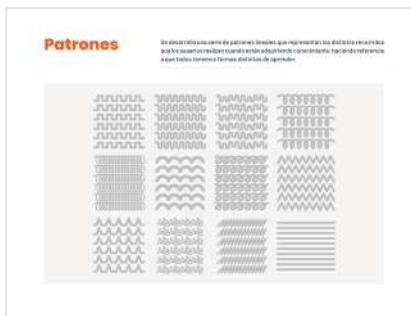
El imagotipo representa al Diplomado en Docencia Digital de una forma original, es fácil de reconocer y recordar.



Manual de normas gráficas

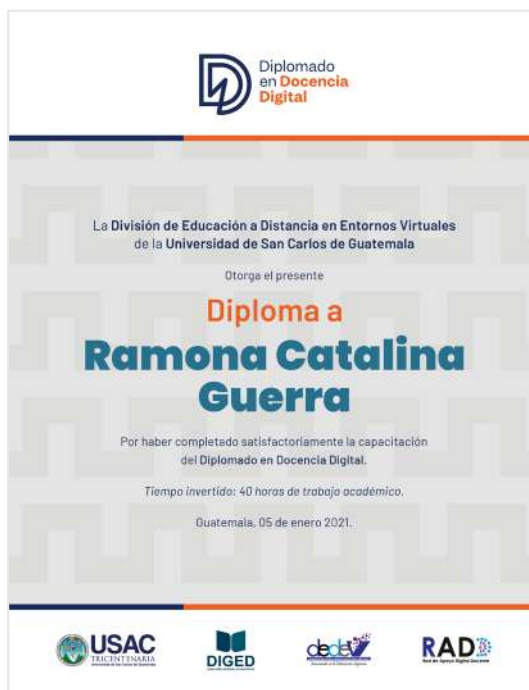
Es una visión general del sistema gráfico enfocado al imagotipo que se aplicará para en los materiales del Diplomado en Docencia Digital. En él se describen los elementos que conforman el imagotipo y las distintas aplicaciones del mismo, así como los usos incorrectos a evitar, la paleta tipográfica, cromática e iconográfica designada en este sistema gráfico.





Aplicaciones básicas

En las aplicaciones se conjugan los elementos designados como parte de la línea gráfica: los íconos para reforzar conceptos relacionados a los ámbitos digitales y los patrones lineales para reforzar el concepto creativo; según la información que se deba presentar se utilizan distintas retículas para organizar dichos elementos.



Diploma



Invitación digital

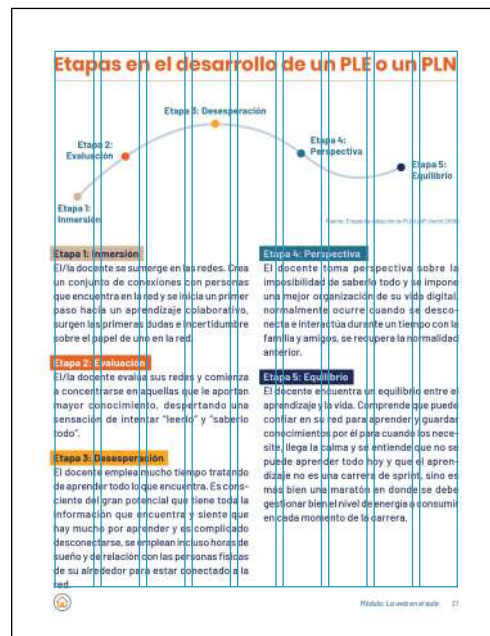


Banners en Moodle

Materiales editoriales complementarios

En los materiales editoriales se utilizan tipografías sans-serif porque facilitan la lectura en dispositivos digitales. Se establece una jerarquía sencilla que permite identificar los distintos niveles de importancia de los textos presentados.

De igual forma, se utiliza una retícula de columnas que permite organizar los elementos del contenido en una composición de forma dinámica. En la diagramación de la información se utilizan diagramas, tablas, esquemas y demás elementos para facilitar la comprensión de los contenidos presentados.



Para aprender a utilizar Dropbox mira los siguientes vídeos

- ▶ Como crear una cuenta y acceder a través de la web.
- ▶ Como descargar la aplicación y acceder a través de ella.
- ▶ El entorno de Dropbox (sus herramientas).
- ▶ Carpetas, archivos, compartir y recuperar.
- ▶ Solicitudes de archivo (para recibir archivos y almacenar en carpeta predeterminada)

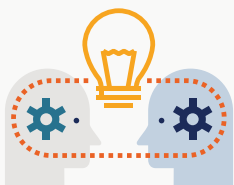
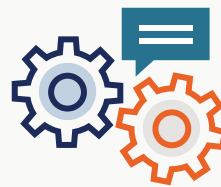
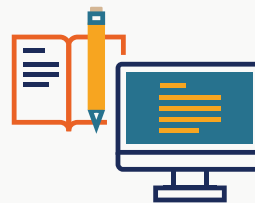
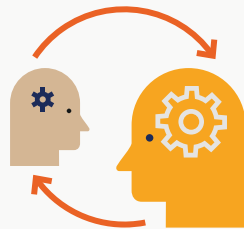
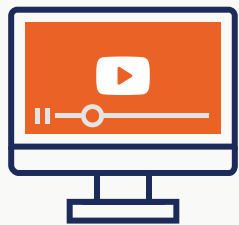
Haz clic en cada botón para acceder al contenido.

Muñoz: Lo web en el aula | 44

Vista preliminar de las piezas gráficas



Imagotipo



Iconografía





Versiones

El manual de normas gráficas establece los estándares de diseño para el material de comunicación del curso. Su objetivo es garantizar la coherencia visual y la calidad del material gráfico que se utilizará en el aula digital.

Diplomado en Elocuencia Digital

Iconografía

Cromático

Manual de normas gráficas

Este manual establece las normas gráficas que se utilizarán en el aula digital. Su objetivo es garantizar la coherencia visual y la calidad del material gráfico que se utilizará en el aula digital.

Jerarquía tipográfica

Modelo de Comunicación efectiva en el aula digital

- Botón: 14pt
- Encabezado: 16pt
- Cuerpo de texto: 12pt
- Botón: 14pt

Diplomado en Elocuencia Digital

Tipografía secundaria

Barlow

Patrones



Manual de normas gráficas

Este documento es una visión general del sistema gráfico enfocado al imagotipo que se aplicará para el desarrollo de materiales del **Diplomado en Docencia Digital**.

En este documento se describen los elementos que conforman el imagotipo y las distintas aplicaciones del mismo, así como los usos incorrectos a evitar, la paleta tipográfica, cromática e iconográfica designada en este sistema gráfico.

Manual de normas gráficas

Construcción gráfica

- Imagetipo
- Construcción del imagetipo
- Paleta tipográfica
- Paleta cromática
- Usos incorrectos
- Iconografía

Imagetipo

El imagetipo está compuesto por un icono creado por la expansión de 3 letras D y la construcción tipográfica del nombre **Diplomado en Docencia Digital**. Es importante respetar el área segura alrededor del imagetipo.



Retícula

El imagetipo está conformado dentro de una retícula que asegura que sus trazos estén perfectamente alineados entre sí y exista armonía en su construcción.



Área segura

Es necesario respetar un espacio de 3x cuando el imagetipo se combine con otros identificadores gráficos. De igual forma, los identificadores no deben competir en cuanto a tamaño y mantener equilibrio visual.



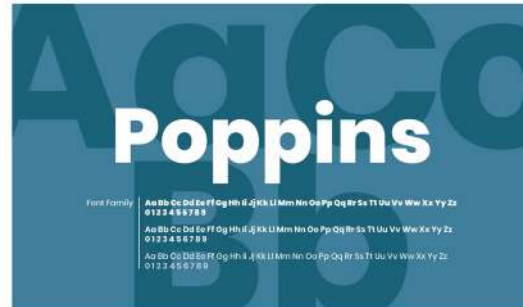
Aplicación

El identificador gráfico tiene una versión simplificada en donde se utiliza el icono de la D, el cual se puede utilizar cuando el espacio es reducido y ya se ha posicionado la versión completa con la composición tipográfica del nombre.

Versión del identificador gráfico		
Avatar - Redes sociales		✓
Publicaciones - Redes sociales	✓	✓
Documentos institucionales/oficiales	✓	✓
Materiales impresos / externos	✓	✓
Plataforma Moodle	✓	✓
Header - Plataforma Moodle	✓	✓
Cortinilla de video	✓	✓
Firmas digitales	✓	✓
Presentaciones digitales	✓	✓

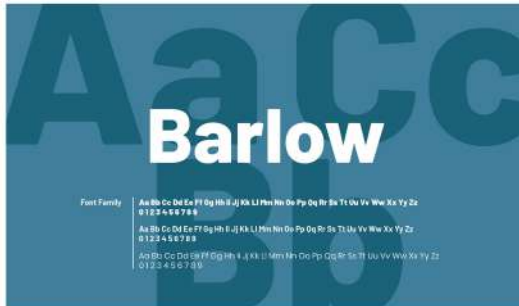
Tipografía principal

La tipografía principal es Poppins, diseñada por Indian Type Foundry. Una tipografía sans-serif que se basa en geometría pura, particularmente círculos. Sus trazos simples y uniformes, así como su composición geométrica favorecen la lectura y llaman la atención en tamaños grandes.



Tipografía secundaria

La tipografía secundaria es Barlow, diseñada por Jeremy Tribby. Barlow es una familia de tipo grotesco. Siguramente redondeada, de bajo contraste. Se utilizará la subfamilia que incluye la versión Regular junto con Semi Condensed y Condensed, cada una con 9 pesos en romano y cursiva.



Jerarquía tipográfica

En los materiales editoriales es importante establecer la jerarquía de los textos por el contraste de los grosores al combinar las dos tipografías institucionales, pues cada una cuenta con una familia completa que ofrece variedad de versiones.



Cromático

La paleta de colores fue seleccionada tomando en cuenta la psicología del color y los estímulos para aprender en ambientes virtuales. El azul se asocia con el dominio de la razón, mientras que el naranja significa entusiasmo y exaltación; se seleccionaron colores que complementen para integrar la paleta.



Versiónes

El logotipo podrá ser utilizado en las versiones que aquí se presentan, según las necesidades de diseño que surjan; utilizando la paleta de color con el objetivo primordial de legibilidad a través del contraste con el fondo.



Usos incorrectos

En el manejo del logotipo al utilizarlo en distintos materiales es importante respetar los lineamientos aquí planteados y evitar los siguientes usos incorrectos.



Diplomado en Docencia Digital

Cambiar los colores en el logotipo.



Diplomado en Docencia Digital

Affectar las proporciones del logotipo.



Diplomado en Docencia Digital

Utilizar efectos como sombras, texturas u otros.



Diplomado en Docencia Digital

Affectar el orden de los elementos del logotipo.



Diplomado en Docencia Digital

Cambiar la tipografía de la construcción del nombre.



Diplomado en Docencia Digital

Rotar el logotipo en cualquier dirección.

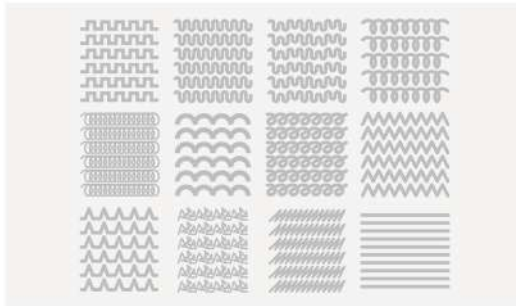
Iconografía

Se desarrolló una línea de iconos que representan distintas ideas relacionadas a la enseñanza en entornos digitales para complementar los materiales que así lo requieran; en los iconos se combinan los colores institucionales.



Patrones

Se desarrolló una serie de patrones lineales que representan los distintos recorridos que los usuarios realizan cuando están adquiriendo conocimiento, haciendo referencia a que todos tenemos formas distintas de aprender.



La creatividad, diseño y proceso metodológico para la diagramación de esta publicación fue llevado a cabo por el estudiante Héctor José Muñoz González como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación del año 2020 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales (DEDEV). Es la forma en que se retribuye a la sociedad guatemalteca lo invertido en la Educación Superior Estatal.

Llida, Anggely Enriquez
Asesora metodológica

Llida, Javier Donis
Asesor gráfico

Llida, Madeline Cárcamo
Asesora Experta



Diplomado en Docencia Digital

USAC UNEDU RAD

¡Felicidades!
Emilio Mauricio Blanco

USAC UNEDU RAD

Módulo
La web en el aula



Módulo
Comunicación efectiva en el aula digital



¡Bienvenida!
Catalina Guerra

¡Felicidades!
Emilio Mauricio Blanco

USAC UNEDU RAD

¡Continúa mejorando!
José Felipe Peralta

USAC UNEDU RAD

La web en el aula

Módulo
Comunicación efectiva en el aula digital



Módulo
Aprender a enseñar en entornos digitales



¡Felicidades!
Emilio Mauricio Blanco

¡Continúa mejorando!
José Felipe Peralta

USAC UNEDU RAD



Escuela de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Continúa mejorando!

José Felipe Peralta

Recuerda que para recibir el diploma debes practicar un poco todos los días.

El presente diploma es una certificación, emitida por la Dirección General de Docencia Digital, que reconoce el cumplimiento de los requisitos establecidos en el Reglamento de la Ley de Educación Superior.

USAC RAD

Módulo
Evaluación en ambientes digitales

Escuela de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

Diplomado en Docencia Digital

USAC RAD

Escuela de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

Diploma a Ramona Guerra

USAC

Módulo
Aprender a enseñar en entornos digitales

Módulo
Evaluación en ambientes digitales

Escuela de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

Diplomado en Docencia Digital

USAC RAD

Escuela de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

Diploma a Ramona Catalina Guerra

USAC RAD

Diplomado en Docencia Digital

Módulo
Evaluación en ambientes digitales

Diplomado en Docencia Digital

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Dirección General de Docencia USAC

Ciudad Universitaria, zona 13,
Edificio de Recursos Educativos,
1er nivel, espacio 10000

+502 2401 1500
administracion@usac.edu.gt
+502 2401 1500 ext. 10000



Diplomado en Docencia Digital







Diplomado en Docencia Digital

Modalidad: Abierto-Virtual

Duración: 4 semanas

Formato: Tutorizado

Constancia: 40 horas de trabajo académico

Capacítate y únete a la transición de la docencia presencial a la docencia digital en la USAC

Id y Enseñad a Todos

Requisitos:

- Registro personal (Siff)
- Computadora e internet
- Compromiso y disciplina



USAC
TRICENTENARIA
UNIVERSIDAD DEL SACRIFICIO DE GUATEMALA



DIGED
DIRECCIÓN GENERAL DE DOCENCIA



dede
Asesoría en la Selección Superior



RAD
Red de Apoyo Digital Docente

Invitación digital



Diplomado
en **Docencia**
Digital

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
de la Universidad de San Carlos de Guatemala

Otorga el presente

Diploma a
Ramona Catalina
Guerra

Por haber completado satisfactoriamente la capacitación
del Diplomado en Docencia Digital.

Tiempo invertido: 40 horas de trabajo académico.

Guatemala, 05 de enero 2021.



Diploma



Diplomado
en **Docencia**
Digital

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Bienvenida!
Ramona Catalina
Guerra

Estás oficialmente inscrita en el
Diplomado en Docencia Digital

Recuerda revisar los contenidos y herramientas disponibles
en cada módulo, así como realizar las actividades descritas
para obtener la certificación final.

Si tienes alguna duda o comentario, puedes escribir a
diplomado@profesor.usac.edu.gt



Mailings



División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Felicidades! **Emilio Mauricio Blanco**

Haz concluido exitosamente las actividades del módulo
Comunicación efectiva en el aula digital

Recuerda revisar los contenidos y herramientas disponibles
en cada módulo, así como realizar las actividades descritas
para obtener la certificación final.

Si tienes alguna duda o comentario, puedes escribir a
diplomado@profesor.usac.edu.gt



División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
Universidad de San Carlos de Guatemala

¡Continúa mejorando! **José Felipe Peralta**

**Recuerda que para aprender algo nuevo
debes practicar un poco todos los días.**

No olvides revisar los contenidos y herramientas disponibles
en cada módulo, así como realizar las actividades descritas
para obtener la certificación final.

Si tienes alguna duda o comentario, puedes escribir a
diplomado@profesor.usac.edu.gt





Módulo
La web en el aula



Módulo
**Comunicación efectiva
en el aula digital**



Módulo
**Aprender a enseñar
en entornos digitales**



Módulo
**Evaluación en
ambientes digitales**

Banners para Moodle



	<p>División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales Dirección General de Docencia USAC</p> <p>Ciudad Universitaria, zona 12, Edificio de Recursos Educativos, Ter nivel, esquina noreste</p> <p>+502 2418 7890 diplomado@profesor.usac.edu.gt virtual.usac.edu.gt/diplomado</p>
--	--

Cover para redes sociales / Firma de correo







Diplomado
en **Docencia**
Digital

Programa académico



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



DIGED
Dirección General de Educación Superior



deDeV
Decanato de la Educación Superior



RAD
Red de Apoyo Digital Docente

Programa académico

Desarrollo del programa académico

Recorrido de aprendizaje

Propósito u objetivo del curso	Brindar los conocimientos básicos y necesarios a los docentes sancarlistas para llevar la web al aula, comunicarse efectivamente en ambientes digitales y principalmente enseñar y evaluar a través de los recursos y actividades que nos ofrece Moodle y los sistemas de videoconferencias disponibles en la DEDEV.
Programa responsable	Red de Apoyo Digital Docente, DEDEV.
Enfoque	Aprender haciendo.
Modalidad de entrega	Tutorizado.
Duración	6 semanas.
Constancia	Diploma digital por 40 horas de trabajo académico.

Elaborado en Basecamp Digital

Semana	1
Módulo	La web en el aula
Objetivo / Competencia	Llevar la web al aula digital de manera adecuada, conociendo la importancia de navegar, buscar, filtrar y organizar la información a la que tiene acceso a través de Internet, y conocer las ventajas del almacenamiento de información en la nube.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> Navega y busca información en la web, utilizando apropiadamente los navegadores y buscadores disponibles. Aplica las formas de búsqueda en la web para obtener información precisa y necesaria. Aprende la importancia del PLE para organizar la información obtenida en la web. Comprende las ventajas de las herramientas Google Drive y Dropbox para almacenar la información en la nube.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> Fuentes de información y navegación Búsqueda y filtrado de información en la web Organización de la información (PLE) Almacenamiento de información en la nube <ul style="list-style-type: none"> Google Drive Dropbox
Duración	7 días

Elaborado en Basecamp Digital

Semana	2
Módulo	Comunicación efectiva en el aula digital
Objetivo / Competencia	Comunicar asertivamente los conocimientos con los estudiantes a través de los medios digitales, aplicando los lineamientos de netiqueta; así como, diseñar acciones de seguimiento y acompañamiento efectivo para apoyar el aprendizaje por medio de diferentes herramientas de comunicación disponibles en el aula digital.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> Comprende la importancia de la comunicación asertiva en los medios digitales. Aplica la netiqueta para interactuar y comunicar en los diferentes espacios digitales sus mensajes. Identifica la importancia del acompañamiento a los estudiantes en medios digitales, utilizando apropiadamente el feedback. Conoce las características de los medios de comunicación disponibles en el aula digital para utilizar oportunamente el foro, correo y chat.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> La comunicación Netiqueta El acompañamiento efectivo y el feedback o retroalimentación Herramientas de comunicación <ul style="list-style-type: none"> Foro Correo electrónico Chat
Duración	7 días

Elaborado en Basecamp Digital

Semana	3
Módulo	Aprender a enseñar en entornos digitales
Objetivo / Competencia	Implementa en su docencia estrategias de aprendizaje para desarrollar e-actividades en los medios digitales, con pertinencia pedagógica-tecnológica que respondan al contexto estudiantil al que se aplica.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> Aplica estrategias de enseñanza y aprendizaje para plantear e-actividades con pertinencia pedagógica y didáctica para ambientes digitales. Diseña e-actividades con estructuras pertinentes a los ambientes digitales con fundamento pedagógico y acordes a los objetivos o competencias de los cursos que desarrollan.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> Aprendizaje virtual Enseñanza en los entornos digitales Estrategias didácticas E-actividades y recursos para realizarlas Estructuras básicas para actividades de enseñanza-aprendizaje <ul style="list-style-type: none"> Claseo en vivo E-actividad El foro Podcast
Duración	7 días

Elaborado en Basecamp Digital

Semana	4
Módulo	Evaluación en ambientes digitales
Objetivo / Competencia	Identifica los componentes, tipos y clasificación de la evaluación en línea realizada a través de los medios digitales; resaltando la importancia del uso de instrumentos y técnicas de evaluación con aplicaciones web o tecnológicas.
Indicadores de logro	<ul style="list-style-type: none"> Conoce los principios y características que rigen las evaluaciones en los medios digitales. Reconoce técnicas de evaluación aplicadas a medios digitales para identificar la que mejor responde a la necesidad de aprendizaje. Identifica los instrumentos y aplicaciones web o tecnológicas para la realización apropiada de evaluaciones en medios digitales. Comprende los fundamentos para el diseño de evaluaciones en línea con el fin de aplicarlos a los procesos educativos en medios digitales.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> Componentes de la evaluación en línea Técnicas de evaluación y su vínculo con aplicaciones web Instrumentos y aplicaciones web de la evaluación en los medios digitales Tipos de evaluación en línea
Duración	7 días

Elaborado en Basecamp Digital

Módulo La web en el aula





Navegadores

Son aplicaciones que se instalan en el ordenador, esenciales para el acceso y circulación por Internet. La funcionalidad básica es permitir visitar páginas web y hacer actividades en ellas.

Muestran en las pantallas de los ordenadores documentos, imágenes, sonidos, videos, streaming. Esencialmente para nuestros fines utilizaremos los navegadores para acceder a Internet y "hacerse" por el mar de información que se encuentra en ella.

Para acceder a Internet a través de un navegador, haremos clic en el botón "Inicio". Se abrirá la ventana "Programas", desde allí seleccionaremos el explorador que queremos.

También podemos tener un acceso directo al explorador en el escritorio, con el fin de realizar el acceso a Internet de una forma más rápida, en tal caso tan solo haremos clic sobre el icono del navegador.

Composición de la raíz de una dirección web

https://www.usac.edu.gt/

Protocolo: Seguridad Transferencia Protocolo
 Es la red mundial de intercambio de documentos a través de hipertexto, comúnmente conocida como Internet.

Página o servicio web (World Wide Web):
 Es la red mundial de intercambio de documentos a través de hipertexto, comúnmente conocida como Internet.

Nombre del servidor donde se encuentra la información: www

Tipos de sitio: Es este caso de institución educativa.

País: País al que pertenece el dominio.

En educación hay buscadores especializados (directorios temáticos), que solo muestran los recursos que cumplen una serie de requisitos: según el tipo de documento, el nivel de la información, el material, etc.; veamos algunos buscadores ideales para trabajar tanto dentro como fuera del aula?

ERIC
 Education Resources Information Center: se define como la mejor base de datos educativa disponible en línea, con un catálogo de más de un millón de referencias hechas a partir de la década de los 60, y más de 100 000 documentos completos accesibles de forma gratuita.

Dialnet
 Un portal de difusión científica especializado en ciencias humanas y sociales que fue creado por la Universidad de La Rioja. Tiene un catálogo de más de un millón de referencias hechas a partir de la década de los 60, y más de 100 000 documentos completos accesibles de forma gratuita.

Eduso
 Este portal con noticias, ofertas de trabajo y convocatorias de eventos, reserva un espacio para buscar recursos por comunidad autónoma o temática.

Redalyc
 Es la Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. Esta herramienta científica de libre acceso brinda las funciones de su sistema de información científica, incorporando el desarrollo de herramientas para el análisis de la producción, la difusión y el acceso de literatura científica.

Etapas en el desarrollo de un PLE o un PLN

Etapa 1: Inmersión
 El/la docente se sumerge en las redes. Crea un conjunto de conexiones con personas que encuentra en la red y se inicia un primer paso hacia un aprendizaje colaborativo, surgen las primeras dudas e incertidumbre sobre el papel de uno en la red.

Etapa 2: Inmersión
 El/la docente evalúa sus redes y comienza a concentrarse en aquellas que le aportan mayor conocimiento, despertando una sensación de intentar "hacerlo" y "haberlo todo".

Etapa 3: Desconexión
 El docente emplea mucho tiempo tratando de aprender todo lo que encuentra. Es consciente del gran potencial que tiene toda la información que encuentra y siente que hay mucho por aprender y es complicado desconectarse, se emplean incluso horas de sueño y de relación con las personas físicas de su alrededor para estar conectado a la red.

Etapa 4: Perspectiva
 El docente toma perspectiva sobre la imposibilidad de saberlo todo y se impone una mejor organización de su vida digital, normalmente ocurre cuando se desconecta e interactúa durante un tiempo con la familia y amigos, se recupera la normalidad anterior.

Etapa 5: Equilibrio
 El docente encuentra un equilibrio entre el aprendizaje y la vida. Comprende que puede confiar en su red para aprender y guardar conocimientos por él para cuando los necesita, llega la calma y se entiende que no se puede aprender todo hoy y que el aprendizaje no es una carrera de sprint, sino es más bien un maratón en donde se debe gestionar bien el nivel de energía a consumir en cada momento de la carrera.

Para aprender a utilizar Dropbox mira los siguientes videos

- ▶ Cómo crear una cuenta y acceder a través de la web.
- ▶ Cómo descargar la aplicación y acceder a través de ella.
- ▶ El entorno de Dropbox (sus herramientas).
- ▶ Carpeta, archivos / compartir y recuperar.
- ▶ Sustitución de archivos (para recibir tareas y almacenar en carpeta predeterminada).

Hacer clic en cada botón para acceder al contenido

Módulo

Comunicación efectiva en el aula digital



Unidad 3 El acompañamiento efectivo y el feedback o retroalimentación



La tecnología ha llegado a nuestras aulas sin avisar y ahora se convirtió en el medio por el cual se desarrollan los procesos educativos. Algo ha cambiado abruptamente y en este punto, no hay vuelta atrás.

Para iniciar el tema diremos que **las herramientas de comunicación son todas aquellas aplicaciones que utilizan las TIC como medio para interactuar en un entorno digital.**

La integración de una herramienta digital a la actividad docente no debe tomarse a la ligera, sino por el contrario, la selección de una u otra herramienta debe tener un propósito pedagógico claro y que su fin sea ser el medio por el cual se genera en los aprendizajes. **No se debe anteponer la tecnología a los procesos educativos.** La tecnología es un medio, no el fin en los procesos educativos.

La comunicación digital ha tenido que adaptarse a las nuevas exigencias de los formatos y herramientas que ofrece el medio digital para crear, compartir y consumir contenidos.

Si bien muchas de las herramientas de comunicación digital (por ejemplo, las redes sociales) no fueron diseñadas exclusivamente para la docencia, se hace uso de ellas para fines educativos.

Educación, comunicación y tecnología

Para iniciar, quisiera saber ¿cómo les ha parecido nuestra aula? ¿qué tal se sienten sin paredes? ¿Se les ha facilitado el ingreso y ubicarse en ella? ¿Qué me dicen del entorno, les parece agradable? Pues lo comento que este espacio es nuestro **Entorno Virtual de Aprendizaje «EVA»**, en él intercambiaremos información y contenido que nos permitirá adquirir competencias específicas relacionadas con la temática:

...Recordado la forma en que se accedía a la información hace varios años, viene a mi mente la imagen de los enciclopedias y las visitas a la biblioteca, entre los recursos a los que se tenía acceso:

¿Cómo accedemos a la información ahora? ¿podríamos responder que tenemos la información a un clic y ello gracias a la Web, que nos permite acceder a ella a través de Internet. Un claro ejemplo es la situación de la pandemia del Covid-19 que se está viviendo a nivel mundial, podemos estar informados del avance del virus, las acciones sanitarias que se están tomando y los avances para encontrar la vacuna.

La tecnología evoluciona de manera constante y aunque la educación lo hace a un ritmo menor no se ha quedado estancada. En estos momentos me viene a la mente el refrán "No hay mejor agüjón que la necesidad" y es que la cierto es que si bien se han tenido a disposición diversos entornos virtuales de aprendizaje, es ahora que se han suspendido clases presenciales y muchas actividades en el país se han paralizado, cuando nos vemos obligados a utilizar la tecnología para continuar con el proceso educativo... ¿Maya motivación! o mejor dicho "may necesidad".



2 Ingreso y descarga de los materiales

Esto nos ayudará a identificar quienes leyeron el material, lo cual puede orientar y aclarar la ruta a seguir para lograr los objetivos planteados y alcanzar las competencias. Se puede llevar el control de ingreso a los materiales y descarga de los mismos, tanto los obligatorios como los complementarios, esto orientará al docente sobre la ruta que sigue el estudiante para la realización de las actividades y la construcción de sus aprendizajes.

Si algún estudiante indica que no sabe qué hacer en el módulo o unidad, se debe verificar el vis, leyó, descargó o no el material (punto a disposición) (presentaciones, textos, videos) (vídeo pregrabado) o enlace a clases en vivo, etc.) y remitirlo a realizar esas acciones; en caso de haber realizado las acciones anteriores, se debe preguntar que es puntualmente lo que no entendió.

Hay que tener claro que los datos obtenidos a través de la plataforma no brindan un seguimiento por se al estudiante, es el docente quien de sentido a esa información cuantitativa para tomar decisiones de cómo acompañar, así como para dar una retroalimentación efectiva y oportuna.



Estilo de escritura en los correos electrónicos y chat (redes sociales WhatsApp entre otros)

Partiendo que son una de las actividades más intensas que realiza el docente en los entornos virtuales de aprendizaje, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Los participantes por lo general son adultos y hay que tratarlos como tal.
- En ningún caso se deben generar expresiones agresivas, ofensivas o groseras a los estudiantes, si aparece una respuesta o alguna expresión por parte de ellos (madurez emocional). En el caso de surgimiento de conflictos, remitir a otras instancias de la institución para la resolución y sanciones correspondientes.
- No maliciar o fijas personalidades en correos electrónicos o chats colectivos, lo que sea necesario decir a un estudiante debe ser por un correo o mensaje privado.
- Utilizar el lenguaje correcto, respetar la gramática y ortografía, siempre. No escribir con abreviaturas ni cambiar la escritura (eng, g, xta, etc.). El buen uso del idioma se refuerza haciéndolo bien.
- Tratar de no enviar adjuntos en los chats colectivos, debido a que, si la mayoría de los participantes demanda un documento en específico, este debe colocarse en los espacios designados para ello dentro de la plataforma.
- Al escribir mensajes en el chat, se recomienda utilizar los emoticonos «emoción e iconos», «signos, figuras, caritas» para mostrar sus emociones y hacer más cálida su sala de chat.





Lectura obligatoria

- La asertividad.** Este documento aborda el tema de la comunicación asertiva, lo cual permite transmitir nuestras necesidades o deseos de forma madura y racional sin provocar el rechazo o malestar de la otra persona.
- La comunicación e interacción en los grupos virtuales de enseñanza-aprendizaje.** Piedad Pariona, (2019). En su artículo hace referencia a las tres formas más comunes de interacción grupal: foros, chats y e-mail.



Módulo Aprender a enseñar en la virtualidad



Unidad 3 Estructuras básicas para la enseñanza-aprendizaje

El aprendizaje virtual

Partiendo de la premisa que las tecnologías han impactado la forma de comunicarnos y por ende el proceso educativo, ha sido necesario replantearse diversas estrategias para aprender y enseñar.

Iniciaremos dando respuesta a una interrogante que posiblemente, como docentes y estudiantes nos ha inquietado **¿cómo aprendemos?**

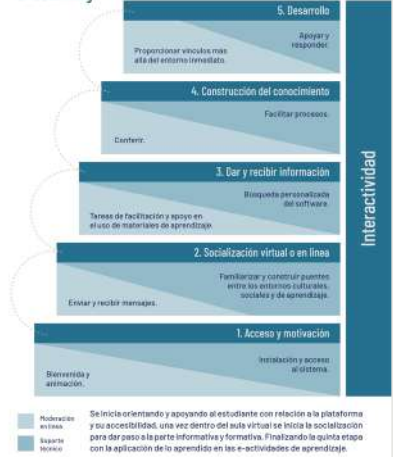
El aprendizaje, según Serrano (1990, 53), es un proceso activo "en el cual cumplen un papel fundamental la atención, la memoria, la imaginación, el razonamiento que el alumno realiza para elaborar y optimizar los conocimientos que se construyendo y que debe incorporar en su mente en estructuras definidas y coordinadas".

Las teorías sobre el aprendizaje han tratado de explicar los procesos que se desarrollan en la mente humana en el momento que adquirimos habilidades, información y conocimientos en general. Analicemos un poco lo que los expertos han expuesto sobre la forma en que aprendemos y su evolución.



Imagen: Aprender a enseñar en la actualidad 4

e-Learning



Cada estrategia se compone de técnicas que se combinan de forma deliberada para alcanzar un determinado propósito de aprendizaje. Juan Ignacio Pozo (1993), hace una clasificación de algunas estrategias y sus técnicas de aplicación, veamos...

Proceso	Tipo de estrategia	Fidelidad u. objetivo	Técnica o habilidades
Aprendizaje memorístico	Recirculación de la información	Repaso simple	Repetición simple y acumulativa
		Apoyo al repaso (Selección)	Subrayar; destacar; copiar.
Aprendizaje significativo	Elaboración	Procesamiento simple	Palabra clave, rimas, imágenes mentales, paráfrasis.
		Procesamiento complejo	Elaboración de inferencias, resúmenes, analogías, elaboración conceptual.
Recuerdo	Organización	Clasificación de información	Uso de categorías.
		Jerarquización y organización de la información	Redes semánticas, mapas conceptuales, mapas mentales, diagramas horizontales y verticales, etc.
Recuerdo	Recuperación	Evocación de la información	Seguir pistas, búsqueda directa.



Imagen: Aprender a enseñar en la actualidad 3

El foro

Elementos para estructurar foros de debate

Si bien se ha dicho que la enseñanza a través de Internet se ha vuelto solitaria, también se han dado herramientas que permiten rescatar "el grupo de estudio como parte importante del proceso de aprendizaje". Los facilitadores-tutores son quienes convocan y dirigen actividades colectivas a través de foros, webs, blogs, etc.

Los foros de debate son convocados por el docente como parte de su estrategia didáctica o a pedido de los estudiantes. La redacción de la consigna inicial es muy importante para asegurar el éxito pedagógico del foro. "Los invito a debatir sobre tal o cual tema..." eso no es una buena consigna. Las consignas deben ser específicas y concretas.

Por ejemplo: "¿Qué opinan sobre las diferencias entre los planteamientos de Fulano y Mengano que aparecen en la bibliografía? ¿Quién creen que tiene razón? ¿Por qué?"



Es decir: el "nombre" de un tema no es un tema de debate. Los temas de debate implican controversia. Sin controversia no hay debate. Por lo tanto, la consigna debe explicitar la controversia, la duda, la posibilidad de que algo sea así o de otra manera. Alertar el cuestionamiento, la objeción, el intercambio de puntos de vista. Desde luego que desde la reflexión y el análisis.



Imagen: Aprender a enseñar en la actualidad 3



Algunas estrategias desde la neuroeducación según lo plantea el neurocientífico Francisco Mora en su libro Neuroeducación en capítulo "Una Jirafa en el aula: curiosidad".

1. Empezar con algo provocador: una frase, imagen o reflexión que no les sea indiferente.
2. Conecta con la vida real de tus estudiantes: presenta problemas que los afecten o retan y hazlo de forma que lo vean interesante.
3. Haz que quieran y puedan hablar: crea un clima en el que se sientan en confianza, que no existan miedo a expresarse y deja un espacio para que construyan sus argumentos.
4. Introduce incongruencias: el mundo está lleno de ellas, usa la contradicción, novedad, sorpresa, desacuerdo e incertidumbre.
5. Evita la ansiedad: reduce la presión y no pongas en evidencia a tus estudiantes: nadie aprende así.



Imagen: Aprender a enseñar en la actualidad 3

Módulo Evaluación en ambientes digitales





Organizadores gráficos

Un organizador gráfico es una representación visual de conocimientos que presenta información rescatando aspectos importantes de un concepto o materia dentro de un esquema usando etiquetas. Se le denomina de variadas formas, como: mapa semántico, mapa conceptual, organizador visual, mapa mental etc. desarrolla habilidades como: el pensamiento crítico y creativo, comprensión, interacción con el tema, empaquetamiento de ideas principales, comprensión del vocabulario, construcción de conocimiento, elaboración del resumen, la clasificación, la gráfica y la categorización.

Los organizadores gráficos (O.G.) se enfocan en cómo trabajar en el aula de acuerdo con el modelo constructivista del aprendizaje. Moore, Redwance y Rickelman (1982) describen a los O.G. como el sustituto de una estructura verbal y visual para obtener un nuevo vocabulario, identificando, clasificando las principales relaciones de concepto y vocabulario dentro de una unidad de estudio.

XMind

Se trata de un programa para hacer mapas conceptuales de software libre que puede ser instalado en Windows, Linux y Mac OS X. Está diseñado para trabajar en equipo ya que tiene un gestor para compartir para trabajar mediante la colaboración.

¡No es un programa para aprender a un concepto!

SmartDraw

Es un software orientado a la creación de mapas conceptuales y diagramas de procesos.

Creately

Es un programa que hace mapas conceptuales, cuenta con más de 50 tipos de diagramas o mapas, permite a los usuarios acceder a una biblioteca virtual con múltiples ejemplos para ayudar a crear sus propios mapas y permite la colaboración de varios individuos en tiempo real.

Justa

Este principio se enfoca directamente a las formas de medición, criterios, indicadores y procesos de calificación, en los que es necesario que se tengan los mismos estándares para todos, de manera que se pueda identificar tanto el esfuerzo o desinterés del estudiante hacia los conocimientos obtenidos.

Constructiva

Este principio tiene como fin primordial que el estudiante pueda a través de la evaluación reflejar de manera reflexiva y constructiva los conocimientos adquiridos en el estudio de la materia. Dentro de la modalidad "en línea" aplicar este principio debe ser de carácter obligatorio, porque es una de las maneras factibles de poder verificar que el alumno se ha apropiado de un conocimiento y es capaz de plasmar sus ideas con respecto a un tema y reflejar la aplicación dentro de su contexto.

Características de la evaluación en entornos digitales

Permanente

Se realiza a lo largo del proceso educativo en sus distintos momentos: al inicio, durante y al final de este, de manera que los resultados de la evaluación no se conozcan solo al final, sino durante todo el proceso.

Formativa

Involucra las dimensiones intelectual, social, afectiva, motriz y axiológica del alumno; así como a los demás elementos y actores del proceso educativo, y las condiciones del entorno socio-académico y cultural que inciden en el aprendizaje.

Escalas de verificación

Escalas igual que la lista de verificación se usan para observar características o cualidades de productos y ejecuciones. A diferencia de ellas las escalas marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente. Existen tres modalidades, **numérica, gráfica y descriptiva**. La diferencia entre cada una se encuentra sólo en la forma de representar la escala, la numérica emplea números, la gráfica cuadros o líneas y la descriptiva, como su nombre lo dice, descripciones de los distintos niveles de realización (Dax, 1997). Moodle ofrece un conjunto estándar de escalas numéricas. También es posible crear escalas personalizadas que pueden estar disponibles a nivel del sitio.

Escalas de verificación en Moodle

Las escalas son una forma de evaluar o valorar el desempeño de un alumno. Moodle ofrece un conjunto estándar de escalas numéricas. También es posible crear escalas personalizadas que pueden estar disponibles a nivel del sitio.

Escala múltiple

Se le puede describir como una escala múltiple. Contiene los elementos a evaluar y en cada uno de ellos la descripción de los diferentes grados de realización, los cuales se encuentran ubicados en dos polos formados por la ejecución novata en un extremo y la experta en el otro. Es más precisa y exhaustiva que las escalas (Herman, Aschbacher y Winters, 1997).

Rubric Builder

Es una herramienta simple y poderosa que ayuda a los profesores a crear evaluaciones significativas y de alta calidad. Con miles de criterios de búsqueda para elegir, es tan rápido y simple que creará rúbricas en minutos.

Roobrix

Es una herramienta que ayuda a los educadores a evitar errores de calificación al calificar las rúbricas. Obtiene más información sobre cómo los profesores están cometiendo errores simples que tienen un impacto negativo en los resultados de la evaluación.

Esperamos que este cuadro te ayude a comprender mejor este tema.

Autoevaluación	Coevaluación	Heteroevaluación
Es lo que hace el estudiante acerca de su propia ejecución.	Método o trabajo del que un alumno es evaluado por otro compañero en lugar de por el profesor.	Ejeción de entre profesores, tutor, compañeros, entre los que incluye el aprendizaje alcanzado por el alumno.

Clasificación de la evaluación de acuerdo con la estrategia

- **Dual, basada en criterios:**
La evaluación se basa en el grupo cuando el resultado de esta se da a partir del desempeño que tuvieron los miembros del mismo. La base de los criterios se fundamenta en un rasero que se debe cumplir. La enseñanza presencial es de menor de ambos tipos, la modalidad o distancia "en línea" sobre todo de la basada en criterios (García, 2008).
- **Sistemática y asistemática:**
La evaluación sistemática se realiza en un tiempo previsto para ello, con una planeación y definición previa, además de una notificación a los alumnos. Es asistemática la que se realiza de manera continua durante las clases, tomando como base la observación atenta del profesor a las preguntas y respuestas de los estudiantes al momento que se expone el tema y también del lenguaje no verbal, es útil solo para retroalimentar el proceso de aprendizaje mientras se revisa el tema.

6. Resultados de evaluación

Dentro del curso en el que está, hacer clic en su examen e ir a **Administración > Administración del examen > Resultados**.

Esto abrirá un submenú que ofrece reportes de:

- Reporte de calificaciones de examen
- Reporte de respuestas del examen
- Reporte de estadísticas de examen
- Reporte de calificación manual de examen

También se puede acceder a los reportes del examen en donde vea un resumen de los números de intentos que se han realizado, como, por ejemplo, "Intentos: 123". Ese enlace también aplica para los reportes.

Lineamientos para la puesta en práctica



Manual de normas gráficas

• Instrucciones de utilización

Para la correcta utilización del manual de normas gráficas se recomienda seguir los siguientes lineamientos:

- + El documento digital (PDF) que contiene el manual de normas gráficas del Diplomado en Docencia Digital deberá ser accesible para las personas que desarrollen adaptaciones de la línea gráfica, a través de los medios digitales institucionales que la DEDEV determine, tales como correo electrónico o memorias USB.
- + Se sugiere almacenar una copia del archivo en la nube en algún servicio como Google Drive o Dropbox.

• Proceso de reproducción

El manual de normas gráficas se utilizará únicamente de forma digital, por lo que no es necesario imprimirlo.

• Proceso de divulgación

Este material será de uso interno y se socializará con las personas que lo requieran a través de correo electrónico, memoria USB o cualquier otro medio digital que la DEDEV disponga, por lo que es recomendable que el archivo tenga un peso óptimo de no más de 20mb para no exceder los tiempos de descarga en distintos dispositivos.

- **Proceso de medición de resultados**

Las instrucciones presentadas en el manual de normas gráficas tienen como objetivo describir los elementos institucionales que conforman el sistema de identidad gráfica y a su vez, asegurar el correcto uso del identificador gráfico en las diferentes adaptaciones que se requieran; por lo que cada aplicación gráfica realizada exitosamente evidencia el cumplimiento de dichos objetivos.

Aplicaciones básicas

Las aplicaciones básicas del Diplomado en Docencia Digital son invitación digital, diploma, *banners* para Moodle, *mailings* y firma de correo.

- **Instrucciones de utilización**

Para la correcta utilización de las aplicaciones básicas se recomienda seguir los siguientes lineamientos:

- + Implementar las aplicaciones proporcionadas en el formato PNG de imagen recomendado ya que es un formato de imagen sin pérdidas por lo que se puede guardar la imagen tantas veces como sea necesario sin perder calidad además de ser ideal para elementos gráficos, que no son fotografías, con muchos detalles y trazos finos.
- + Utilizar el manual de normas gráficas para verificar la correcta implementación de los elementos gráficos en las aplicaciones realizadas según sea necesario.

- **Proceso de reproducción**

Las aplicaciones básicas se utilizarán únicamente de forma digital, por lo que no es necesario imprimirlas.

- **Proceso de divulgación / publicación**

- + La invitación digital se publicará en los perfiles de redes sociales de la DEDEV para que pueda ser compartida. También se compartirá con las instancias de divulgación de las distintas unidades académicas de la USAC para que sea socializada con los docentes a través de correo electrónico o WhatsApp.
- + En el texto que acompañe a la invitación digital se deberá incluir el enlace para que los docentes accedan al sitio web de la DEDEV y obtener más información para posteriormente matricularse en la capacitación.
- + Los materiales como los *banners* y el diploma se gestionarán a través de Moodle, siguiendo los requerimientos propios de dicha plataforma.
- + Los *mailings* se podrán implementar utilizando herramientas de sistematización como Mailchimp que permiten calendarizar el envío a una base de datos.

- **Proceso de medición de resultados**

La invitación digital tiene como objetivo motivar a los docentes a inscribirse al diplomado, por lo que de esta forma se medirán los resultados de esta pieza de comunicación visual. La medición de resultados de los *mailings* se realiza a través de los reportes de Mailchimp en los que se indica la cantidad de personas que recibieron y abrieron el correo, así como la cantidad de personas suscritas en la base de datos.

Los materiales implementados en Moodle sirven únicamente para acompañar los procesos de aprendizaje digital.

Materiales editoriales complementarios

Los materiales editoriales complementarios del Diplomado en Docencia Digital son el programa académico, PDFs interactivos de los 4 módulos de aprendizaje y guías de actividades correspondientes a cada módulo.

- **Instrucciones de utilización**

- + Los materiales editoriales se exportarán en formato PDF para su fácil acceso debido a que estos se visualizan en un lector de PDF o en un navegador web.

- **Proceso de reproducción**

Los materiales editoriales complementarios se utilizarán únicamente de forma digital, por lo que no es necesario imprimirlos.

- **Proceso de divulgación / publicación**

Se gestionarán a través de Moodle siguiendo la planificación académica establecida por los profesionales de la DEDEV, acompañando los distintos módulos en los cuales se divide la capacitación del diplomado.

- **Proceso de medición de resultados**

Los materiales implementados en Moodle sirven para acompañar los procesos de aprendizaje digital, por lo que los resultados de su implementación se ven reflejados en la cantidad de docentes que culminan exitosamente el diplomado y aplicarán lo aprendido en su labor docente.



Presupuesto

Insumos			
Descripción	Costo / Hora	Tiempo	Total
Librería Cuaderno, hojas en blanco, hojas milimetradas, lápices, lapiceros, marcadores, pólits.	Q125.00 *Costo único	No aplica	Q125.00
Software de diseño (Licencia Adobe Creative Cloud)	Q1.72	618 horas	Q1,062.96
Servicio de internet	Q0.55		Q339.90
Energía eléctrica	Q0.69		Q426.42
Equipo de computación	Q2.43		Q1,501.74
Total			618 horas

*Se puede verificar el detalle de los insumos en el flujograma del proceso y previsión de recursos y costos que se encuentran en el Capítulo 03: Planeación operativa.

Servicios técnicos

Descripción	Costo / Unidad	Cantidad	Total
Creación de páginas maestras	Costo único	No aplica	Q3,500.00
Maquetación de materiales editoriales	Q50.00 / página diagramada	231 páginas	Q11,550.00
Diseño de manual de normas gráficas	Costo único	No aplica	Q7,000.00
Diseño de aplicaciones digitales básicas Invitación digital, <i>banners</i> para Moodle, diploma, <i>mailings</i> , firma de correo electrónico, animación de imagotipo.	Q500.00	15	Q7,500.00
Total			Q29,550.00

Servicios profesionales

Descripción	Costo / Hora*	Tiempo	Total
Investigación de tendencias macrosociales y microestéticas	Q62. ⁵⁰	64 horas	Q4,000.00
Proceso de identificación de <i>insight</i>		80 horas	Q5,000.00
Proceso de conceptualización		80 horas	Q5,000.00
Bocetaje manual / digital		40 horas	Q2,500.00
Diseño de imago tipo y línea gráfica (paquete iconográfico, paleta cromática, tipografías)		80 horas	Q5,000.00
Desarrollo de premisas básicas para materiales editoriales		32 horas	Q2,000.00
Gestión del proceso de validación (expertos, cliente y grupo objetivo)		64 horas	Q4,000.00
Preparación de materiales para implementación digital		24 horas	Q1,500.00
Total			Q29,000.00

* Para el cálculo del costo por hora de los servicios profesionales se tomó como referencia el sueldo mensual promedio de un diseñador gráfico *senior* con más de 10 años de experiencia, el cual es equivalente a Q15,000.00; por lo que el costo por hora es de Q62.50.

Costos totales	
Rubros	Total
Insumos	Q3,456.02
Servicios técnicos	Q29,550.00
Servicios profesionales	Q29,000.00
Total	Q62,006.02

El costo total de este proyecto forma parte de los materiales desarrollados como parte del **Ejercicio Profesional Supervisado** y **Proyecto de Graduación**; es la forma en que se retribuye a la sociedad guatemalteca lo invertido en la Educación Superior Estatal. (Anexo 11)

Capítulo 07

Síntesis del proceso

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Lecciones aprendidas

Proceso de gestión del proyecto

- La autogestión es una habilidad importante en los proyectos académicos pues implica establecimiento de metas, planificación, programación y seguimiento de tareas así como autoevaluación de la efectividad de las mismas.
- Es importante realizar un diagnóstico a profundidad de la institución con la que se trabajará para identificar una propuesta de solución que satisfaga sus necesidades y sea viable. De igual forma es importante liderar el proceso de desarrollo de dicha propuesta de solución, para asegurar que el proyecto se concluya de forma exitosa.
- La comunicación con las personas encargadas de la toma de decisiones por parte de la institución es clave para establecer las propuestas de solución a los problemas identificados y definir los materiales a desarrollar. Por lo que es importante acordar los canales de comunicación ideales, los horarios para reuniones y la calendarización de entregas.
- El *brief* de diseño es una herramienta clave que reúne los requerimientos del cliente; es importante desarrollarlo en conjunto con la persona encargada de tomar decisiones dentro de la institución para establecer, de común acuerdo, la ruta a seguir en el proyecto de diseño.
- En la estrategia de aplicación de las piezas de diseño se deben considerar los factores que inciden en dicha aplicación como lo son: contenidos, objetivos, personal administrativo, proveedores y demás involucrados en el proceso, recursos, insumos, tiempo de desarrollo, ciclos, ubicaciones y difusión.

Producción gráfica de la pieza

- El proceso de diseño inicia con la etapa de investigación, tanto sobre el grupo objetivo, como sobre los temas que sustentan el proyecto en el aspecto social y en el estético. Por esta razón es importante realizar una investigación extensa, consultando fuentes verídicas de información que sustentarán las decisiones de diseño a lo largo del desarrollo del proyecto.
- En la investigación sobre el grupo objetivo, es importante considerar que no es suficiente recopilar datos cuantitativos, sino también es necesario realizar una investigación cualitativa que evidencie aspectos de la experiencia de las personas para quienes se está desarrollando la propuesta gráfica. La combinación de estos dos tipos de información, permitirá que la propuesta de diseño utilice los códigos de comunicación visual pertinentes y establezca una conexión real con el usuario.
- En la estimación de tiempos de producción de los materiales, es necesario contemplar los momentos de validación en los distintos momentos del proceso: autoevaluación, validación con expertos, con la institución y con el grupo objetivo. De igual forma, es importante considerar un plan de contingencia en caso de que existan atrasos en alguna parte del proceso de producción gráfica.
- Es importante recordar que los insumos que un diseñador utiliza no solamente son los relacionados con su capacidad creativa, sino también utiliza recursos como el *software* de diseño, equipo de computación, energía eléctrica, acceso a internet, papelería, entre otros. Conocer los costos de dichos recursos, ayuda a establecer el precio de los servicios técnicos y profesionales prestados.

- El uso de técnicas creativas diferentes a las comúnmente aplicadas sirve para abordar el problema de diseño desde una perspectiva distinta que permita obtener resultados novedosos.
- La conexión entre el *insight* identificado y el concepto creativo es crucial para desarrollar piezas de diseño pertinentes que establezcan una conexión emocional con el usuario.
- La etapa de bocetaje manual permite explorar de forma rápida, distintas direcciones en las cuales se debe conducir el proyecto. Por ello es importante empezar por el lápiz y papel antes de trabajar en la computadora.
- Establecer las premisas de diseño al iniciar el proceso de producción gráfica permite generar propuestas coherentes que tienen un mismo punto de partida en relación con los elementos cromáticos, tipográficos, iconográficos y de tendencias.
- El análisis de referentes es uno de los momentos clave de la producción gráfica porque permite obtener una visión amplia y diversa de lo que se logrará con el proyecto y no optar por la opción más convencional.



Conclusiones

Logros

- **Objetivo general:**

El Diplomado en Docencia Digital busca capacitar a los docentes de la Universidad de San Carlos de Guatemala para mejorar los procesos de educación a distancia, lo cual es de suma importancia, tanto por las circunstancias derivadas de la crisis de salud del COVID-19, como para la educación superior a distancia en el futuro.

- **Objetivo de comunicación visual:**

En los materiales gráficos del Diplomado en Docencia Digital se reflejan las particularidades de los docentes sancarlistas, en vista de que fueron el centro del proceso de diseño, buscando establecer un vínculo significativo con ellos lo que los motivará a inscribirse en el diplomado y continuar capacitándose profesionalmente.

- **Objetivo de diseño gráfico:**

El sistema de identidad gráfica desarrollado para el Diplomado en Docencia Digital se estructuró utilizando códigos tipográficos, cromáticos, iconográficos y estilísticos pertinentes al grupo objetivo para el cual fue desarrollado. De igual forma, se estipularon las normas para que sea aplicado en los diferentes materiales gráficos requeridos según las necesidades de comunicación presentadas.

Impacto

- **Objetivo general:**

Se desarrolló un sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital que consolida todos los materiales gráficos necesarios para el cumplimiento de los objetivos educativos estipulados por la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales.

- **Objetivo de comunicación visual:**

Los materiales desarrollados fueron validados con funcionarios de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, quienes indicaron estar muy satisfechos con el resultado obtenido pues servirá de apoyo en los procesos de capacitación docente que dicha instancia realiza.

Se considera que el proyecto desarrollado impactará positivamente en el grupo objetivo, en vista de responder a la necesidad de los docentes universitarios, en cuanto a la adquisición de conocimientos sobre herramientas digitales de apoyo a la docencia a distancia.

- **Objetivo de diseño gráfico:**

Los materiales desarrollados estimulan los sentidos y atraen la atención de los docentes, al ser una herramienta indispensable en los entornos virtuales de aprendizaje en donde es necesario contar con material que sirva como elemento ilustrativo de las temáticas y del contenido como parte de la proyección de un curso digital/virtual.

Recomendaciones

A la institución

- Fortalecer la alianza con la Escuela de Diseño Gráfico y abrir más espacios de colaboración en los que se obtenga apoyo en el diseño y desarrollo de materiales gráficos para los programas de capacitación que realizan.
- Contar con un plan de contingencia, para afrontar cambios administrativos internos de manera que los proyectos que se estén llevando a cabo no se vean afectados.

A los diseñadores gráficos

- El equilibrio entre el trabajo y el descanso asegura que se desarrolle el proyecto de mejor forma, pues aunque es un proceso demandante y el tiempo es limitado, es importante recobrar fuerzas para evitar un desgaste total que impida concluir el proyecto satisfactoriamente.
- Para que la experiencia en el desarrollo del proyecto sea más cómoda, es ideal contar con un espacio físico que cuente con suficiente luz (de preferencia natural), un escritorio y silla apropiados. También es importante minimizar los distractores (ruidos, notificaciones del celular) y escuchar música que facilite la concentración.

- En el desarrollo de las etapas de conceptualización y producción gráfica, es importante documentar todo el proceso para evidenciar la toma de decisiones.
- En el proceso de bocetaje, se recomienda usar hojas en blanco y lápiz para realizar bocetos iniciales en donde se exploren rápidamente alternativas. Luego de realizar un filtro para identificar las opciones con más potencial, se recomienda el uso de hojas milimetradas, lápiz, marcador negro e instrumentos de dibujo como regla y compás para realizar bocetos más detallados de la construcción gráfica de las propuestas seleccionadas.
- En la etapa de autoevaluación de las propuestas preliminares es recomendable utilizar instrumentos de evaluación para la selección de las mejores opciones, ya que de esta forma se limita la subjetividad en la toma de decisiones. Dichos instrumentos se deben ajustar a la pieza que se evaluará tomando en cuenta los criterios pertinentes a la misma.
- En el desarrollo de los materiales gráficos es importante tener en cuenta el medio y formato en el cual se divulgarán los mismos, para tomar las decisiones técnicas correctas al inicio del proceso y evitar contratiempos a lo largo del proceso.
- En los distintos niveles de validación realizados, es importante tener una actitud crítica que permita identificar las sugerencias pertinentes y descartar las que no aplican, con el objetivo de mejorar la pieza.
- Es importante asegurar el adecuado uso de las piezas desarrolladas entregando a la institución los lineamientos para la apropiada aplicación de las mismas. Los lineamientos deben ser explicados de forma sencilla y de fácil comprensión.

Glosario

Andragogía:

Conjunto de técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas.

Brief:

Documento o reunión informativa que proporciona información a una entidad que lo crea o celebra.

Connotar:

Dicho de una palabra: Conllevar, además de su significado propio o específico, otro de tipo expresivo o apelativo.

Cromático:

Perteneciente o relativo a los colores.

Denotar:

Indicar, anunciar, significar. Dicho de una palabra o de una expresión: Significar objetivamente. Se opone a connotar.

Didáctica:

Que tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir.

Estilístico:

Perteneciente o relativo al estilo de quien habla o escribe.

Grupo objetivo:

Grupo de consumidores representativos e ideales a los cuales se dirige una campaña o al comprador al que se aspira a persuadir con un producto o un servicio.

Iconografía:

Conjunto de imágenes, retratos o representaciones plásticas, especialmente de un mismo tema o con características comunes. Sistema de imágenes simbólicas.

Insight:

Es un sentir común de un grupo de personas o la percepción que tienen acerca de algo.

Lingüística:

Rama de los estudios lingüísticos que se ocupa de los problemas que el lenguaje plantea como medio de relación social, especialmente de los que se refieren a la enseñanza de idiomas.

Pedagogía:

Práctica educativa o de enseñanza en un determinado aspecto o área.

Plataforma:

Entorno informático determinado, que utiliza sistemas compatibles entre sí.

Teleaprendizaje:

Modalidad educativa asistida por un ordenador que permite adecuarse a las necesidades y horario del participante.

Usuario:

Persona que utiliza un producto o servicio de forma habitual.

Referencias

Referencias

Asamblea Nacional Constituyente. *Constitución Política de la República de Guatemala*. 1985. Consultado el 03 de julio 2020, <https://cc.gob.gt/constitucionpolitica/>

Cabero, Julio. *Tecnología educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Editorial Paidós, 2001.

Capriotti, Paul. *Planificación Estratégica de la Imagen Corporativa*. Málaga, España: IIRP - Instituto de Investigación en Relaciones Públicas, 2013. Consultado el 04 de julio 2020, http://www.bidireccional.net/Blog/PEIC_4ed.pdf

Cardona Ossa, Guillermo. «Tendencias educativas para el siglo XXI, educación virtual, online, e-learning: elementos para la discusión», *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. Número 15 (2002). Consultado el 02 de julio 2020, <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/542/276>

Clarín.com. *Tecnología y trabajo «¿A qué generación perteneces según tu fecha de nacimiento?»*. 7 de julio del 2017. Consultado el 05 de junio 2020. https://www.clarin.com/entremujeres/baby-boomers-generacion-millennials-centennials-generacion-perteneces_0_ByLxzpEW.html

Costa, Joan. *Imagen corporativa en el siglo XXI*. Argentina: Ediciones La Crujía, 2001.

----- . *La imagen de empresa, Métodos de comunicación integral*. Barcelona, España: Ibérico Europea de eds. y CIAC, 1977).

Datos Macro, «*Guatemala - Población*». Consultado el 05 de junio 2020. <https://datosmacro.expansion.com/demografia/poblacion/guatemala>

Díaz Barriga, Frida. «*Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado*». *Tecnología y Comunicación Educativas*. Número 41, julio-diciembre 2005. Consultado el 03 de julio del 2020, <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/41/art1.pdf>

Dulanto, Carlos. *El insight en el diván: Las voces ocultas del consumidor*. Perú: Penguin Random House Grupo Editorial, 2018.

Echeverri, Ana. «*Objetos de aprendizaje un recurso para el desarrollo del aprendizaje ubicuo. Estudio en los cursos virtuales de capacitación a los equipos docentes de la UNED Costa Rica*». Conferencia EDUTEC, Costa Rica, 7 de noviembre de 2013. Consultado el 03 de julio del 2020, https://www.uned.ac.cr/academica/edutec/memoria/ponencias/echeverri_22.pdf

García Aretio, Lorenzo. *Algunos modelos de educación a distancia*. *Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED)*. 2004. Consultado el 02 de julio del 2020, <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:332/editorialnoviembre2004.pdf>

----- . *Educación a distancia hoy*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia, 1994.

----- *Profesores a distancia. Compromisos y tareas. Boletín Electrónico de Noticias de Educación a Distancia (BENED)*. (2003). Consultado el 02 de julio del 2020, https://www.researchgate.net/profile/Lorenzo-Garcia-Aretio/publication/235664780_Profesores_a_distancia_Compromisos_y_tareas/links/0912f5131c76a993e7000000/Profesores-a-distancia-Compromisos-y-tareas.pdf

García Aretio, Lorenzo (Coord.), Marta Ruiz Corbella y Daniel Domínguez Figaredo. *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona, España: Editorial Ariel, S.A. 2007.

Gómez Escobar, Gloria Elena. «*Ludomática: Diseño gráfico para ambientes educativos lúdicos, creativos, colaborativos e interactivos*», Documento conceptual JI-02-99, versión 2.5, febrero 1999, Universidad de Los Andes, LIDIE; ICBF. Consultado el 03 de julio del 2020, <http://www.gloriagomez.com/pdfs-ciudad/DocumentYR.pdf>.

Google Fonts. «Barlow» Consultado el 05 de septiembre de 2020. <https://fonts.google.com/specimen/Barlow>

----- «Poppins» Consultado el 05 de septiembre de 2020. <https://fonts.google.com/specimen/Poppins>

Graphicmama, «*Graphic Design Trends 2020: Breaking the Rules*» Consultado el 05 de septiembre de 2020. <https://graphicmama.com/blog/graphic-design-trends-2020/>

Heller, Eva. *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. España: Editorial Gustavo Gili, 2004.

Herrera Fernández, Eduardo. «*El discurso visual en el diseño gráfico*» Taller de diseño gráfico: lenguaje gráfico para la comunicación visual, Universidad del País Vasco, 2015.

Ladaga, Silvia Andrea Cristian y Paula Calvente, «La comunicación visual: recursos para la producción de materiales didácticos digitales» Facultad de Bellas Artes. Seminario de Posgrado, Universidad Nacional de La Plata, 2015. Consultado el 03 de julio del 2020, http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/57123/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte; Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). «Marco Común de Competencia Digital Docente». INTEF. España, 2017. Consultado el 03 de julio del 2020, <https://www.slideshare.net/educacionlab/marco-comn-de-competencia-digital-docente-2017>

Ministerio de Trabajo y Previsión Social, *Acuerdo Gubernativo No. 320-2019 . Salarios mínimos para actividades agrícolas, no agrícolas y de la actividad exportadora y de maquila*. Diario de Centro América, 30 de diciembre de 2019, No. 76. Consultado el 20 de junio 2020. https://www.mintrabajo.gob.gt/images/Servicios/DGT/Salario_m%C3%ADnimo/salario_minimo_a%C3%B1o_2020_acuerdo_320-2019.pdf

Müller-Brockmann, Josef. *Sistema de Retículas*. Barcelona: Editorial Gili, 1981.

Mut Camacho, Magdalena y Eva Brea Franch. *De la identidad corporativa a la identidad visual corporativa, un camino necesario*. España: Universitat Jaume I, Jornades de Foment de la Investigació 2003. Consultado el 02 de julio del 2020, http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/79609/forum_2003_39.pdf?sequence=1

Neuronilla «*Definición de técnicas de creatividad: Analogía*» Consultado el 02 de junio de 2020. <https://www.neuronilla.com/analogias/>

----- «Definición de técnicas de creatividad: Estratal»
Consultado el 02 de junio de 2020. <https://www.neuronilla.com/estratal/>

----- «Definición de técnicas de creatividad: Provocación»
Consultado el 02 de junio de 2020. <https://www.neuronilla.com/provocacion/>

Prendes Espinosa, M^a. Paz, Francisco Martínez Sánchez, Isabel Gutiérrez Porlán. «Producción de material didáctico: Los objetos de aprendizaje», *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia (La Revista Iberoamericana de la Educación Digital)*, Volúmen 11, Número 1, 2008. Consultado el 03 de julio del 2020, <http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/957/876>

Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.3 en línea]. Consultado el 08 de junio de 2020. <https://dle.rae.es>

Rivera, Dulce. «Estado de Calamidad, suspensión de clases y toque de queda ¿cuándo se vence el plazo de estas medidas tomadas por el coronavirus?» En: *Prensa Libre*, 26 de marzo 2020. Consultado el 13 de abril del 2020, <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/estado-de-calamidad-suspension-de-clases-y-toque-de-queda-cuando-se-vence-el-plazo-de-estas-medidas-tomadas-por-el-coronavirus/>

Rodríguez Neira, Teófilo. *Razón práctica y educación moral (Schiller, Rawls, Searle)*. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 13, 2001, pp. 161-185. Ediciones Universidad de Salamanca. Consultado el 08 de junio de 2020, https://www.researchgate.net/publication/279636521_Razon_practica_y_educacion_moral_Schiller_Rawls_Searle.

Sánchez, Álvaro. «¿Cambiará la educación superior después del COVID-19?», Serie Reflexiones en tiempos de crisis, Universidad San Pablo de Guatemala, 2020. Consultado el 02 de junio de 2020, <https://uspg.edu.gt/site/blog/cambiara-la-educacion-superior-despues-del-covid-19>

Tedesco, Juan Carlos. *La educación y los nuevos desafíos de la formación del ciudadano*. Revista Nueva Sociedad. Número 146, noviembre-diciembre 1996, pp. 74-89. Consultado el 02 de julio 2020, https://static.nuso.org/media/articles/downloads/2548_1.pdf

Tejada Fernández, José y Katia V. Pozos Pérez. «Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: Hacia la profesionalización docente con TIC». *Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado*. Número 22. 2018. Consultado el 03 de julio 2020, https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/63620/pdf_60

Universidad Autónoma de Chiriquí, *Políticas de Comunicación*. Panamá: Publicaciones de la Universidad Autónoma de Chiriquí, 2015.

Universidad de San Carlos de Guatemala; Consejo Superior Universitario. *Acta No. 22-2013 Numeral 12, Punto cuarto, inciso 4.1*. Guatemala, 27 de noviembre del 2013. Consultado el 20 de junio 2020, https://www.usac.edu.gt/adminwww/actas_csu/Acta22-13.pdf.

_____. Departamento de Presupuesto; Sistema de Contabilidad Integrada Gubernamental. Ejecución de Gastos. Reportes. Información Consolidada. Ejecución del presupuesto. (Grupos Dinámicos). De enero a mayo 2020, Consultado 3 de junio 2020, <https://presupuesto.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2020/06/ejecucion-gastos-2020-por-ue-mayo.pdf>

- División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, *Antecedentes*. Consultado el 02 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>
- División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. *Presentación*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/>
- División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. *Estructura organizativa*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/%20estructura-organizativa/>
- Unidad de Educación Virtual. *Misión*. Consultado el 20 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/ev/>
- ; Unidad de Educación Virtual. *Quiénes somos*. Consultado el 05 de junio 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/ev/>

Villafañe, Julio. *Imagen positiva: Gestión estratégica de la imagen de las empresas*. Madrid, España: Ediciones Pirámide, 1998.

Entrevista:

Madelline Cárcamo, entrevista por José Muñoz, 10 de junio de 2020.

Índice de figuras

Figura 1. Logotipo de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019. Fuente: <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.532263160297277/1092464627610458/>

Figura 2. Invitación - Taller Virtual Buenas prácticas para la Gestión de Proyectos, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020. Fuente: <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1326154174241501/>

Figura 3. Publicación: Docencia continúa en línea, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020. Fuente: <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1326068140916771/>

Figura 4. Infografía digital: ¿Cómo dar una clase en vivo a través de videoconferencia?, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020. Fuente: <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1313796695477249/>

Figura 5. Conversatorio: Retos y Oportunidades de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en las Ciencias Básicas, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020. Fuente: <https://www.facebook.com/dedevusac/photos/a.535273533329573/1316357385221180/>

Figura 6. Organigrama, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2020.

Figura 7. Esquema de aplicación de jerarquía tipográfica. Elaboración propia.

Figura 8. Esquema de retícula multicolumna. Elaboración propia.

Figura 9. Iconografía de la nueva identidad de Banco Santander. Interbrand (México, 2018), Fuente: <https://pixoestudio.com/blog/posts/brand-identity/nueva-identidad-de-banco-santander>

Figura 10. *Iconography Guidelines and Style Guides*, Ramotion (Estados Unidos, 2018), Fuente: <https://www.behance.net/gallery/65893427/Iconography-Guidelines-and-Style-Guides>

Figura 11. Iconografía para *The Earth Charter*. Studio Carreras (España, 2018), Fuente: <https://www.behance.net/gallery/102994683/Earth-Charter-rebrand>

Figura 12. *UOW Iconography*, Makers Company (Australia, 2016), Fuente: <https://www.behance.net/gallery/40879609/UOW-Iconography>

Figura 13. *3D icons*, Gjorgji Despodov (Bulgaria, 2020), Fuente: <https://www.behance.net/gallery/98430577/3D-icons>

Figura 14. *Colégio Brasil & Mamãe Margarida*, Igor Sá Fortes (Brasil, 2020), Fuente: <https://www.behance.net/gallery/100964813/-Colgio-Brasil-Mamae-Margarida>

Figura 15. *Oskari-G2® Sans Serif Typeface*, Hanson Method (Inglaterra, 2020), Fuente: <https://www.be.net/gallery/101453525/Oskari-G2-Sans-Serif-Typeface-FREE-Font>

Figura 16. Sommer i Norge - festival, Luca Guerci y Matteo Polla (Italia, 2020), Fuente: <https://www.be.net/gallery/98520665/Sommer-i-Norge-festival>

Figura 17. «Presentación: *Master Feedback*», Actividad Proyecto de graduación y EPS, USAC, 2020.

Figura 18. «Presentación: *Master Feedback*», Actividad Proyecto de graduación y EPS, USAC, 2020.

Anexos

Anexo 1. Análisis FODA / DEDEV

Fortalezas	<p>La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV - cuenta con personal capacitado que generará los contenidos correspondientes al diplomado, esta información funcionará como insumo para la creación de material de apoyo digital.</p> <p>La institución está en una constante búsqueda del fortalecimiento de los procesos de comunicación interna, cuentan con distintos departamentos de producción de materiales didácticos.</p> <p>El Diplomado en Docencia Digital cuenta con el respaldo académico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de esta forma se podrá garantizar la veracidad de la información utilizada en los materiales realizados.</p>
Oportunidades	<p>La DEDEV está comprometida con el posicionamiento de la comunicación de la oferta académica del Diplomado en Docencia Digital.</p> <p>Implementación de herramientas digitales en el desarrollo de recursos didácticos que complementen la experiencia educativa de quienes forman parte del Diplomado en Docencia Digital.</p> <p>Derivado de los cambios que ha sufrido la educación al tener que desarrollarse a distancia existe mucho interés por parte de los docentes en capacitarse en temas relacionados a las competencias digitales.</p> <p>El Diplomado en Docencia Digital se presenta en la plataforma de Moodle que la DEDEV ha acondicionado, por lo que se cuenta con un espacio digital apropiado para desarrollar las actividades de formación y capacitación.</p>
Debilidades	<p>El presupuesto para la reproducción de materiales de comunicación es limitado para medios de pago como pauta digital.</p> <p>Los procesos internos de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la realización y difusión de materiales de comunicación pueden ser demasiado complejos y burocráticos por lo que se limita el acceso a los recursos y canales institucionales.</p>
Amenazas	<p>Cambios administrativos en la DEDEV, que podrían poner en riesgo la continuidad del proyecto.</p> <p>Atrasos en la gestión del contenido por parte de las personas encargadas lo cual repercute en la ejecución de los materiales gráficos.</p> <p>Resistencia por parte de los catedráticos a capacitarse e integrar los recursos de apoyo digital en sus clases.</p>

Anexo 2. Diagrama Ishikawa



Anexo 3. Instrumentos de análisis del grupo objetivo

Encuesta - Docentes sancarlistas

La presente encuesta es un instrumento de apoyo para el proyecto de graduación del alumno José Muñoz de la Escuela de Diseño Gráfico, el cual consiste en el diseño de materiales gráficos para el Diplomado en Docencia Digital que se realizará en la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. La información que se recopile servirá únicamente para fines académicos.

¡Muchas gracias por participar en este proceso, sus comentarios ayudarán en el desarrollo del proyecto!

***Obligatorio**

1. Sexo *

Marca solo un óvalo.

Mujer

Hombre

2. Edad *

Marca solo un óvalo.

25 a 30 años

31 a 40 años

41 a 50 años

51 a 60 años

Mayor de 60 años

3. ¿En qué departamento de Guatemala vive? *

4. ¿Desde hace cuántos años es docente sancarlista? *

Marca solo un óvalo.

1 a 5 años

6 a 10 años

11 a 20 años

21 a 30 años

31 o más años

5. En la unidad académica a la que pertenece, ¿se cuenta con medios institucionales de comunicación? (Correo electrónico institucional, página de Facebook oficial, página web institucional) *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- Algunos

6. Título académico *

Marca solo un óvalo.

- Licenciatura
- Maestría
- Doctorado

7. ¿Qué materiales de apoyo utiliza en la docencia? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Guías de trabajo
- Fotocopias
- Cuestionarios
- Presentaciones
- Videos
- Correo electrónico
- Grupos de Facebook
- Google Drive
- Google Meet
- Zoom
- Google Classroom
- Campus virtual (Moodle)

8. ¿Con qué tipo de materiales ha notado que tiene mayor participación por parte de sus estudiantes? *

9. Además de su trabajo como docente, ¿desarrolla alguna otra actividad laboral? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

10. ¿Con qué dispositivos cuenta en casa? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Teléfono inteligente

Computadora de escritorio

Computadora portátil

Tableta

No cuenta con ningún dispositivo

11. ¿Cuenta con servicio de internet? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

12. ¿Qué nivel de conocimientos posee acerca de herramientas digitales? *

Marca solo un óvalo.

	0	1	2	3	4	5	
Ninguno	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Avanzado

13. ¿Qué dificultades ha encontrado en el uso de herramientas digitales? *

14. ¿Ha participado en capacitaciones docentes relacionadas a herramientas digitales? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

15. Si su respuesta anterior fue sí, ¿hace cuanto fue su participación?

Marca solo un óvalo.

1 a 3 meses

4 a 6 meses

7 a 12 meses

Más de 1 año

16. En su proceso de capacitación, ¿cuál de las siguientes opciones le resulta más efectiva? *

Marca solo un óvalo.

Capacitaciones presenciales con un experto

Cursos digitales en línea

Consultar con compañeros de trabajo

Investigar de forma autodidacta

Otros: _____

17. ¿Qué redes sociales utiliza? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Facebook

LinkedIn

WhatsApp

Twitter

Instagram

YouTube

Otros: _____

18. En su vivienda ¿cuenta con un espacio destinado para desarrollar actividades docentes? *

Marca solo un óvalo.

Sí

No

19. ¿Qué actividades realiza en sus tiempos libres? *



Para consultar la encuesta se puede escanear el enlace presentado anteriormente con un lector de códigos QR a través de un teléfono inteligente o se puede acceder con el siguiente enlace:

<https://forms.gle/kfE7ev5ktkZMLXJP7>

Anexo 4. Resultados de la encuesta de análisis del grupo objetivo

Anexo 4.1. Características geográficas

¿En qué departamento de Guatemala vive?

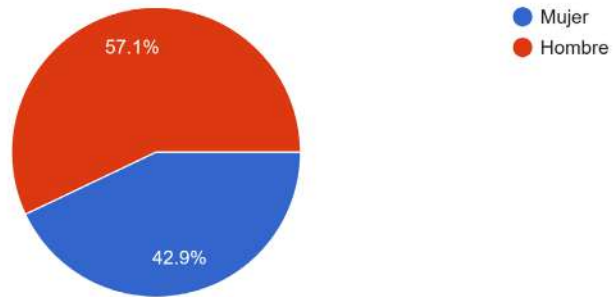
156 respuestas



Anexo 4.2. Características sociodemográficas

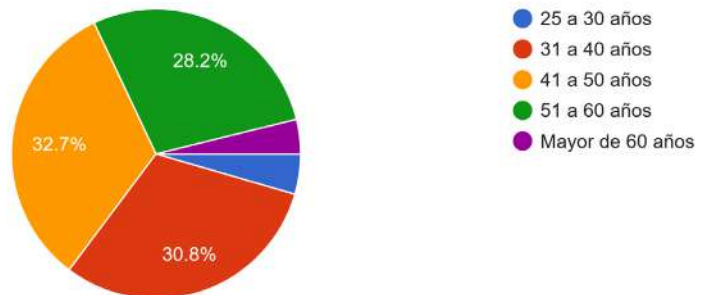
Sexo

156 respuestas



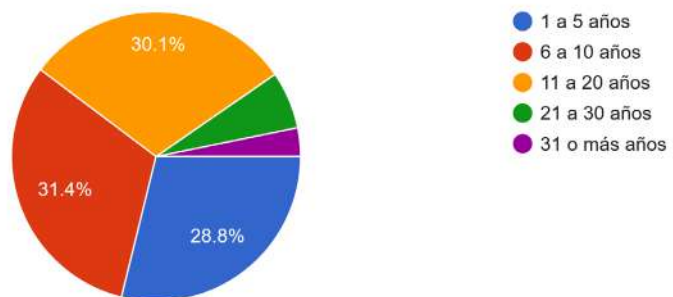
Edad

156 respuestas



¿Desde hace cuántos años es docente sancarlista?

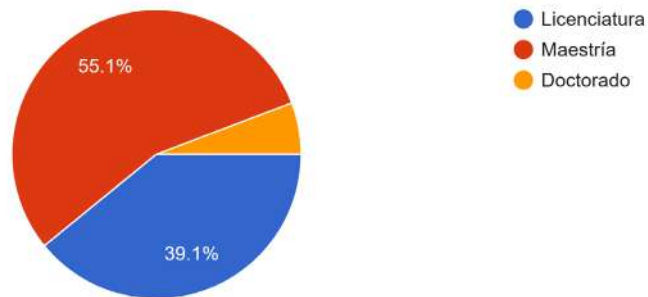
156 respuestas



Anexo 4.3. Características socioeconómicas

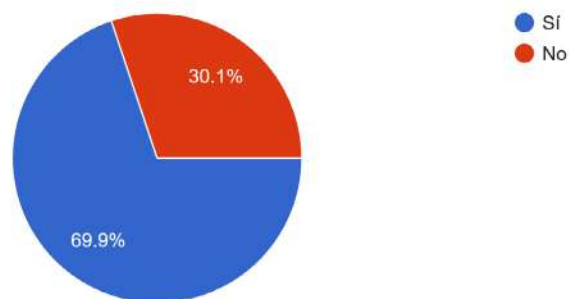
Título académico

156 respuestas



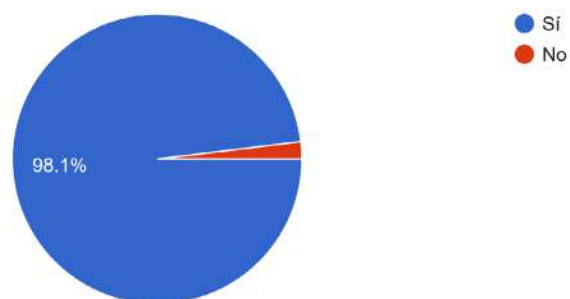
Además de su trabajo como docente, ¿desarrolla alguna otra actividad laboral?

156 respuestas



¿Cuenta con servicio de internet?

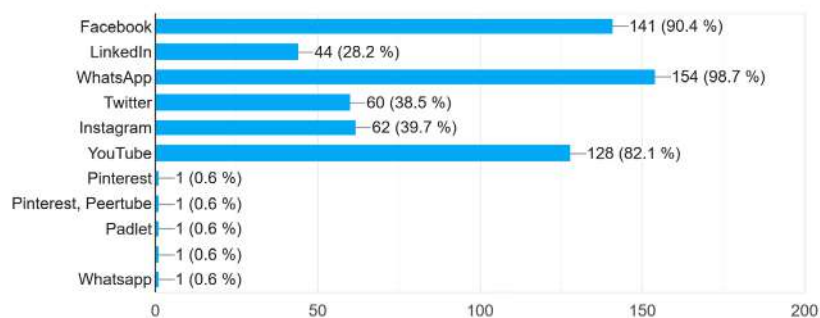
156 respuestas



Anexo 4.4. Características psicográficas

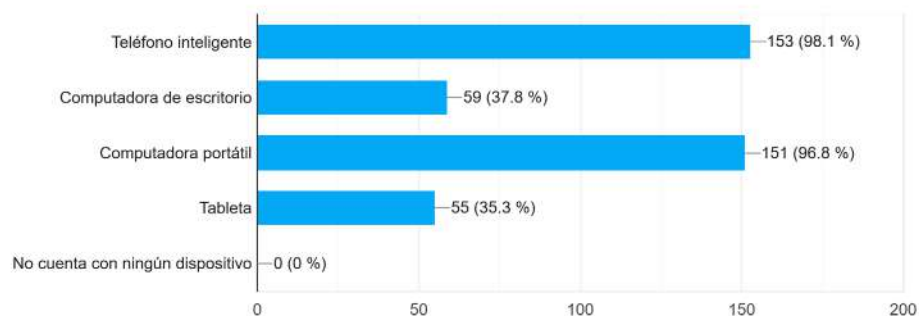
¿Qué redes sociales utiliza?

156 respuestas



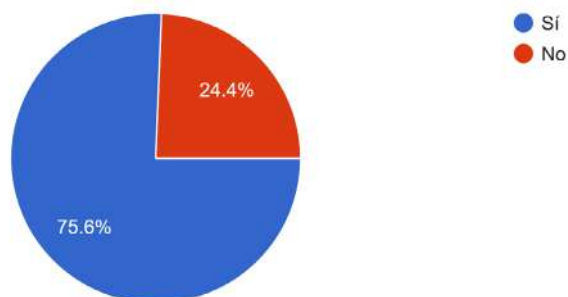
¿Con qué dispositivos cuenta en casa?

156 respuestas



En su vivienda ¿cuenta con un espacio destinado para desarrollar actividades docentes?

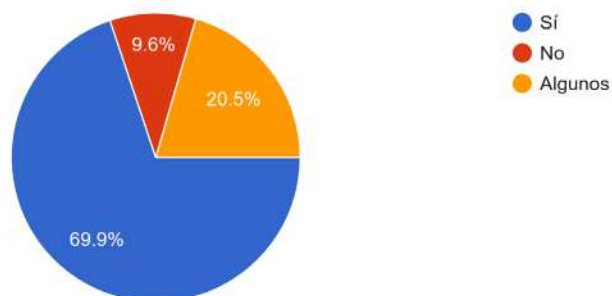
156 respuestas



Anexo 4.5. Relación con la institución

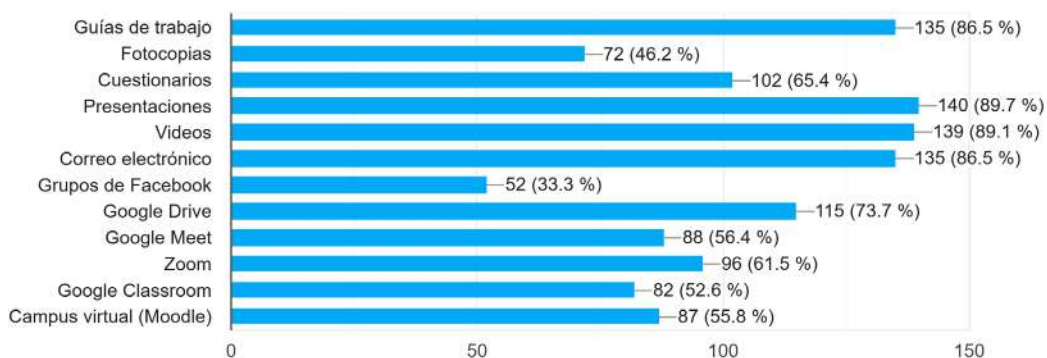
En la unidad académica a la que pertenece, ¿se cuenta con medios institucionales de comunicación? (Correo electrónico institucional, página de Facebook oficial, página web institucional)

156 respuestas



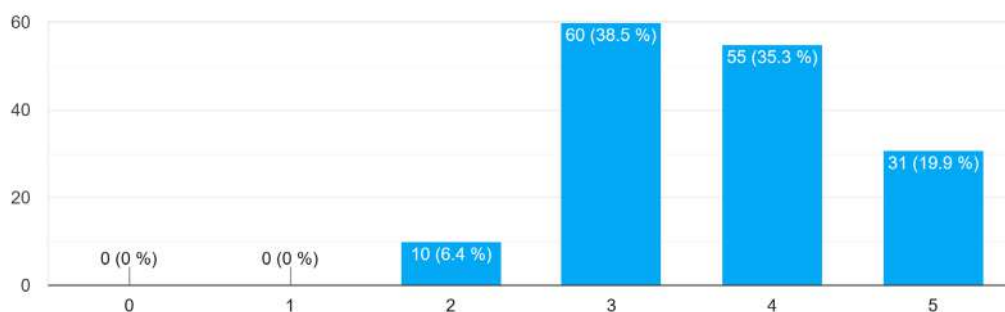
¿Qué materiales de apoyo utiliza en la docencia?

156 respuestas



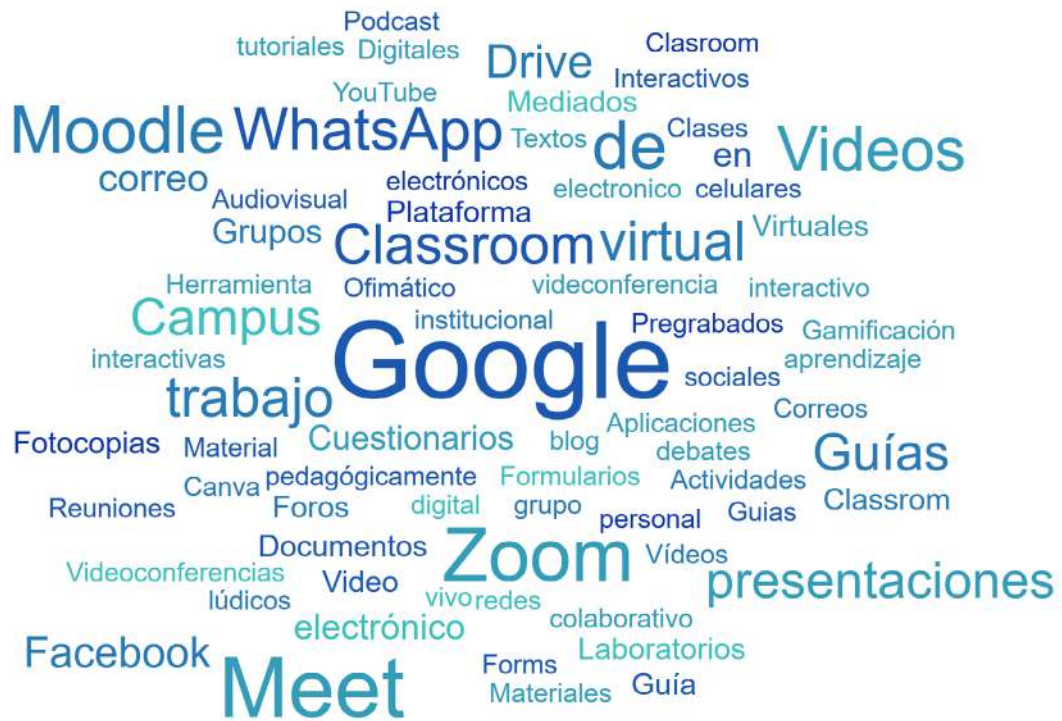
¿Qué nivel de conocimientos posee acerca de herramientas digitales?

156 respuestas



¿Con qué tipo de materiales ha notado que tiene mayor participación por parte de sus estudiantes?

156 respuestas



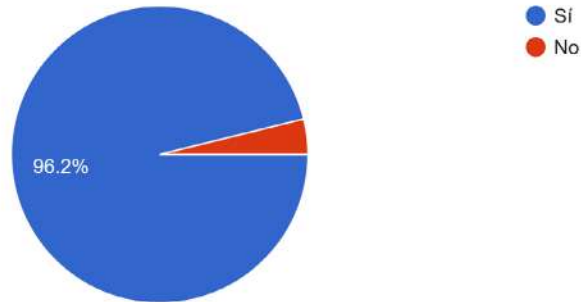
¿Qué dificultades ha encontrado en el uso de herramientas digitales?

156 respuestas



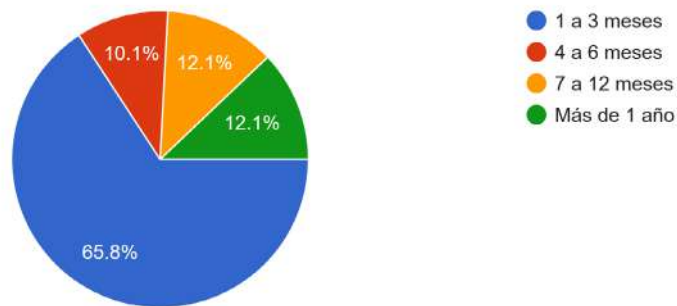
¿Ha participado en capacitaciones docentes relacionadas a herramientas digitales?

156 respuestas



Si su respuesta anterior fue si, ¿hace cuanto fue su participación?

149 respuestas



En su proceso de capacitación, ¿cuál de las siguientes opciones le resulta más efectiva?

156 respuestas



Anexo 5. Carta de aprobación

EDG-198-2020



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Ref.: **EDG-198-2020**
Guatemala,
05 de agosto de 2020

Licenciada
Anggely Enríquez
Profesora
Escuela de Diseño Gráfico
Presente

Estimada Licenciada Enríquez:

Reciba un cordial saludo. Tal como les fue informado en la reunión virtual que sostuvimos el lunes 20 de julio, por solicitud directa de Rectoría al Señor Decano de la Facultad, los estudiantes: *José Ricardo Serrano Castellanos, carné 201213747, Mariel Arabella Herrera Samayoa, carné 201605028 y Hector José Muñoz González, carné 201114958*, iniciaron en el mes de junio su proceso de Ejercicio Profesional Supervisado -EPS- para atender a la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-.

Los estudiantes Serrano y Muñoz tuvieron asesoría y acompañamiento de mi parte en los productos gráficos de diseño editorial y branding que realizaron durante ese período hasta el inicio de clases del segundo semestre. La estudiante Herrera, trabajó, bajo mi supervisión, únicamente en la propuesta de la identidad gráfica para la Licenciatura en Ciencias Forenses de la Facultad de Derecho de la USAC.

Se contó con el aval interno de Decanatura, la Dirección de Escuela y la Coordinación de EPS para poder atender los requerimientos de la DEDEV, y el requerimiento directo de Rectoría, para implementar la educación a distancia en entornos virtuales de forma inmediata.

Sin otro particular,

Atentamente,
"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Mtr. Licda. Larisa Mendóza Alvarado
Directora
Escuela de Diseño Gráfico

c.c Archivo



Excelencia académica acreditada internacionalmente con más de 50 años de experiencia



Anexo 6. Evidencias entrevistas realizadas a docentes



Para consultar los videos de las entrevistas realizadas a los docentes universitarios, escanear el enlace presentado anteriormente con un lector de códigos QR a través de un teléfono inteligente.

Anexo 7. Análisis de las temáticas de las entrevistas realizadas a docentes

Edad de los entrevistados	68, 58, 57, 54, 51, 46, 45, 40, 33, 31 años
Título académico	Maestría y licenciatura
Años de experiencia docente	35, 30, 26, 20, 13, 12, 8, 6, 5 años
Materiales de apoyo en clases presenciales	Presentaciones digitales, hojas de trabajo, videotutoriales, correo institucional, recursos didácticos lúdicos, documentos de apoyo.
Herramientas digitales en clases virtuales	Campus virtual, Google Meet, Zoom, Loom, Kahoot, Menti, Quizziz, videos interactivos HP5, Google Classroom, Google Drive, Suite de Google (Jamboard, Docs, Forms), Padlet, Facebook, Whatsapp, YouTube, Instagram, webinars.

<p>Comentarios sobre la actitud y participación de los estudiantes en la modalidad virtual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buena actitud. • Participación activa. • Se sienten cómodos porque no tienen que salir y enfrentarse al tráfico. • Deben trabajar y estar presentes en la clase al mismo tiempo. • Deberían recibir capacitación en el uso de herramientas digitales y manejo del tiempo. • Tienen dificultad de conexión por internet y acceso a dispositivos. • Hace falta la conexión humana. • Algunos ya están aburridos de estar en casa. • Algunos han tenido que estar en cuarentena por ser positivos de COVID. • Les gustan las herramientas de juegos. • El trabajo en equipo es mejor porque se evidencia quién trabajó y quién no.
<p>Valoración del nivel de conocimiento de herramientas digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es bastante buena. • Siempre hay algo nuevo que aprender. • Aún me falta conocer más herramientas. • Manejo algunas herramientas bien pero quiero conocer nuevas. • Pensaba que era muy difícil pero ha sido una buena experiencia. • Al principio hubo resistencia al cambio. • Tuve que reestructurar mi planificación.
<p>Dificultades en el uso de herramientas digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conectividad, velocidad de internet, equipo. • Saturación de herramientas digitales, cómo usarlas todas. • He tenido que adaptar un espacio para dar clases en mi casa. • Logística con mi familia que también trabaja en casa. • Rapidez con la que se tuvo que aplicar todo. • Reto de planificar para la virtualidad, se necesita más tiempo. • Hay que estar disponible 24/7, es más difícil desconectarse del trabajo.

<p>Sentimientos (positivos y negativos) al implementar herramientas digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Me siento contento y motivado pero enojado de no haber integrado las herramientas desde antes en las clases presenciales. • Me siento apoyada por mis compañeros docentes y las autoridades de la universidad. • Estoy interesado en usar nuevas herramientas. • Aprender me da tranquilidad, también el apoyo de mis alumnos. • Incertidumbre y miedo porque no quiero enfermarme. • Me siento confundido porque todo es muy rápido y hay términos técnicos. • Me molesta no conocer todas las herramientas digitales disponibles. • Me da miedo no poder aprender a usar las herramientas. • ¿Qué van a decir mis alumnos si me equivoco?
<p>Motivación para implementar nuevas herramientas en las clases</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad del docente, no se puede alegar ignorancia. • La satisfacción de mis alumnos y que su aprendizaje sea exitoso. • Me gusta actualizarme y ser mejor. • Quiero mejorar mis clases y hacerlas más dinámicas. • Poder explotar mis dotes artísticos en las clases y entretener a mis alumnos. • Tengo un compromiso con mis alumnos. • Quiero ser capaz de solucionar los problemas de mis alumnos ahora que están lejos. • Como docente sancarlista debo ser un referente de calidad educativa. • Mi trabajo repercute en mis estudiantes y en su desempeño profesional.
<p>Formas de capacitación que le funcionan mejor</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es más fácil capacitarme de forma independiente para ir a mi ritmo, buscando tutoriales de los temas que me interesan. • Necesito el acompañamiento de un tutor o un experto para resolver mis dudas. • Me gustan las capacitaciones sincrónicas y cursos en línea.

<p>Aspectos de mejora en el manejo de herramientas digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Quiero dominar mejor las herramientas y conocer nuevas opciones. • Quiero crear contenido propio como cápsulas de video y documentos de apoyo. • Tengo que ser más ordenada y preparar mi material con más detalle. • Integrar herramientas de juegos para hacer más dinámicas mis clases.
<p>Efectos del trabajo a distancia en su vida (emocional, físico, mental)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ha sido muy cansado, me tengo que desvelar preparando materiales. • Tengo que hablar con muchas personas todo el día pero me siento solo. • Todos en casa están trabajando o estudiando en un mismo espacio. • Tengo más tiempo para hacer otras cosas porque no lo pierdo en el tráfico. • Soy más sedentaria. No puedo salir. • Se me duplicó el trabajo. • Extraño la conexión humana, en las clases presenciales mis alumnos me dan energías. • Hay mucha incertidumbre en aspectos de salud y economía. • Es más difícil desconectarse del trabajo. • Hay muchos distractores en casa y no soy tan productiva.

<p>Se siente preparado para afrontar la educación virtual durante más tiempo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sí me siento preparado pero no me gustaría. • Necesito mayor preparación. • Tengo que adaptar mi espacio de trabajo. • Estoy comprando equipo para mejorar mis clases sincrónicas. • Estoy preparado y motivado. • Quisiera tener más información sobre mejores prácticas en la forma de dar las clases y manejar los tiempos. • Estoy preparada, debo ser flexible.
<p>Palabras / Frases clave</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es importante favorecer el aprendizaje autónomo. • La educación dio un salto evolutivo de muchos años de forma rápida. • En las crisis se genera la evolución. • Si las bases docentes son fuertes no importa la tecnología que se use. • No se debe perder la conexión humana. • En el futuro integraremos las herramientas digitales en las clases presenciales. • La tecnología ya estaba preparada pero el docente no. • Somos migrantes tecnológicos. • Es necesario revisar el pensum de las carreras para que respondan a las necesidades de la sociedad que ha cambiado.

Anexo 8.1. Instrumento de validación con expertos

Sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital - DEDEV USAC

Mi nombre es José Muñoz, soy estudiante de décimo ciclo de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala, como parte de mi proyecto de graduación estoy realizando el desarrollo de sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, por lo cual se necesita de su colaboración en esta validación.

El objetivo de comunicación visual de este proyecto es estructurar los materiales gráficos del Diplomado en Docencia Digital para que reflejen la misión, visión, valores y particularidades del diplomado y que sean adecuados para los docentes que se capacitan en dicho diplomado.

*Obligatorio

Proceso de conceptualización y desarrollo gráfico del proyecto.



<http://youtube.com/watch?v=dfhomvooBes>

1. Nombre y apellido *

2. Edad *

3. Años de experiencia profesional *

Materiales desarrollados

En el siguiente enlace se podrán observar los materiales que conforman el sistema de identidad gráfica:
https://drive.google.com/drive/folders/1GX_OHfYDWKk1fPjjHDr5X4LChNhUyNAL?usp=sharing

4. ¿La problemática, el insight, el concepto creativo y la propuesta de solución gráfica se relacionan entre sí? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

5. ¿Considera que el concepto creativo "Nuevas líneas de aprendizaje" se ve reflejado en el desarrollo del sistema de identidad gráfica? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

6. ¿Considera que las piezas gráficas desarrolladas tienen unidad visual? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

7. ¿La propuesta gráfica se vincula a las tendencias de diseño gráfico actuales? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

8. ¿Considera que la paleta cromática seleccionada es adecuada para el uso en materiales educativos digitales? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

9. ¿Considera que las tipografías seleccionadas son adecuadas para el uso en dispositivos digitales? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

10. ¿Considera que la jerarquía tipográfica se comunica efectivamente? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

11. ¿Considera que la iconografía desarrollada tiene unidad visual? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

12. ¿Considera que la propuesta gráfica es apta para la reproducción digital? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

13. ¿Considera que en el manual de normas gráficas se explica correctamente cómo aplicar el sistema de identidad en los materiales a desarrollar? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

14. De forma general, ¿qué aspectos considera que se pueden mejorar? *



Para consultar la encuesta se puede escanear el enlace presentado anteriormente con un lector de códigos QR a través de un teléfono inteligente o se puede acceder con el siguiente enlace:

<https://forms.gle/BF459fb2zPTrqeeP9>

Anexo 8.2. Resultados de validación con expertos

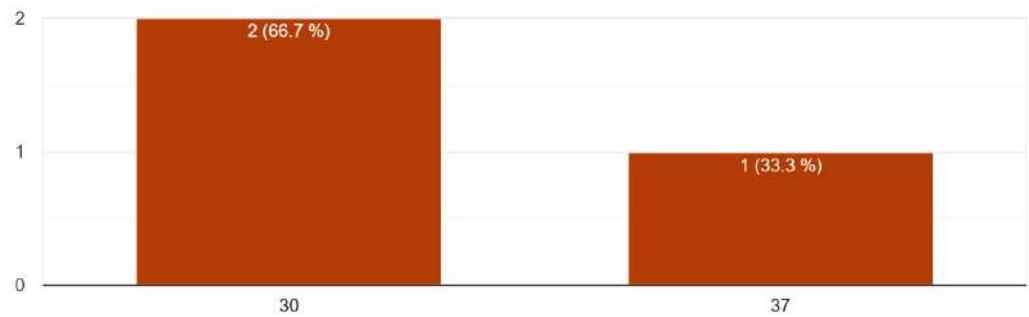
Nombre y apellido

3 respuestas

Daniel Juárez
Cindy Ruano
Luis García

Edad

3 respuestas



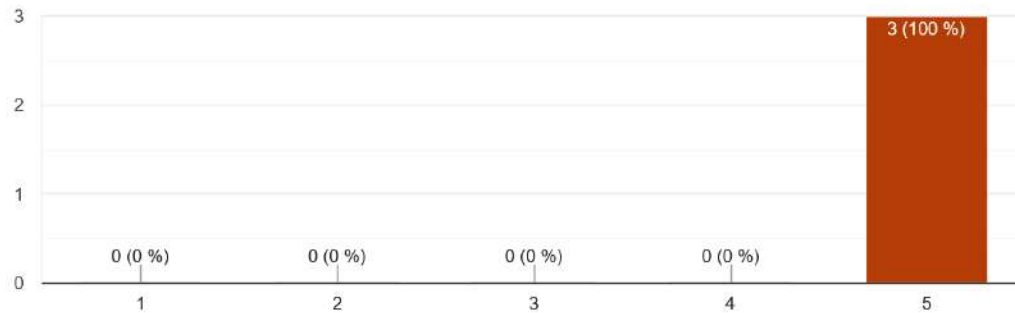
Años de experiencia profesional

3 respuestas

15
9
8

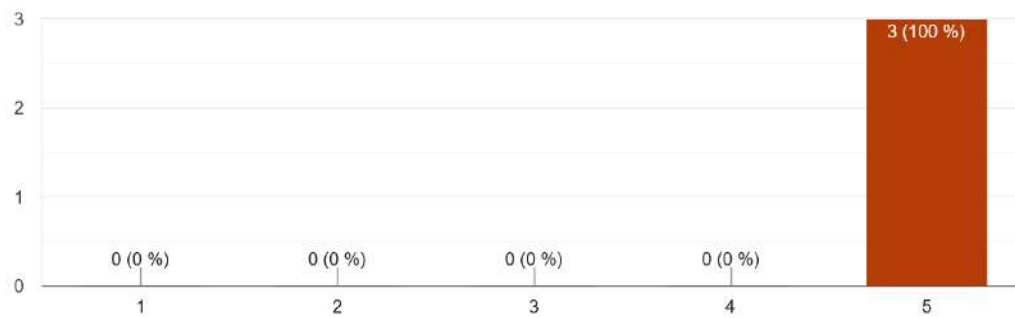
¿La problemática, el insight, el concepto creativo y la propuesta de solución gráfica se relacionan entre sí?

3 respuestas



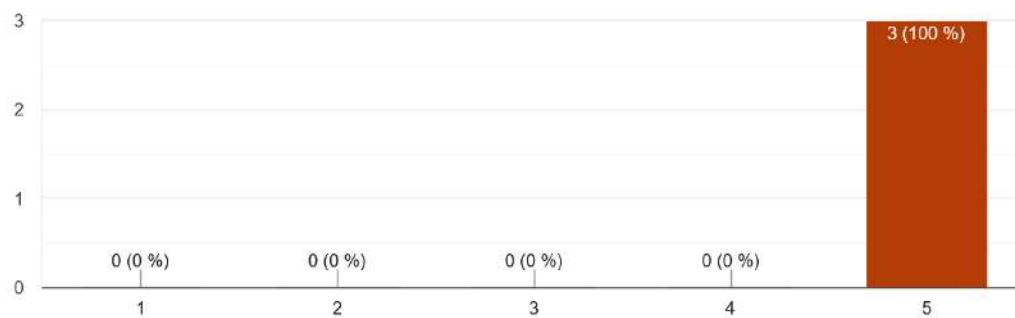
¿Considera que el concepto creativo "Nuevas líneas de aprendizaje" se ve reflejado en el desarrollo del sistema de identidad gráfica?

3 respuestas



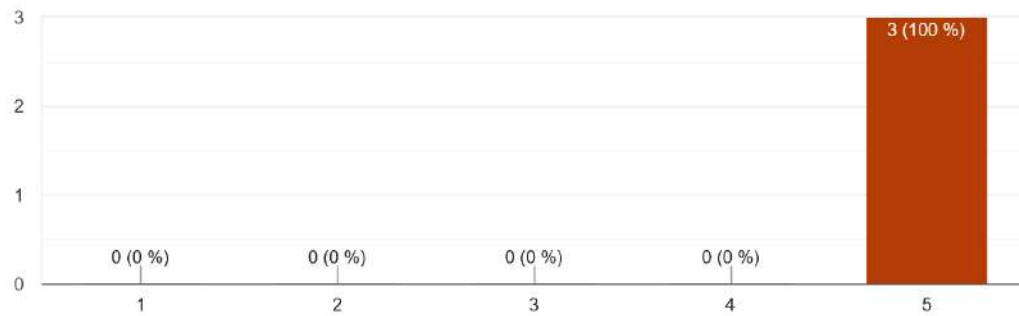
¿Considera que las piezas gráficas desarrolladas tienen unidad visual?

3 respuestas



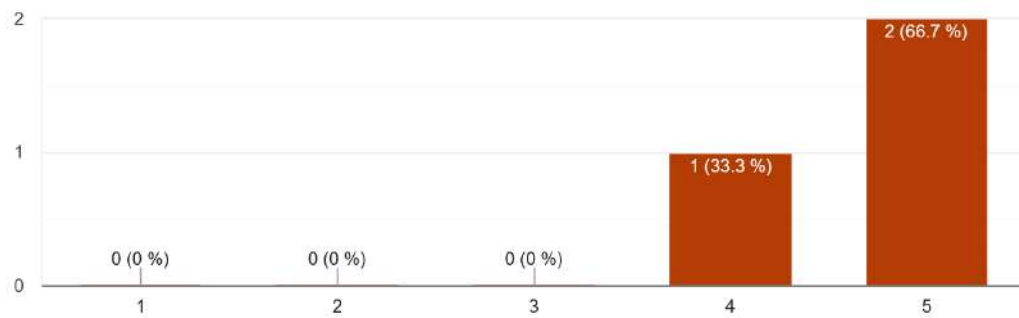
¿La propuesta gráfica se vincula a las tendencias de diseño gráfico actuales?

3 respuestas



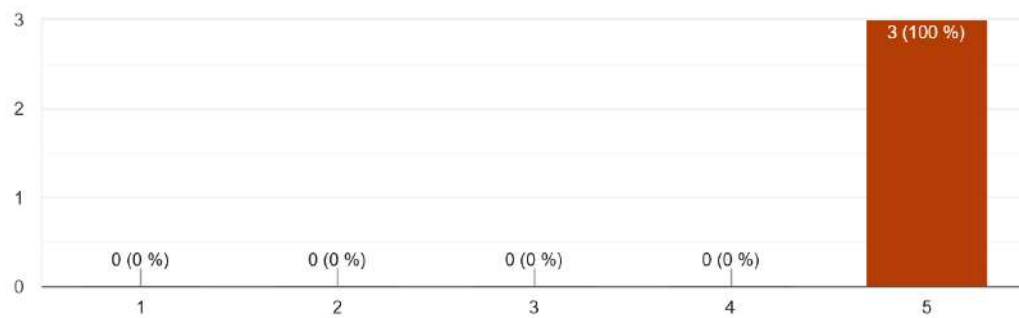
¿Considera que la paleta cromática seleccionada es adecuada para el uso en materiales educativos digitales?

3 respuestas



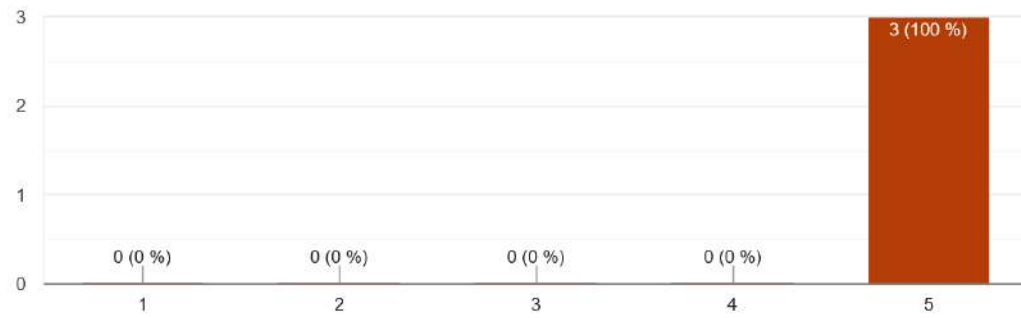
¿Considera que las tipografías seleccionadas son adecuadas para el uso en dispositivos digitales?

3 respuestas



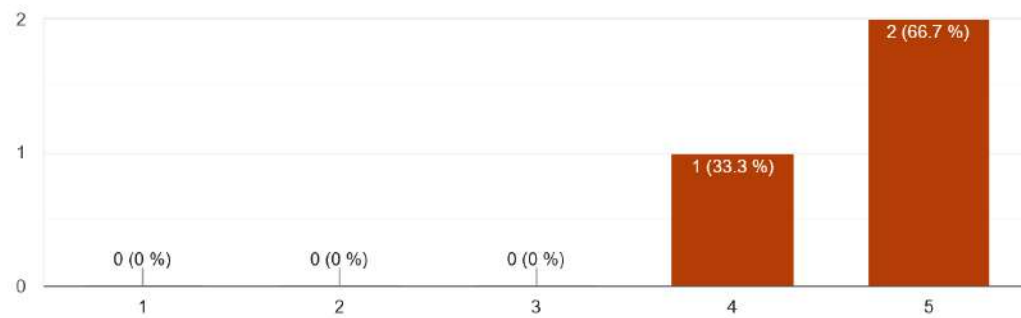
¿Considera que la jerarquía tipográfica se comunica efectivamente?

3 respuestas



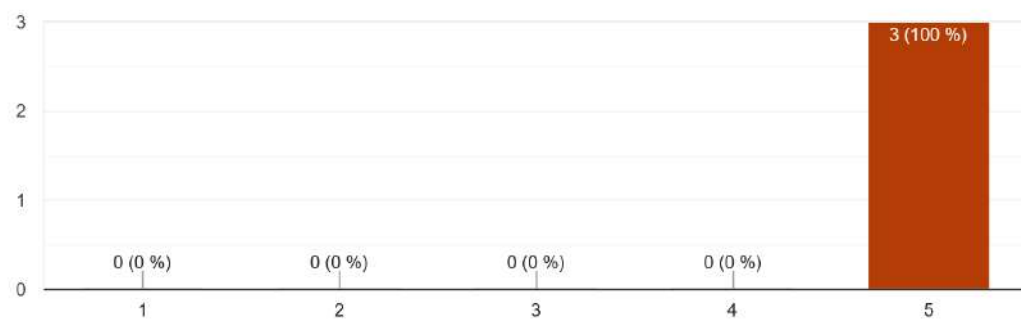
¿Considera que la iconografía desarrollada tiene unidad visual?

3 respuestas



¿Considera que la propuesta gráfica es apta para la reproducción digital?

3 respuestas



Anexo 9.1. Instrumento de validación con la institución

Sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital - DEDEV USAC

Mi nombre es José Muñoz, soy estudiante de décimo ciclo de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala, como parte de mi proyecto de graduación estoy realizando el desarrollo de sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, por lo cual se necesita de su colaboración en esta validación.

El objetivo de comunicación visual de este proyecto es estructurar los materiales gráficos del Diplomado en Docencia Digital para que reflejen la misión, visión, valores y particularidades del diplomado y que sean adecuados para los docentes que se capacitan en el mismo.

***Obligatorio**

Proceso de conceptualización y desarrollo gráfico del proyecto.



<http://youtube.com/watch?v=dfhomvooBes>

1. Nombre y apellido *

2. Edad *

3. Título académico *

4. Años de experiencia profesional *

En el siguiente enlace se podrán observar los materiales que conforman el sistema de identidad gráfica: https://drive.google.com/drive/folders/1GX_OHFYDWKk1fPjjHdr5X4LChNhUyNAL?usp=sharing

5. ¿Considera que los materiales desarrollados para el Diplomado en Docencia Digital responden a las necesidades de comunicación gráfica planteadas? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

6. ¿Considera que el identificador gráfico (imago tipo) es llamativo y fácil de reconocer? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

7. ¿Considera que los elementos gráficos (colores, tipografía, íconos) son adecuados para el uso en materiales educativos digitales? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

8. ¿Considera que el manual de normas gráficas presenta las instrucciones para la aplicación de la línea gráfica de forma sencilla y fácil de comprender? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

9. ¿Considera que los materiales desarrollados son aptos para la difusión digital? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

10. ¿Considera que los materiales desarrollados serán atractivos para los docentes sancarlistas? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

11. ¿Cómo califica la calidad gráfica de los materiales desarrollados? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Deficiente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Excelente

12. De forma general, ¿qué aspectos considera que se pueden mejorar? *



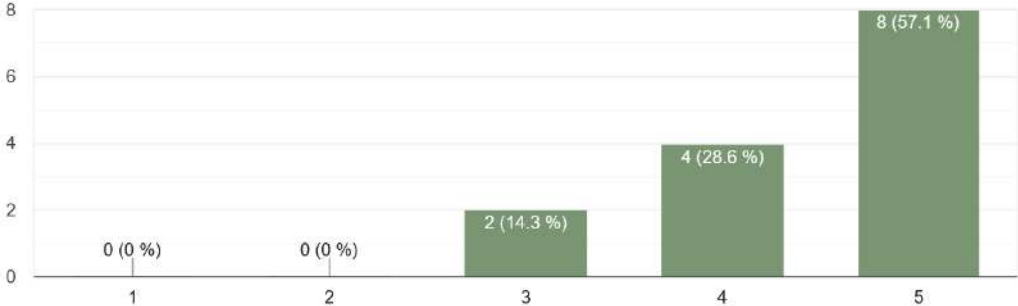
Para consultar la encuesta se puede escanear el enlace presentado anteriormente con un lector de códigos QR a través de un teléfono inteligente o se puede acceder con el siguiente enlace:

<https://forms.gle/BF459fb2zPTrqeeP9>

Anexo 9.2. Resultados de validación con la institución

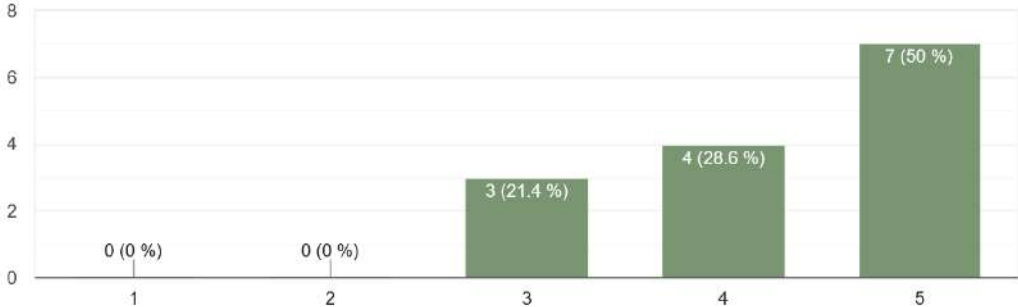
¿Considera que los materiales desarrollados para el Diplomado en Docencia Digital responden a las necesidades de comunicación gráfica planteadas?

14 respuestas



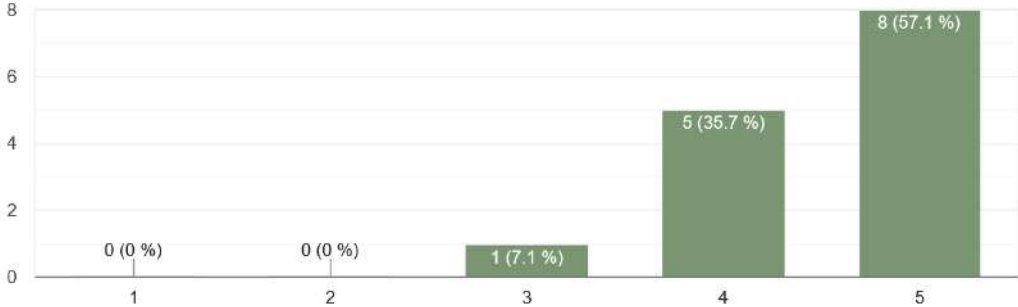
¿Considera que el identificador gráfico (imago tipo) es llamativo y fácil de reconocer?

14 respuestas



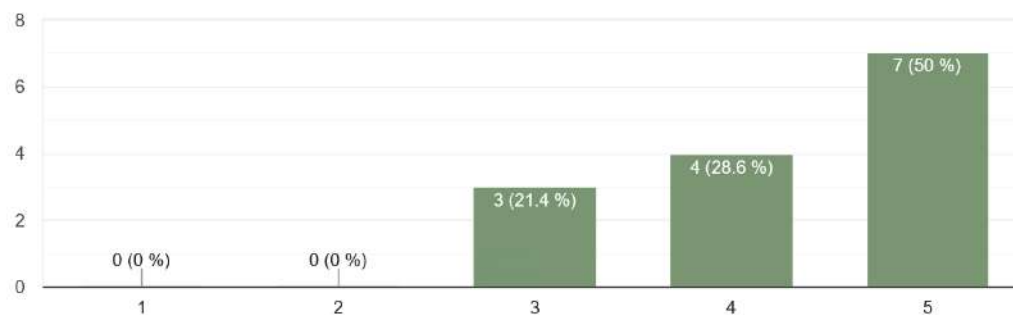
¿Considera que los elementos gráficos (colores, tipografía, iconos) son adecuados para el uso en materiales educativos digitales?

14 respuestas



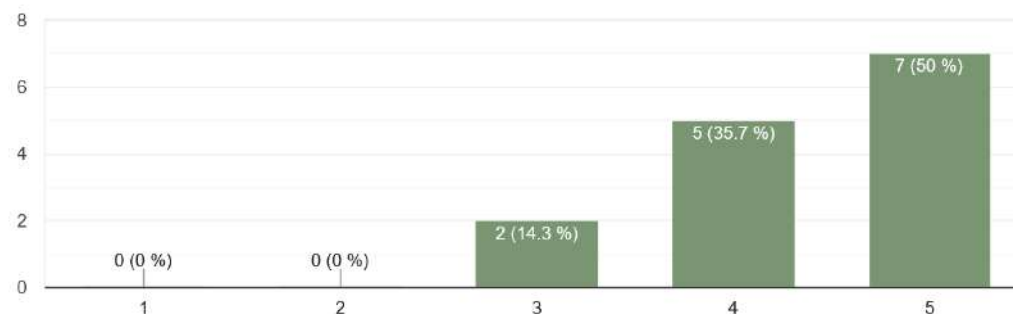
¿Considera que el manual de normas gráficas presenta las instrucciones para la aplicación de la línea gráfica de forma sencilla y fácil de comprender?

14 respuestas



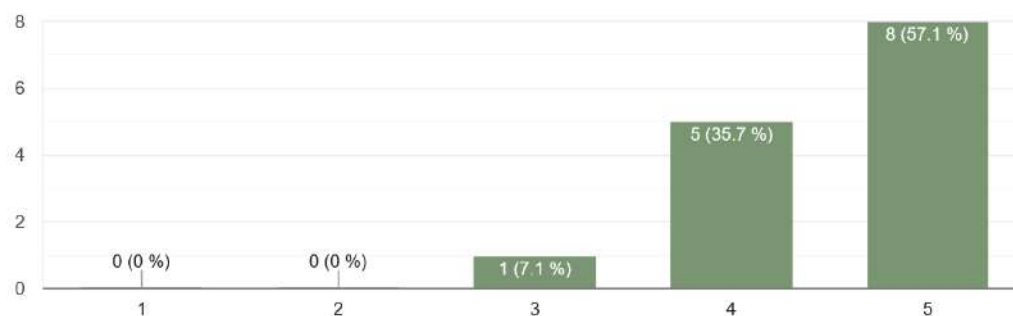
¿Considera que los materiales desarrollados serán atractivos para los docentes sancarlistas?

14 respuestas



¿Considera que los materiales desarrollados son aptos para la difusión digital?

14 respuestas



Anexo 10.1. Instrumento de validación con el grupo objetivo

Sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital - DEDEV USAC

Mi nombre es José Muñoz, soy estudiante de décimo ciclo de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala, como parte de mi proyecto de graduación estoy realizando el desarrollo de sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, por lo cual se necesita de su colaboración en esta validación.

El objetivo de comunicación visual de este proyecto es estructurar los materiales gráficos del Diplomado en Docencia Digital para que reflejen la misión, visión, valores y particularidades del diplomado y que sean adecuados para los docentes que se capacitan en el mismo.

***Obligatorio**

Proceso de conceptualización y desarrollo gráfico del proyecto.



<http://youtube.com/watch?v=dfhomvooBes>

1. Nombre y apellido *

2. Edad *

3. Título académico *

4. Años de experiencia docente *

Identificador gráfico (imagotipo)



Enlace para ver más materiales

Al ingresar a esta carpeta de Drive se podrán observar los materiales que conforman el sistema de identidad gráfica, como banners para la plataforma Moodle, diplomas, mailings, documentos de contenido, entre otros.

<https://drive.google.com/drive/folders/16UeUQvFL5VlrzWlrD7o0EuyN3tzDemW?usp=sharing>

5. ¿Considera que el identificador gráfico (imagotipo) es llamativo y fácil de reconocer? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

6. Dentro de los materiales, ¿puede identificar cuál es el imagotipo?

Marca solo un óvalo.

- Es lo primero que vi en los materiales.
- Lo busqué y lo encontré después de un tiempo.
- Fue difícil identificarlo.

7. ¿Considera que los colores utilizados son llamativos? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

8. ¿Considera que las piezas presentadas son fáciles de leer en una computadora? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

9. Si la respuesta anterior fue no, ¿qué aspecto considera que dificulta la lectura?

10. ¿Encuentra atractiva y moderna la imagen utilizada en los materiales? *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	
Totalmente en desacuerdo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Totalmente de acuerdo

11. De forma general, ¿qué aspectos considera que se pueden mejorar? *



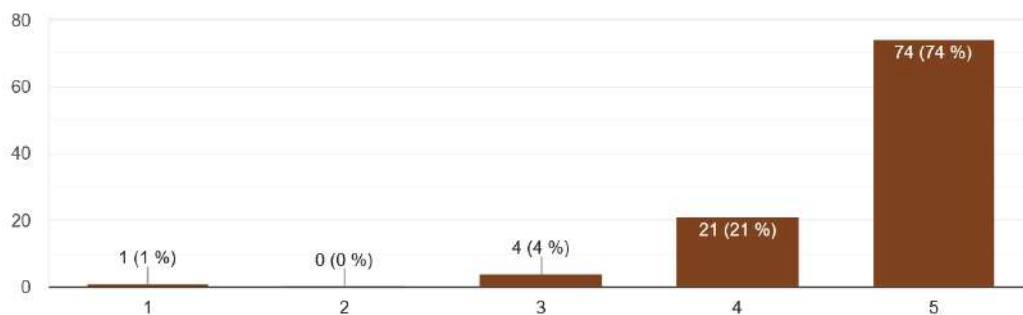
Para consultar la encuesta se puede escanear el enlace presentado anteriormente con un lector de códigos QR a través de un teléfono inteligente o se puede acceder con el siguiente enlace:

<https://forms.gle/iekBo9ZmocRSPdMz7>

Anexo 10.2. Resultados de validación con el grupo objetivo

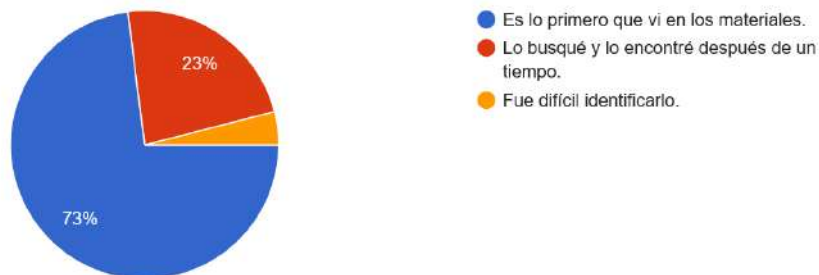
¿Considera que el identificador gráfico (imagotipo) es llamativo y fácil de reconocer?

100 respuestas



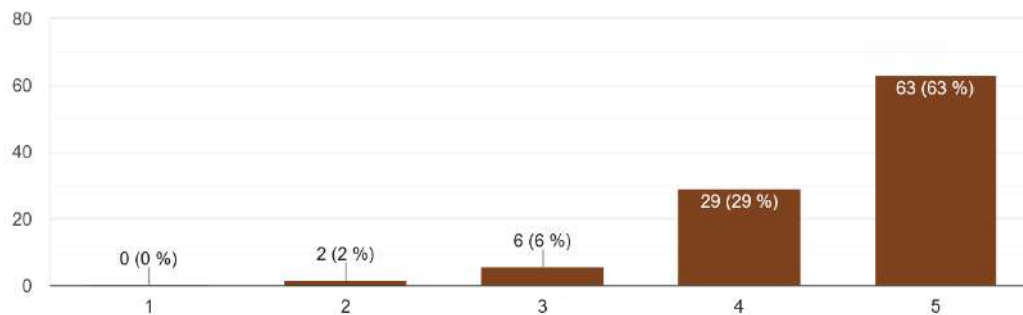
Dentro de los materiales, ¿puede identificar cuál es el imagotipo?

100 respuestas



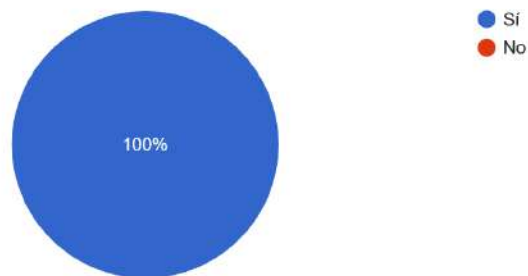
¿Considera que los colores utilizados son llamativos?

100 respuestas



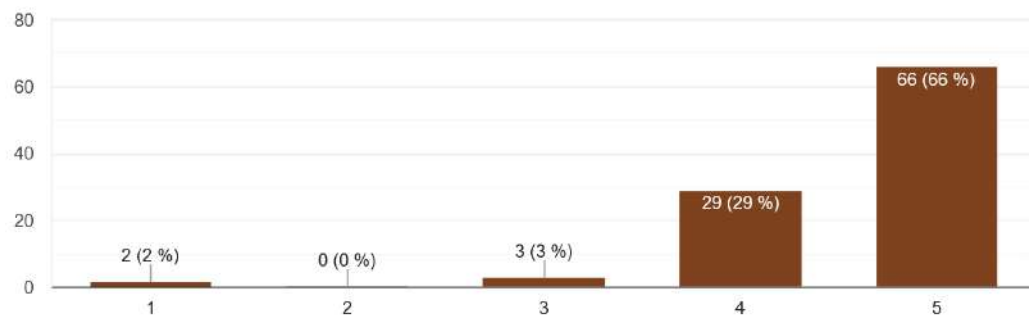
¿Considera que las piezas presentadas son fáciles de leer en una computadora?

100 respuestas



¿Encuentra atractiva y moderna la imagen utilizada en los materiales?

100 respuestas



Anexo 11. Entrega de los materiales a la institución



Para consultar el video de la reunión en la que se hizo entrega de los materiales a la institución, escanear el enlace presentado anteriormente con un lector de códigos QR a través de un teléfono inteligente.



EDICIONES TM

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 22970

Guatemala, 7 de septiembre 2021

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

Estimado señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que llevé a cabo la revisión de estilo y lingüística del proyecto de graduación del estudiante: **Héctor José Muñoz González**, carnet **201114958** de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

Desarrollo de sistema de identidad gráfica para el Diplomado en Docencia Digital de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

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

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

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

Norma Leticia Toledo Morales

Licenciada en Letras

nortolmo2@gmail.com

WhatsApp 35498645 y Cel. 59469408

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada 22970

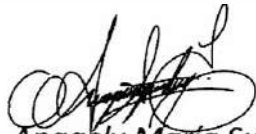
***Desarrollo de sistema de identidad gráfica para el Diplomado en
Docencia Digital de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales
de la Universidad de San Carlos de Guatemala***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Héctor José Muñoz González

Asesorado por:



*Licda. Anggely María Suceth
Enríquez Cabrera*



*MSc. Francisco Javier
Donis Guerrero*

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA