

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

**Diseño de material educativo *e-learning* para el curso
«Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la
Licenciatura en Educación y TIC de DEVFAHUSAC**

"Guatemala, Guatemala"

Marycielo Molina García





FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

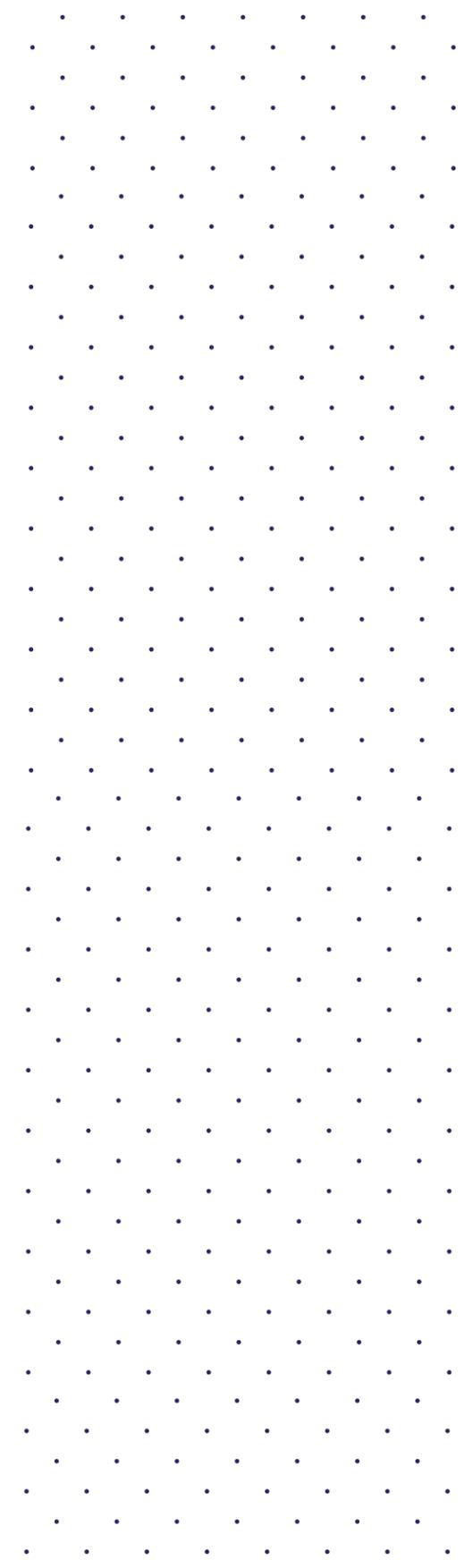
**Diseño de material educativo e-learning
para el curso «Impacto Socioeconómico
y Político de las TIC» de la Licenciatura
en Educación y TIC de DEVFAHUSAC
"Guatemala, Guatemala"**

Presentado por:
Marycielo Molina García

Para optar para el título de
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, mayo de 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 de la Facultad de Arquitectura

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas

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

Mtr. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

Asesora gráfica

MSc. Karla Lisseth Valdéz Hernández

Tercera asesora

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Secretario Académico

Agradecimientos

Primeramente quisiera agradecer a **Dios** por permitirme cumplir una meta más en mi vida y por guiarme en cada una de las decisiones que tomé durante mi proceso de formación, las cuales me llevaron a este momento.

A **mis padres, mi familia y amigos** por apoyarme en cada una de las noches de desvelo y compartir conmigo cada una de mis alegrías.

A mi **angelito** que le hubiera encantado compartir un logro más en mi vida.

A la **Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico** por brindarme el conocimiento y las herramientas necesarias para culminar esta etapa en mi vida y a la **Facultad de Humanidades** que me permitió desarrollar mi proyecto en el Departamento de Educación Virtual.

Y por último a mis asesoras:

Asesora metodológica: Licda. Anggely Enríquez

Asesora gráfica: M.A. Carolina Aguilar

Tercera asesora: MSc. Karla Váldez



Índice

Capítulo 1: Introducción

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual
Contextualización de la Necesidad / Oportunidad de Diseño

Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto
Incidencia del diseño gráfico
Factibilidad del proyecto

Objetivos

General

Específicos

De Comunicación Visual Institucional
De Diseño Gráfico

Capítulo 2: Perfiles

Perfil del cliente

Institución

Características del Sector Social
Organigrama de la Institución
Departamento y descripción
Información general
Fuentes de financiamiento
Antecedentes Gráficos

Perfil del Grupo Objetivo

Tamaño de la Muestra

Población
Nivel de confianza
Margen de error - Muestra

Análisis e Interpretación de Resultados

Características Geográficas
Características Sociodemográficas

pág.

18

29

Características Socioeconómicas
Características Psicográficas
Relación entre Grupo Objetivo e Institución

Mapa de Empatía

Perfil tipo Persona

Capítulo 3: Planeación Operativa

Previsión de Insumos y Costos

Listado de Insumos
Cálculo de Costos

Flujograma del Proceso

Cronograma de Trabajo

Capítulo 4: Marco teórico

Dimensión social y ética

Referencias bibliográficas

Dimensión estética y ética

Referencias bibliográficas

Capítulo 5: Definición creativa

Brief

Descripción de la estrategia de la aplicación de la aplicación de la pieza de Diseño

Mapa mental

Cuadro comparativo

Insight

Frase del *insight*

pág.

57

69

77

Concepto creativo

Técnica creativa 01 Diagrama Radial
 Técnica creativa 02 Salón de la fama
 Técnica creativa 03 Zona de Guerra

Concepto Creativo

Premisas de diseño

Cromatología
 Tipografía
 Réticula
 Figura
 Tendencia

Códigos visuales

Aspectos estéticos
 Aspecto didáctico
 Aspecto Morfológico
 Aspecto Sintáctico
 Aspecto Semántico

Diseño de material educativo *e-learning*

Significados denotativos

Significados connotativos

Capítulo 6: Producción gráfica

Previsualización

Definición del proyecto A
 Resumen del Tema a abordar de la pieza
 Secciones principales de las piezas de Diseño

Ruta de usuario

Nivel de producción gráfica 01

Pieza gráfica 01 personaje
 Pieza gráfica02 *banner* de módulo de aprendizaje
 Pieza gráfica 03 Portada de *e-book*

Nivel de producción gráfica 02

Pieza gráfica 01 personaje
 Pieza gráfica02 *banner* de módulo de aprendizaje
 Pieza gráfica 03 Portada de *e-book*

Descripción de la validación con profesionales

Descripción y fundamentación de la decisión final

Nivel de producción gráfica 03

Pieza gráfica 01 personaje
 Pieza gráfica02 *banner* de módulo de aprendizaje
 Pieza gráfica 03 Portada de *e-book*

Descripción de la validaciones

Cliente
 Grupo objetivo

Criterios de evaluación

Resultados de Validación

Propuesta final fundamentada

Pieza gráfica 01 personajes
 Pieza gráfica02 *banners*
 Pieza gráfica 03 Portada de *e-book*
 Apariencia en Moodle
 Material didáctico interactivo
 Otras piezas diseñadas

Propuesta final fundamentada

Líneamientos para la puesta en práctica

Cotización y honorarios

Capítulo 7: Síntesis del proceso

Lecciones Aprendidas
 Conclusiones
 Recomendaciones

Bibliografía

Glosario

Anexos

Índice de figuras

Índice de tablas

Presentación / Resumen del proyecto

El siguiente proyecto se basa en diseñar material didáctico digital para el curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación en modalidad *e-learning* del Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

La demanda educativa cada vez es mayor, los materiales didácticos o educativos deben evolucionar y ofrecer dinamismo en su construcción, por lo que el proceso del proyecto consiste en ofrecer una experiencia interactiva a los estudiantes de séptimo ciclo. Los contenidos del curso serán diseñados en un sistema de aprendizaje en módulos para facilitar la adquisición de conocimientos aunado a una experiencia ramificada interactiva que brinde métodos de simulación, animación o multimedia y de esa forma garantizar la educación de calidad y la participación activa de los estudiantes permitiendo la colaboración y fijación de los conocimientos y habilidades en entornos virtuales.

Introducción

El siguiente informe de proyecto de graduación contiene material didáctico digital, para el curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC». La educación virtual juega un papel importante en la sociedad más en los últimos tiempos, ya que era un mundo desconocido para la sociedad, pero los diferentes acontecimientos hicieron de que la mayoría de personas la aplique. Por lo que hay que mantener actualizada la información y estar en constante cambio para poder generar nuevas oportunidades en el y más en el ámbito educativo. Dicho trabajo pretende introducir el mundo virtual en una interacción del estudiante con las plataformas virtuales y el buen manejo de las TIC.

Capítulo 01

Introducción

El siguiente capítulo contiene los antecedentes, definición delimitación del problema de comunicación visual, justificación y objetivos del proyecto.

De la virtualidad a la interactividad

La educación virtual en los últimos tiempos ha sufrido una variedad de transformaciones, dado que las comunidades virtuales tienen un ciclo de vida y para perdurar deben innovar.

Guatemala, un país en vías de desarrollo, tiene limitantes significativas en temas educativos tanto económicas como sociales.

Aunque se puede acceder a la educación gratuita en Guatemala aun la mayoría de familias que carecen de oportunidades de acceso y permanencia.

Las desigualdades, falta de oportunidades laborales son algunos de los factores de los índices de analfabetismo y deserción escolar en el país.

La educación virtual ha brindado a la comunidad educativa ciertos **beneficios como el aprendizaje sin límite de tiempo** y espacio, pero sigue sin ser para toda la población, ya que el acceso a Internet es limitado, ni todas las personas cuentan con dicho recurso, también es necesario contar con energía eléctrica, una computadora o un dispositivo móvil (celular o tableta digital); además de los recursos tecnológicos, es ineludible que los docentes estimulen el aprendizaje para mantener motivados a los estudiantes y logren un mejor rendimiento escolar.

Debido a los últimos acontecimientos a nivel mundial (la pandemia de COVID-19), la educación tuvo que transformarse y ser impartida en la modalidad virtual. Provocando más competencia educativa en este sector, por consiguiente, se requiere mantener actualizados los materiales didácticos digitales **-MDD-** y así favorecer el aprendizaje experiencial por lo que la interactividad contribuye con ese aspecto.

La labor pedagógica es necesaria en cualquiera que sea el espacio y se deben adaptar los recursos didácticos, [...] y estos se les considera como un apoyo pedagógico a partir del cual se refuerza el acto del docente y se optimiza el proceso de aprendizaje, proporcionándole una herramienta interactiva al profesor.¹

Los recursos didácticos son mediadores para el desarrollo y el enriquecimiento del área cognitiva de los estudiantes, mientras que el material didáctico son aquellos «materiales y equipos que ayudan a presentar y desarrollar los contenidos y a que los/as alumnos/as trabajen con ellos para la construcción de los aprendizajes significativos.»²

¹Isabella González. «El Recurso Didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula.» *Escritos en la facultad*, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo (2014). https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=571

²Alberto Guerrero Armas, «Los materiales didácticos en el aula» *Revista Tema de educación* No. 5 (Noviembre 2009): p1 ISSN 19:89-4023 <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>

Y deben responder a las siguientes características: innovación, motivación, ser mediadores de la realidad y actuar como guías para poner en contacto con los contenidos a los alumnos y lograr la cooperación o comunicación.

La Facultad de Humanidades, no solo cuenta con una educación en el salón de clases presencial, sino también ofrece clases virtuales haciendo uso de un espacio único, auxiliándose de diversas plataformas y herramientas virtuales como lo son Moodle y la Google Suite.

El objeto digital de aprendizaje es que deben estar creados con intencionalidad didáctica facilitando el desarrollo de experiencias de aprendizaje y la interacción, teniendo en cuenta que el Departamento de Educación Virtual DEVFAHUSAC busca más estudiantes para las modalidades de *e-learning* y *b-learning*. Se necesita tener un valor agregado que los diferencie de las otras Universidades privadas del país con la finalidad de tener más estudiantes matriculados en la institución y que los alumnos que ya están estudiando las diferentes carreras, se les plantee nuevos retos y desafíos activando otra dimensión cognitiva de su aprendizaje. Lo importante no solo es cambiar los materiales didácticos digitales, sino también preparar a los estudiantes con los nuevos retos de la era digital y fomentar la renovación pedagógica promoviendo el aprendizaje activo y experiencial.

Contextualización de la necesidad Oportunidad de diseño

Contexto social

Se vive en una sociedad cambiante donde diversas situaciones hacen que se modifiquen los sistemas como recientemente ha sucedido con la Pandemia de COVID-19 que provocó el cambio de la educación del país, transformándola de la modalidad presencial a la virtual, siendo así el único medio para los aprendizajes de todos los niveles de la educación tanto del sector público como el privado. «La modernización de la educación virtual juega un papel importante y las -TIC- (tecnologías de la información y comunicación) no pueden quedar ajenas, ya que son herramientas del proceso de enseñanza – aprendizaje.»³

Contexto económico

«En una situación sin precedentes debido al COVID-19 en la que Guatemala junto a otros 159 países, cerraron escuelas y universidades a nivel nacional, afectando al 87% de la población estudiantil del mundo. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco) pone en marcha una Coalición Mundial para la Educación (CME), para ayudar a los países a ampliar las mejores soluciones de aprendizaje a distancia y llegar a todos los niños, jóvenes y adultos.»⁴ ya que no toda la población cuenta con los recursos necesarios para afrontar la nueva realidad de una educación a distancia.

³ Rodrigo Duran. «La Educación Virtual Universitaria Medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas» (Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Cataluña, 2015) <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/397710/TRADR1del.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

⁴ «La Educación En Tiempos de La Pandemia de COVID-19.» Cepal.org. 2020. <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

Contexto político educativo

«Según estimaciones del Banco Mundial, la educación superior en América Latina aumentó su cobertura un 24% en el 2018 con respecto a los estudiantes matriculados un año antes. Aun así, en Guatemala, solo el 2.6% de la población entre 18 a 26 años ha iniciado sus estudios universitarios. El porcentaje de estudiantes que completan dos años o más es, incluso, menor.»⁵ La situación exige innovación y desarrollo de herramientas para la educación a distancia, lo cual podría representar una consecuencia positiva al obligar a los Estados a replantear modelos educativos flexibles y adaptables a distintas circunstancias.

Institucional

La Facultad de Humanidades tiene cobertura a nivel nacional permitiendo a la población tener más acceso a la educación. Al mismo tiempo las redes sociales coadyuvan para que los estudiantes adquieran información necesaria para cumplir con cada uno de los requerimientos de sus estudios, pero han tenido la dificultad en los procesos, debido a que el área de educación virtual no cuenta con todos los recursos e información en su página web está desactualizada, algunos enlaces ya no están disponibles.

⁵ «La educación superior en Guatemala.» Universidad Da Vinci de Guatemala. Acceso 08 de febrero de 2021. <https://www.udv.edu.gt/la-educacion-superior-en-guatemala>

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

Debido a la pandemia de COVID-19 la educación virtual ha tomado más auge en el sistema educativo a nivel mundial y las universidades se han visto en la tarea de mantenerse en constante actualización para lograr la permanencia de los estudiantes.

La desactualización en los cursos y la deserción escolar son algunos de los factores que afectan al Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala, causando la desmotivación de los estudiantes por la falta de competencias digitales e informacionales de la modalidad *e-learning*, por lo que el sistema educativo necesita que los estudiantes tengan las herramientas necesarias para que puedan insertarse en el mercado laboral y enfrentar las competencias digitales e informacionales que son altamente valoradas, como la capacidad de buscar, comprender, reproducir y compartir información digital, al sentirse partícipes de los beneficios de la apertura al conocimiento en la tecnología podrán revalorar y encontrar la motivación suficiente para incorporarse en los retos de la era digital evitando la deserción escolar.

A través de las carreras se busca garantizar la adecuada y oportuna proyección del departamento hacia la sociedad guatemalteca en el ámbito de la educación virtual.

Justificación del proyecto

Trascendencia del proyecto

Al diseñar material didáctico interactivo para el contenido del curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» en modalidad *e-learning*, para los estudiantes de séptimo ciclo de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación de **DEVFAHUSAC** se busca crear conciencia en la institución para que estén en constante innovación virtual interactiva, haciendo que sus cursos aborden nuevos desafíos, mejorando la educación, incrementando las competencias, actitudes y habilidades digitales del curso para obtener un amplio alcance geográfico y sobre todo potencializar la experiencia digital de los estudiantes y de esa forma tengan las oportunidades para estudiar una carrera que está a la vanguardia de la tecnología y que es flexible en tiempo y espacio, logrando la permanencia de los estudiantes.

Incidencia del diseño gráfico

El desarrollo del material didáctico digital interactiva es indispensable para desarrollar contenidos que cumplan con los requerimientos de la comunicación vía redes de tele proceso, la interacción, la navegación y el diálogo académico remoto entre los actores del aprendizaje. La interactividad aplicada en el curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» responde a un proceso de enseñanza-aprendizaje que aumenta la motivación y facilita la retención de los contenidos, evidenciando la competitividad en herramientas y recursos interactivos, posicionando la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación como una carrera que facilita las acciones implicando la inmersión de los estudiantes mejorando su comprensión y concentración, sobre todo su experiencia en entornos virtuales y con la estructuración interactiva de los contenidos se evidencia una adquisición significativa de conocimientos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Factibilidad del proyecto

El departamento cuenta con los recursos necesarios para la aplicación de materiales interactivos en Moodle, la cual es una «plataforma virtual de aprendizaje diseñada para proporcionarle a educadores, administradores y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear ambientes de aprendizaje personalizados». ⁶ Ofrece también en sus recursos el H5P y el SCORM que permiten la producción de contenido *e-learning* sin un costo adicional o la compra de una aplicación para el proyecto.

El Departamento de Educación Virtual cuenta también con **programas educativos de alta calidad** y **tutores virtuales con constante capacitación en entornos virtuales** y en procesos de enseñanza-aprendizaje que brindan sus conocimientos y acompañamiento a los estudiantes para que alcancen sus objetivos a través del trabajo autónomo, colaborativo y de autorreflexión. Aunque cuenta la institución con una persona encargada del área de diseño gráfico cada Departamento es autónomo en la realización de sus materiales, no obstante, cuentan con los recursos y el personal que maneja programas de diseño gráfico, permitiendo brindar actualizaciones y seguimiento al proyecto.

⁶ «Acerca De Moodle – MoodleDocs». MoodleDocs. Acceso 29 de marzo de 2021. https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

Objetivos

General

Contribuir con los procesos de educación virtual de DEVFAHUSAC en la implementación de material didáctico digital para el curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación en Modalidad *e-learning* por medio de la aplicación del diseño gráfico.

Específicos

De Comunicación Visual Institucional

Fomentar la importancia de la interactividad en los entornos virtuales para un aprendizaje significativo, ofreciendo material didáctico innovador centrado en los aprendizajes del curso.

De Diseño Gráfico

Diseñar material didáctico e interactivo para el contenido del curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» en modalidad *e-learning*, para los estudiantes de séptimo ciclo de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación de DEVFAHUSAC, para su reproducción en la plataforma virtual.

Capítulo 02

Perfiles

El siguiente capítulo contiene los perfiles del cliente y del grupo objetivo.



Perfil del Cliente

Perfil del Cliente

Institución

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala, Departamento de Educación Virtual.

En el «Departamento de Educación Virtual se presentó la creación de carreras en modalidad *e-learning y b-learning*, con el propósito de facilitar el uso de plataforma a todos los departamentos de la Facultad de Humanidades, convirtiéndose en pioneros en la Universidad de San Carlos de Guatemala en la implementación de carreras en modalidades virtuales, semipresenciales y a distancia, intercambios académicos a nivel nacional e internacional.»⁷

Contactos

MSc. Karla Lisseth Valdez Hernández
Directora del Departamento de Educación Virtual

✉ kvaldez@fahusac.edu.gt
✉ evirtual@fahusac.edu.gt

Licda. Ligia María Miranda Franco
Profesora (Tutora Virtual)

✉ lmiranda@fahusac.edu.gt

Lic. Williams Ricardo Pérez Pérez
Profesor (Tutor virtual)

✉ wperez@fahusa.edu.gt

⁷ María Iliana Cardona Monroy «Departamento de Educación Virtual de Fahusac, Usac, antes de la emergencia sanitaria Covid 19.» *Revista Guatemalteca de Educación Superior* (2020) 3(2), 69-78, DOI: <https://doi.org/10.46954/revistages.v3i2.3>

Características del Sector Social: análisis actual del tipo de enfoque social en Guatemala

La Educación en Guatemala

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. - FAHUSAC

La educación superior en tiempos de pandemia ha sufrido varias transformaciones debido a los cierres masivos para evitar la propagación del virus de COVID-19 y mitigar su impacto. La suspensión de las clases presenciales fue el resultado de la necesidad mundial de resguardarnos.

«Haciendo migrar la educación presencial a la híbrida,»⁸ siendo un nuevo reto para los estudiantes de primer ingreso y de reingreso adaptarse a la nueva modalidad híbrida (virtual y presencial) en el año **2021**, Terminando con la obligatoriedad de encontrarse presentes físicamente en los salones de clase para pasar a los entornos virtuales.

Pero no todos los aspectos son positivos en esta modalidad de educación. La Universidad de San Carlos de Guatemala es una institución de carácter público, la mayoría de su población es de escasos recursos. Los estudiantes no cuenta con los requerimientos básicos para recibir sus clases en esta modalidad, ya que deben contar con dispositivos electrónicos (celular, tableta o computadora) y con Internet en sus casas. Las autoridades de la Universidad han brindado a los estudiantes facilidades en cuanto a créditos para que puedan adquirir su equipo en diferentes plazos.

⁸ Brenda Martínez. «¿Cuáles Son Los Retos Del Primer Ingreso Universitario En El 2021?» Prensa Libre, Octubre 22, 2020. <https://www.prensalibre.com/pl-plus/guatemala/comunitario/cuales-son-los-retos-del-primer-ingreso-universitario-en-el-2021/>



Departamento y descripción

Departamento de educación virtual de la Facultad de Humanidades

«El Departamento de Educación Virtual es una instancia que depende del Decanato de la Facultad de Humanidades. Está a cargo de un Director(a) Profesor(a) Titular, nombrado por Junta Directiva, a propuesta del Decano, para un período de cuatro años prorrogables. De la Dirección devienen, el área de Secretaría, Coordinación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje -AVA-, Coordinación de Diseño y Producción Multimedia, Coordinación Infopedagógica, Tutores Virtuales, Estudiantado y el recurso humano, técnico y administrativo, necesario para el cumplimiento de sus funciones.»⁹

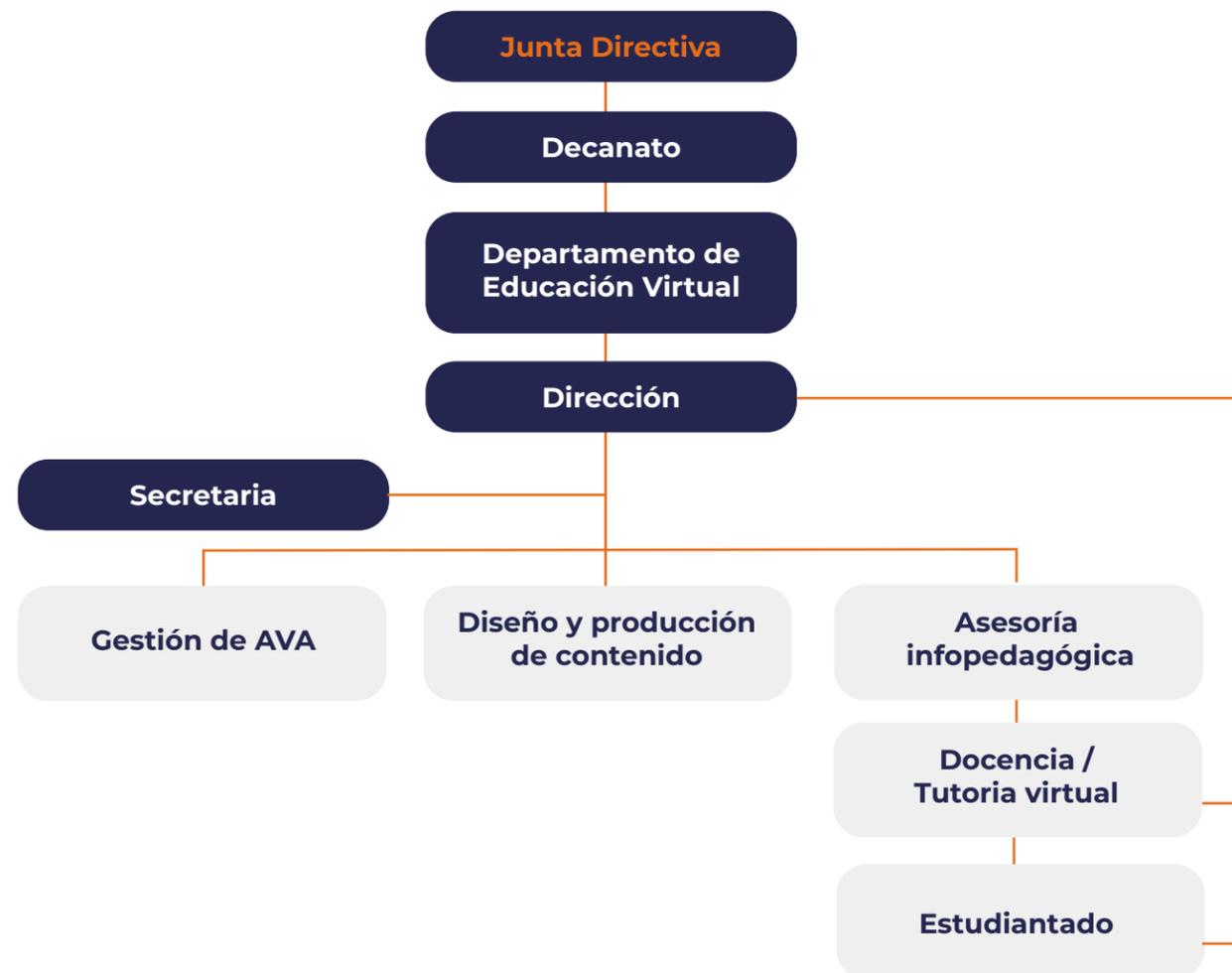


Figura 4. Departamento de educación virtual FAHUSAC «Organigrama» Fuente: Correo electrónico MSc.Karla Váldez

⁹Acta No. 07-2016, de Junta Directiva de la Facultad de Humanidades.

Información general

Historia

«Hechos sobresalientes de la historia de la Educación Virtual en la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala (2011 -2017).

2011

Una de las líneas de trabajo de la Facultad de Humanidades, para el Primer Semestre de 2011, establece: Implementar la educación a distancia en forma virtual para estudiantes de fin de semana y como apoyo a todas las jornadas de estudio de la Facultad, con la adecuación curricular pertinente con el recurso de la página web y portal informativo general de la Facultad.

2012

Al inicio del Primer semestre de 2012, se diseña y abre el Sitio Web Oficial de la Facultad de Humanidades www.fahusac.edu.gt y el Campus Virtual con el Sistema de Gestión de Aprendizaje Moodle www.fahusac.campovirtual.org

Durante el Primer Semestre de 2012, PEVFAHUSAC a través del Campus Virtual de la Facultad de Humanidades, ofreció 43 cursos en la modalidad presencial virtual (*b-learning*), agrupados en tres categorías: Bibliotecología, Cursos Primer Semestre y Cursos para Docentes FAHUSAC. Se Logró conformar una comunidad de aprendizaje de 1,865 usuarios, entre profesores y estudiantes.

Propuesta: Ampliar la cobertura del Programa de Alfabetización Informacional y capacitación básica para los docentes universitarios en el uso de la tecnología. Además, facilitar los recursos tecnológicos para las distintas modalidades virtuales, especialmente en las secciones departamentales.

Cambio de nombre de la Comisión de Educación a Distancia de la Facultad de Humanidades por el de Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades -PEVFAHUSAC-, Junta Directiva al respecto acuerda: Requerir al Programa para que presenten propuesta con el fin de de que en lugar de Programa sea Departamento de Educación Virtual. (Punto VIGÉSIMO QUINTO, del Acta 20- 2012 de la sesión extraordinaria de Junta Directiva de fecha 12 de julio de 2012)

La honorable Junta Directiva de la Facultad de Humanidades, aprueba la Estructura organizacional de PEVFAHUSAC, para el segundo semestre de **2012**. (Punto VIGÉSIMO SEXTO, del Acta **20-2012** de la sesión extraordinaria de Junta Directiva de fecha **12** de julio de **2012**)

2013

En agosto de **2013**, El Señor Decano de la Facultad de Humanidades, Maestro Walter Ramiro Mazariegos Biolis, inaugura oficialmente el Sitio Web y el Campus Virtual de la Facultad de Humanidades.

2015

En el mes de marzo de **2014**, el Consejo Superior Universitario aprueba los diseños curriculares de las Carreras Profesorado en Educación a Distancia (Código **40**) y Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación (Código **41**), según Punto Sexto, Inciso **6.1**, Acta No. **6-2014** de fecha **26** de marzo de **2014**.

En mayo de 2015 se elaboró una guía didáctica para el diseño de cursos en modalidad *e-learning* el cual sirvió como fundamento para la creación de Módulos Instruccionales para el primer ciclo de la carrera Profesorado En Educación a Distancia, modalidad *e-learning*.

En el mes de octubre de **2015**, la Honorable Junta Directiva de la Facultad de Humanidades autoriza que la Carrera Profesorado en Educación a Distancia, pueda servirse en la Modalidad *e-learning*, según Punto TRIGÉSIMO QUINTO, del Acta **33-2015** de la sesión de Junta Directiva, de fecha **7** de octubre de **2015**.

2016

En febrero de **2016**, inicia la primera cohorte de la Carrera Profesorado en Educación a Distancia, Modalidad *e-learning*.

11 de febrero de **2016**, la Honorable Junta Directiva de la facultad de Humanidades crea el Departamento de Educación Virtual, según Punto VIGÉSIMO QUINTO del Acta No. **07-2016**.

2017

En mayo de **2017**, cierra pensum la primera cohorte del Profesorado en Pedagogía y Tecnología de la Información y Comunicación, modalidad *b-learning*, jornadas matutina y vespertina; constituyéndose en los primeros estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, cuya formación completa se realizó en modalidad *b-learning* y su especialidad es la tecnología educativa, las multialfabetizaciones y el manejo de información en ambientes Web.

En Julio de **2017**, inicia la primera Cohorte de la Licenciatura en Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, modalidad *e-learning*, (Código **41**), aprobada por el Consejo Superior Universitario, según Punto SEXTO, Inciso **6.1**, Acta No. **06-2014** de fecha **26** de marzo de **2014**.»¹⁰

Visión

«Formar profesionales, críticos e innovadores, que utilicen, de manera eficaz y eficiente las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, a través de:

- El desarrollo de competencias específicas para buscar, seleccionar, organizar, analizar, utilizar y comunicar información en todos los soportes.
- La elaboración de recursos didácticos digitales, que contribuyan al proceso de transformación de la información en conocimiento.
- La incidencia positiva, a través del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los diferentes contextos laborales, para la disminución de la brecha digital.»¹¹

¹⁰ Acta No. 07-2016, de Junta Directiva de la Facultad de Humanidades.

¹¹ IBID

Misión

«El Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala -DEVFAHUSAC-

Formará profesionales humanistas que respondan a las exigencias de la sociedad del conocimiento, comprometidos con la democratización de la información en Guatemala, país pluricultural y multilingüe.

Contará con personal docente, tutores virtuales y técnicos de alto nivel académico, comprometidos con el desarrollo integral de las personas a través de la enseñanza inclusiva, la investigación formativa y la tutoría virtual sistemática e interactiva.

Mantendrá una oferta educativa de calidad, centrada en el aprendizaje del alumno, que responda a las demandas actuales del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC.»¹²

¹²Acta No. 07-2016, de Junta Directiva de la Facultad de Humanidades.

Objetivos

Objetivo General

«Democratizar el acceso a la educación superior en Guatemala, a través de la implementación de modalidades educativas virtuales, que multipliquen las opciones de formación académica exitosa.»¹³

Objetivos Específicos

«Ofrecer las opciones pertinentes para que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala avance al ritmo de otras instituciones de educación superior latinoamericanas con relación al conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC.

Proponer metodologías de aprendizaje innovadoras basadas en las nuevas corrientes pedagógicas, que posibiliten que los egresados de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, respondan a las demandas de la sociedad de la información y del conocimiento

Buscar, seleccionar, mediar pedagógicamente y producir materiales didácticos, para las diferentes asignaturas de las Carreras que ofrece la Facultad de Humanidades.»¹⁴

¹³Acta No. 07-2016, de Junta Directiva de la Facultad de Humanidades.

¹⁴ÍBID

Valores

«Valores basados en la interculturalidad, derechos humanos, entorno ambiental y desarrollo local que le permiten promover la participación ciudadana y fortalecer el estado democrático, con sensibilidad y compromiso social, siendo participativa, colaborativa, con pleno respeto a la persona humana; de acuerdo con los principios de la unidad de la diversidad, la igualdad y la justicia social.»¹⁵

Servicios

Los servicios que ofrece están orientados a las Educación *e-learning* y *b-learning*.

Cobertura

«La Facultad de Humanidades extiende su cobertura en todo el ámbito nacional. En la actualidad atiende a veintiséis mil ochocientos cuatro (26,804) estudiantes sin distinción social y económica, cuya acción profesional se ha manifestado en el desarrollo del sistema educativo.»¹⁶

Beneficiarios

«En la videoconferencia con la directora del Departamento de Educación Virtual M.A. Karla Valdez el 8 de febrero de 2021, menciono que el grupo objetivo de la institución son jóvenes adultos entre 18 y 60 años de edad residentes de la capital y del interior del país.»¹⁷

Fuentes de Financiamiento

El financiamiento se brinda a través del patrocinio de empresas y a veces con la autorización del departamento de tesorería de la Facultad Humanidades, ya que ellos es la instancia que autoriza el presupuesto y los gastos de la institución.¹⁸

¹⁵ María Iliana Cardona Monroy «Departamento de Educación Virtual de Fahusac, Usac, antes de la emergencia sanitaria Covid 19.» *Revista Guatemalteca de Educación Superior* (2020) 75, DOI: <https://doi.org/10.46954/revistages.v3i2.33>

¹⁶ «COMUNICADO a ESTUDIANTES, EGRESADOS, DOCENTES, COORDINADORES Y COMUNIDAD HUMANISTA de LA UNIVERSIDAD de SAN CARLOS de GUATEMALA» Facultad de Humanidades USAC. <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/comunicado-a-estudiantes-egresados-docentes-coordinadores-y-comunidad-humanista-de-la-universidad-de-san-carlos-de-guatemala/#:~:text=QUINTO%3A%20la%20Facultad%20de%20Humanidades,el%20desarrollo%20del%20sistema%20educativo.>

¹⁷ MSc. Karla Váldez (directora del departamento de educación virtual), en conversación con el autor, 8 de febrero 2021.

¹⁸ ÍBID.

Antecedentes gráficos Impresos



Figura 5. Trifoliar tiro Departamento de Educación Virtual. Fuente: http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/wp-content/uploads/2015/04/dev_trifoliar_dev_2016-2.pdf



Figura 6. Trifoliar retiro Departamento de Educación Virtual. Fuente: http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/wp-content/uploads/2015/04/dev_trifoliar_dev_2016-2.pdf



Figura 7. Página Web Facultad de Humanidades. Fuente: <http://humanidades.usac.edu.gt/portal/>



Figura 8. Campus virtual Facultad de Humanidades. Fuente: <http://humanidades.usac.edu.gt/portal/#>



Figura 9. Publicación de FB actualidad CID Fuente: <https://www.facebook.com/fahusac/photos/a.3395810860482746/3936363886427438/>



Figura 10. Publicación de FB Mujer Única Fuente: <https://www.facebook.com/fahusac/photos/a.3452195104844321/3894627220601105/>



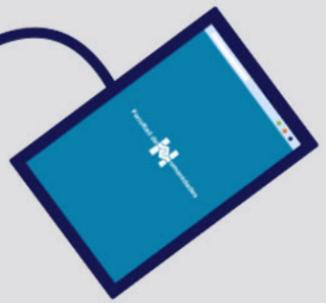
Figura 11. Publicación de FB. Acompañamiento psicológico Fuente: <https://www.facebook.com/fahusac/photos/a.3452195104844321/3894627220601105/>



Figura 12. Publicación de instagram Educación virtual Fuente: <https://www.facebook.com/fahusac/photos/a.3933780993352394/393378110019049/>



Figura 13. Publicación de instagram Educación virtual Fuente: <https://www.facebook.com/fahusac/photos/a.3933780993352394/393378110019049/>



Perfil del grupo objetivo

Caracterización del grupo objetivo

Perfil del grupo objetivo

Tamaño de la muestra

Ecuación estadística para proporciones poblacionales

La proporción poblacional se obtuvo a través de un generador el cual calcula la muestra a través de la siguiente ecuación estadística:¹⁹

$$n = \frac{z^2 (p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2 (p \cdot q)}{N}}$$

n Tamaño de la muestra
z Nivel de confianza deseado
p Proporción de la población con la características deseadas
q Proporción de la población sin características deseadas
e Nivel de error dispuesto a cometer
N Tamaño de la población

Margen de error: 10%
 Nivel de confianza: 95
 Población: 205

Muestra: 66

Se obtuvo información de una muestra de 73 personas del grupo objetivo.

¹⁹«Calculadora de Muestras.» Asesoría económica & marketing S.A. | Corporación AEM https://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Análisis e interpretación de resultados

Características Geográficas Resultados



País	Guatemala
Departamento	Guatemala, Quetzaltenango, Baja Verapaz, Suchitepequez, Santa Rosa, Jalapa, San Marcos, Totonicapán, Escuintla Sacatepéquez, e Izabal.
Municipio	Villa Nueva, Amatitlán, Mixco, Fraijanes, Malacatán, Chinautla, San José del Golfo, Guatemala, Escuintla, San Juan Sacatepéquez, Villa Canales, Chiquimula, Malacatán, Monjas, Patulul, Coatepeque y Palencia.
Zona	Las zonas son muy dispersas por la cobertura Nacional que tiene el Departamento de Educación Virtual.

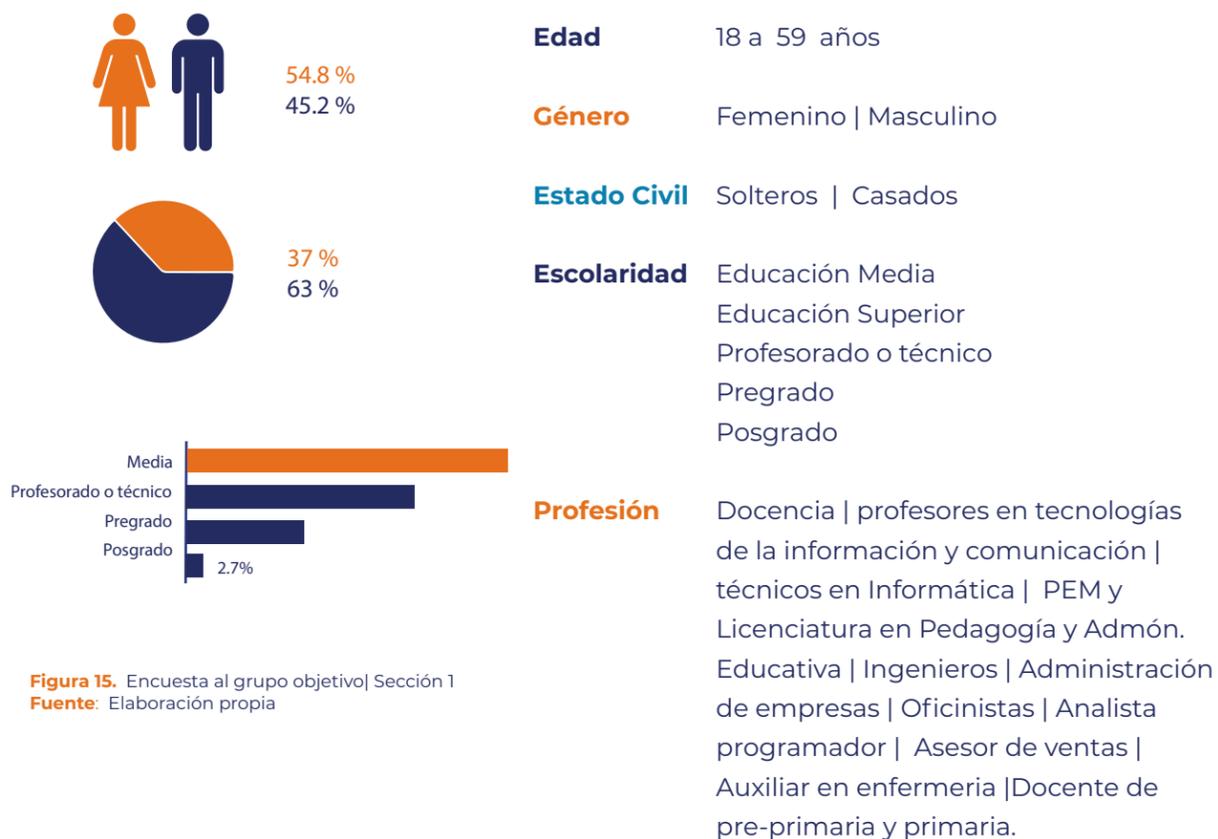
Figura 14. Encuesta al grupo objetivo | Departamentos
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

La Facultad de Humanidades tiene una cobertura estudiantil a nivel Nacional²⁰ al identificar al grupo objetivo, se evidenció en encuesta realizada (ver anexo 4, figura 165-166) que un **78.1%** residen en el departamento de Guatemala, mientras que un **21.1%** se encuentran dispersos en el territorio Nacional.

²⁰ «FAHUSAC - Facultad de Humanidades - USAC | Comunicado a estudiantes, egresados, docentes, coordinadores y comunidad humanista de la Universidad de San Carlos de Guatemala» 2015. <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/comunicado-a-estudiantes-egresados-docentes-coordinadores-y-comunidad-humanista-de-la-universidad-de-san-carlos-de-guatemala/#:~:text=QUINTO%3A%20la%20Facultad%20de%20Humanidades,el%20desarrollo%20del%20sistema%20educativo.>

Características Sociodemográficas Resultados

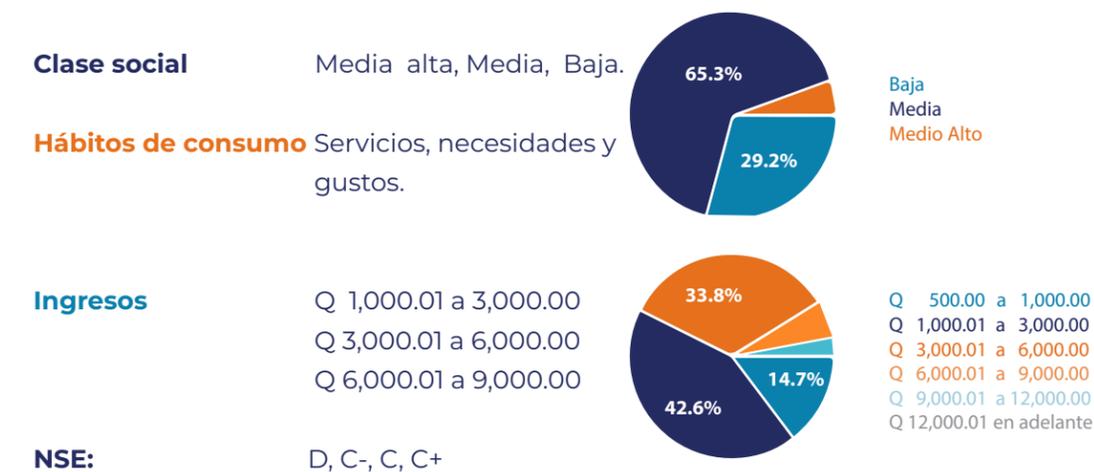


Análisis e interpretación

Con base en la encuesta realizada (ver anexo 4, figura 166) a la muestra del grupo objetivo de FAHUSAC se evidenció un 54.8 % de mujeres y un 45.2% de hombres, en el cual un 63% son solteros y una minoría del 37% son casados con responsabilidades familiares.²¹

Hay diversidad profesiones, pero las que sobresalen son las del ámbito educativo y las que tienen relación con las tecnologías o las ingenierías.

Características Socioeconómicas Resultados



Análisis e interpretación

Basados en los ingresos mensuales en las tarifas del boleto de ornato se categorizó al grupo objetivo.²²

Donde el mayor número de la muestra se encuentra en las primeras 3 categorías de ingresos mensuales. Sus condiciones les permiten vivir con dificultades económicas, pero logran cubrir sus necesidades, servicios básicos y responsabilidades familiares, según encuesta. (ver anexo 4, figura 166)

²¹ Grupo objetivo (Facultad de Humanidades, Departamento de Educación Virtual), en encuesta, 5 al 8 de marzo 2021.

²² «Boleto de Ornato» Muni Guate <http://www.muniguate.com/boleto-de-ornato/>.

Características Psicográficas

Resultados

Personalidad	Realista Social Convencional Empresarial
Estilo de vida	Activo deportivo Saludable Pasivo o sedentario Estresante
Actividades	Pasar tiempo con la familia Con mayor frecuencia Recibir capacitaciones o cursos Lectura de libros Ver televisión Hacer deporte Salir con amigo
	Con menor frecuencia Tocar un instrumento Manualidades Carpintería Arte Internet y redes sociales
Motivaciones	Familia Mejores oportunidades laborales.
Valores	Responsabilidad respeto, tolerancia paciencia lealtad, puntualidad honestidad, honradez constancia.

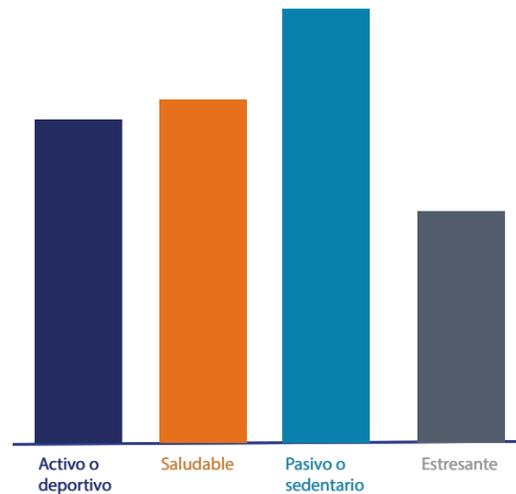


Figura 17. Encuesta al grupo objetivo | Estilo de vida
Fuente: Elaboración propia

Análisis e interpretación

Con base en la encuesta realizada (ver anexo 4, figura 167-168) en la muestra de grupo objetivo de FAHUSAC sobresalen las personalidades realista, social, convencional empresarial y se basan en las siguientes características: «prefieren trabajar con sus manos, objetos y máquinas. En general son prácticos y persistentes. Se les facilita trabajar e interactuar con personas, les gusta aconsejar, orientar, liderar y enseñar. Son capaces de organizar y manejar datos, prefieren la sistematización de información, suelen ser personas metódicas, prácticas e influyen a las personas.»²³

Relación entre el Grupo Objetivo y la Institución

Resultados

Frecuencia de visita presencial	Nula
Frecuencia de visita virtual	Alta Campus virtual 100%
Servicios	Clases presenciales virtuales 90% Enseñanza - Aprendizaje Modalidades: <i>B-learning</i> <i>e-learning</i>
Nivel de satisfacción	Intermedio
Comunicación	Intermedia Medios: Redes sociales correo electrónico Campus virtual

Análisis e interpretación

Los estudiantes no visitan las instalaciones de la Facultad de Humanidades, ya que están suspendidas las actividades por los contagios de COVID19. Por lo que sus únicos medios de comunicación son las redes sociales, correo electrónico y el campus virtual, haciendo que los canales de comunicación sean lentos algunas veces.²⁴ (Ver anexo 4, figura 159)

²³ «¿Cuáles Son Las Personalidades Vocacionales Más Destacadas Por Los Ticos?» *Universidades.cr blog*
<https://www.universidadescr.com/blog/cuales-son-las-personalidades-vocacionales-mas-destacadas-por-los-ticos/>

Mapa de empatía

Tabla 1. Mapa de empatía del grupo objetivo.

¿Qué siente y qué piensa?	¿Qué oye?
<p>Cómo la educación en el país ha sufrido grandes transformaciones y que el mismo sistema educativo requiere que los docentes adquieran nuevas competencias para satisfacer las necesidades de los estudiantes y no solo los docentes se han visto en la necesidad de adquirir competencias digitales.</p> <p>La disciplina es suma importante para alcanzar las metas.</p> <p>Superación académica, personal y profesional.</p> <p>Ser emprendedores.</p> <p>Valores: Responsabilidad, respeto, tolerante, paciente, puntualidad, honestidad, honradez, lealtad, constancia y espiritualidad.</p>	<p>Les gusta estar actualizados por lo que escuchan las noticias referentes a la educación, política, etc.</p> <p>Escuchan disertaciones con temas de interés.</p> <p>Música en diversas plataformas como Spotify, Youtube.</p> <p>Escuchan consejo primeramente de sus colegas, amigos y padres.</p> <p>Su mayor influencia son los líderes religiosos, padres, colegas y el magnate Jeff Bezos.</p> <p>Escuchan que deben cuidarse, mimarse, que deben trabajar menos, deben aprender a tomar decisiones y priorizar su felicidad.</p>
¿Qué dice y qué hace?	¿Qué vé?
<p>Buscan una mejora en la educación a través de la aplicación de las tecnologías de la información y comunicación -TIC-.</p> <p>Aprenden de forma autodidacta.</p> <p>Comenta sobre recursos digitales en tendencia.</p>	<p>Cursos y capacitaciones que ayudan a su profesión.</p> <p>Vídeos o documentales para utilizarlos como recursos didácticos.</p> <p>Netflix, Youtube, Educaplay, tutoriales para el manejo de herramientas virtuales.</p>
Esfuerzos	Resultados
<p>El manejo de nuevas herramientas virtuales.</p> <p>Organizarse ya que estudian y trabajan.</p>	<p>Culminar sus estudios y contribuir con la sociedad y sobretodo ayudar a sus estudiantes realizando clases más didácticas y con mejores recursos tecnológicos.</p>

Fuente: Grupo objetivo (Facultad de Humanidades, Departamento de Educación Virtual), en encuesta, 5 al 8 de marzo 2021

Perfil tipo persona

Los datos que se muestran a continuación se colocaron con base en la información recabada en la encuesta de la muestra del grupo objetivo y los cuales fueron los datos con mayor homogeneidad.

(Ver anexo 4, figura 20 y 21)

Tabla 2. Perfil tipo persona. Ficha del G.O.



Figura 18. Estudiante
Fuente: Elaboración propia

Nombre	Ruth
Género	Femenino
Estado Civil	Casada con hijos
Educación	Educación superior (Pregrado)
Profesión	Docente
País	Guatemala
Departamento	Guatemala
Municipio	Mixco
Ingresos económicos	Q 3,000.00
Estatus	Medio

Descripción

Ruth es una persona que prefiere trabajar con sus manos, con objetos y máquinas. En general es práctica, persistente, metódica, con capacidades mecánicas, tecnológicas y matemáticas. Pero también cuenta con una personalidad social la cual se le facilita trabajar con personas, interactuar, comunicarse y es capaz de influir a otras personas. Sobretudo le gusta aconsejar, orientar, liderar y enseñar.

Valores que la identifican: Honestidad, responsabilidad, empatía, respeto y la integridad.
Estudia de noche por que estudia y trabaja.

Fuente: Grupo objetivo (Facultad de Humanidades, Departamento de Educación Virtual), en encuesta, 5 al 8 de marzo 2021.

Capítulo 03

Planeación operativa

El siguiente capítulo contiene la previsión de insumos y costos del proyecto, el diseño del flujograma y el cronograma de trabajo del proceso creativo.

Previsión de insumos y costos

Listado de insumos

A continuación se presentan datos de los insumos para la realización del proyecto.

Tabla 3. Lista de insumos. - Planeación operativa.

Mobiliario
Escritorio Silla giratoria Ronin
Equipo
Laptop Alienware 17 R5 Mouse Microsoft Tableta Wacom Intuos CTL -4100WL
Software y Apps
Creative Cloud Adobe (Plan anual de prepago US\$239.88) Office 365 personal
Librería
Resma de 500 hojas tamaño carta CHAMEX Lápiz de dibujo HB 4 piezas Borrador STAETLER

Horarios y tiempos

8 hrs. Diarias (lunes a viernes)

Recurso humano

Profesional / Humanísta
Asesores profesionales

Cálculo de Costos

A continuación se presentan las fórmulas y datos sobre los cuales se originan los costos de las actividades definidas del Proyecto de Graduación. La referencia de los datos es del mes de Abril 2021.

Tabla 4. Cálculo de costos 1 - Planeación operativa.

Energía Eléctrica				
Costo mensual (Q 207.02)		=	Q 0.28 Costo por hora	
24 hrs. x 30 días				
<small>El dato de costo mensual del consumo se obtuvo del comprobante de pago de los servicios prestados de la Empresa Eléctrica de Guatemala, S.A. -EEGSA- con una tasa de tarifa baja tensión simple social -BTSS- y una tasa municipal de 14.0% con un consumo de 170kWh al mes.</small>				
Agua				
Costo mensual (Q 45.00)		=	Q 0.063 Costo por hora	
24 hrs. x 30 días				
<small>El dato de costo mensual de consumo se obtuvo de la tarifa de agua de los Servicios prestados de la Municipalidad de Chiantla, Guatemala.</small>				
Internet				
Costo mensual (Q 380.00)		=	Q 0.52 Costo por hora	
24 hrs. x 30 días				
<small>El dato de costo mensual de consumo se obtuvo de la tarifa establecida de internet de la Compañía de TIGO de una velocidad de 35 mb.</small>				
Saldo Telefónico				
Costo mensual (Q 199.00)		=	Q 0.83 Costo por hora	
8 hrs. x 30 días				
<small>El dato de costo mensual de consumo se obtuvo de la tarifa establecida de la Compañía de telefonía de Claro.</small>				
Gasolina	Librería	Resma de hoja carta	Lápiz HB 4 piezas	Borrador STAETLER
Galón		Q 25.00	Q 88.90	Q 37.90
Q 28.17		<small>Datos obtenidos de las tarifas de Office Depot. Fuente: https://www.officedepot.com.gt/</small>		

Fuente: Elaboración propia en base a insumos a emplear en el proyecto.

Fuente: Elaboración propia en base a insumos a emplear en el proyecto.

Tabla 5. Cálculo de costos 2 - Planeación operativa.

Software Creative Cloud	
Costo anual (Q 1,887.35/12meses)	= Q 0.21 Costo por hora
8 hrs. x 30 días	
El dato de costo mensual de consumo se obtuvo de la tarifa establecida de Adobe Creative Cloude. Fuente: https://www.adobe.com/la/creativecloud/plans.html	
Software office 365 personal	
Costo anual (Q 469.99 al año/12meses)	= Q 0.16 Costo por hora
8 hrs. x 30 días	
El dato de costo mensual de consumo se obtuvo de la tarifa establecida de Microsoft Fuente: https://www.microsoft.com/es-gt/microsoft-365/p/microsoft-365-personal/cfq7ttc0k5bf	
Laptop Alienware 17 R5	
Valor de inversión(Q 18,000.00)	
Vida útil según legislación fiscal (3 años)	
Costo mensual Q 1,388.75	= Q 1.93 Depreciación por hora ²⁵
24 hrs. x 30 días	Fuente: Lic. Gustavo Jurado
Mouse Microsoft inalámbrico	
Valor de inversión Q 145.00	
Vida útil según legislación fiscal (3 años)	
Costo mensual 16.11	= Q 0.02 Depreciación por hora ²⁶
24 hrs. x 30 días	Fuente: Lic. Gustavo Jurado
Wacom Intuos	
Valor de inversión Q 1,013.00	
Vida útil según legislación fiscal (3 años)	
Costo mensual 337.63	= Q 0.46 Depreciación por hora ²⁷
24 hrs. x 30 días	Fuente: Lic. Gustavo Jurado

Fuente: Elaboración propia en base a clase magistral. Gustavo Jurado. «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal» (Universidad de San Carlos de Guatemala, 10 de marzo de 2020).

²⁵ Gustavo Jurado, «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal» (Clase Magistral; Universidad de San Carlos de Guatemala, 10 de marzo de 2020).

²⁶ ÍBID

²⁷ ÍBID

Flujograma del proceso



03 Proceso de Conceptualización

- Proceso de conceptualización (3 técnicas creativas).
- Diagrama radial, Zona de guerra y Salón de la fama.
- Seleccionar los mejores conceptos creativos y compararlos.
- Validación de conceptos.
- Selección del concepto creativo
- Definición de las premisas de diseño.

Insumos	Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC tableta.
Tiempo	Técnicas creativas 8 hrs. Validación de conceptos 8 hrs. Premisas de diseño 8 hrs.
Costos	Luz, agua, Internet Q 27.02 Computadoras y software CC Q 57.84 Hojas Q 3.00
Total	Horas: 24 hrs. Días: 3 Costos: Q 87.86



No

Sí

04 Proceso de producción gráfica

Previsualización

- Elaboración de *Brief*.
- Estrategia de diseño multimedia de material didáctico digital.

Insumos	Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC
Tiempo	Elaboración de brief 8 hrs. Estrategia 8 hrs.
Costos	Luz, agua, Internet Q 13.81 Computadoras y software CC Q 34.56 Hojas Q 3.00
Total	Horas: 16 hrs. Días: 2 Costos: Q. 56.37



Nivel de visualización 01 Bocetaje

- Elaboración de bocetos a mano alzada del material didáctico.
- Bocetaje de personaje para el material.
- Bocetaje de iconografía.
- Elaborar un bocetaje final más detallado.

Insumos	Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC
Tiempo	Bocetaje material didáctico 16 hrs. Bocetaje personaje 8 hrs. Bocetaje iconografía 8 hrs. Bocetaje final 24 hrs.
Costos	Luz, agua, Internet Q 13.81 Computadoras y software CC Q 34.56 Hojas Q 5.00
Total	Horas: 64 hrs. Días: 7 Costos: Q 56.37

Validación - Autoevaluación

- Análisis de bocetaje.
- Análisis de premisas de diseño.

Insumos	Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC
Tiempo	Actividades 8hrs
Costos	Luz, agua, Internet Q 6.90 Computadoras y software CC Q 20.71 Hojas Q 5.00
Total	Horas: 8 hrs. Días: 1 Costos: Q 32.61



No

Sí

Nivel de visualización 02 Digitalización

- Realizar los bocetos en digital.
- Digitalización de ilustración.
- Digitalización de iconografía.
- Elaboración de estilos de texto y párrafo.
- Fundamentación de los procesos.

Insumos	Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC Tableta
Tiempo	Bocetaje digital 16 hrs. Personaje 8 hrs. iconografía 16 hrs. elaboración de estilos de textos 8 hrs. fundamentación de los procesos 8 hrs.
Costos	Luz, agua, internet Q 55.23 Computadoras y software CC Q 64.00 Hojas Q 5.00
Total	Horas: 64 hrs. Días: 7 Costos: Q 124.23



Validación 02 - Profesional

- Agendar fecha de la validación.
- Realizar el instrumento de validación.
- Validación con los profesionales.

¿Los artes cumplen con los objetivos propuestos?

No

Sí

Insumos

Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC Meet

Tiempo

Actividades 8 hrs.
Instrumento 8 hrs.
Validación 48 hrs.

Costos

Luz, agua, Internet Q 55.23
Computadoras y software CC Q 64.00 Hojas Q 5.00

Total

Horas: 64 hrs. Días: 7
Costos: Q 124.23

Insumos

Internet, computadora, Hojas tamaño carta, Software CC

Tiempo

Actividades 16 hrs

Costos

Luz, agua, Internet Q 13.81
Computadoras y software CC Q 34.56 Hojas

Total

Horas: 16 hrs. Días: 2
Costos: Q 48.37

Insumos

Internet, computadora, Hojas tamaño carta, lápiz. Software CC Meet

Tiempo

Actividades 8 hrs.
Instrumentos 8 hrs.
Validación 48 hrs.

Costos

Luz, agua, Internet Q 55.23
Computadoras y software CC Q 64.00 Hojas Q 5.00

Total

Horas: 64 hrs. Días: 7
Costos: Q 124.23

Nivel de visualización 03 Detalles

- Aplicar correcciones de los profesionales.
- Verificar estética y ortografía del material realizado.
- Revisar funcionalidad del material.

Validación - Cliente y G.O.

- Agendar fecha de la validaciones.
- Realizar el instrumento de validación.
- Validación con el cliente y G.O.

¿El material Es funcional y se aplicaron las correcciones?

No

05 Tabulación de resultados

- Análisis de resultados.
- Evidencias de los resultados de las validaciones.

Insumos

Internet, computadora, Forms de Google

Tiempo

Interpretación de resultados 8 hrs.

Costos

Luz, agua, Internet Q 17.12
Computadoras Q 6.90

Total

Horas: 8 hrs. Días: 1 Costos: Q 24.02

Insumos

Internet, computadora. Software CC

Tiempo

Detalles y correcciones 8 hrs.

Costos

Luz, agua, Internet Q. 7.12
Computadoras Q 6.90

Total

Horas: 8 hrs. Días: 1 Costos: Q 24.02

06 Detalles preliminares

- Costo final del proyecto.
- Corrección de detalles.

07 Presentación final

- Presentación del proyecto a las autoridades y al cliente en mock ups o vídeo.

08 Arte final y entrega

- Entrega de los insumos al cliente.

Insumos

Internet, computadora. Software CC meet

Tiempo

Elaboración de presentación 8hrs
Presentación 16 hrs.

Costos

Luz, agua, Internet Q 34.4
Computadoras Q 13.8

Total

Horas: 16 hrs. Días: 2 Costos: Q 47.48

Insumos

Internet, computadora. Software CC

Tiempo

Entrega y agradecimiento a la institución 8 hrs.

Costos

Luz, agua, Internet Q 17.12
Computadoras Q 6.90

Total

Horas: 8 hrs. Días: 1 Costos: Q 24.02

FINALIZACIÓN DEL PROYECTO

DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO E-LEARNING PARA EL CURSO <<IMPACTO SOCIOECONÓMICO Y POLÍTICO DE LAS TIC>> DE LA LICENCIATURA EN EDUCACIÓN Y TIC DE DEFAHUSAC.

Recursos y totales

Días: 61 días
Horas: 300 hrs.
Costos: Q 70,328.76

Fuente: Elaboración propia.

Cronograma de trabajo

Tabla 6. Diagrama de Gantt mes de Agosto 2021

		Agosto			
		Semanas			
		1	2	3	4
No.	Actividades	2-6	9-13	16-20	23-31
1	01 Sesión inicial del proceso creativo	■	■		
2	02 Definición creativa			■	
3	03 Proceso de conceptualización			■	
4	04 Proceso de producción gráfica				■
5	Elaboración de brief y estrategia digital				■
6	Previsualización				■
7	Nivel de visualización 01 Bocetaje				■
8	Validación 01 autoevaluación				■

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Diagrama de Gantt mes de Septiembre 2021

		Septiembre			
		Semanas			
		1	2	3	4
No.	Actividades	1-10	13-17	20-24	27-30
9	Nivel de visualización 02 digitalización	■	■		
10	Validación			■	
11	Nivel de visualización 03 Detalles			■	
12	Validación con profesionales			■	
13	Validación con el cliente y G.O				■

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Diagrama de Gantt mes de Octubre 2021

		Octubre			
		Semanas			
		1	2	3	4
No.	Actividades	1-8	11-15	18-22	25-31
14	Tabulación de resultados	■			
15	Detalles priliminares	■	■		
16	Proceso final			■	■

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Diagrama de Gantt mes de Noviembre 2021

		Noviembre			
		Semanas			
		1	2	3	4
No.	Actividades	1-5	8-12	15-19	23-31
17	Artes finales	■			
18	Entrega del proyecto		■	■	

Fuente: Elaboración propia.

- Actividades en fechas estipuladas
- Actividades realizadas
- Retraso en actividades

Capítulo 04

Marco Teórico

El siguiente capítulo contiene los ensayos que engloban los temas del Marco Teórico desde las dimensiones:

Social y ética

Funcional y estética

Dimensión social y ética

El e-learning y su influencia en la Educación Superior

En la educación superior se vive un proceso de evolución social, donde la virtualización debe transformarse en las funciones de cobertura, equidad de acceso, pertinencia, brindando apertura a la innovación de materiales didácticos digitales -MDD-. Los cuales deben evolucionar, actualizarse y tener un alto grado de interactividad, para favorecer los procesos de enseñanza- aprendizaje.

El e-learning se desarrolla «alrededor de los conceptos de aula virtual y de comunicación flexible en línea. La denominación de aula virtual se refiere al entorno informático, multimedia e interactivo en el que se va a desarrollar el proceso de enseñanza.»²⁸ Esta modalidad es susceptible y necesita de constante actualización de sus contenidos para que se tenga una interacción y que los estudiantes sean los gestores de su aprendizaje.

Desde esta perspectiva «la innovación implica un sistema de educación superior al servicio de la imaginación y la creatividad, lo cual representa promover no sólo la transformación del currículo y planes de estudios, de los métodos de enseñanza-aprendizaje, de hacer investigación y de vincularse con el entorno, sino asimismo una innovación en los procesos, procedimientos e información asociados con la administración y gestión de las funciones primarias universitarias.»²⁹

Los avances en programas multimedia y de las TIC, admiten el progreso de nuevas alternativas didácticas centradas en facilitar los procesos siendo eficientes, efectivos y satisfactorios para los estudiantes y aún más cuando la demanda educativa en modalidad e-learning, es mayor cada día, por los beneficios que brinda, entre ellos está la flexibilidad de horario, reducción de costos, eficacia didáctica, tecnológica y sobre todo permitir a los estudiantes que trabajen y que continúen con sus estudios sin ninguna dificultad. En particular, «el valor intrínseco y la equidad en la interacción juegan un importante papel en la satisfacción con el uso de recursos de aprendizaje virtual y con todo en la intención de los que aprenden en continuar utilizando medios de aprendizaje basados en la red.»³⁰

Todos estos elementos plantean retos para gestionar entornos educativos formativos que respondan a las demandas e intereses de la sociedad.

²⁸ Gema López Guerrero «Introducción al e-learning.» 2007. Innovación y experiencias educativas 27. 4 https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csif/revista/pdf/Numero_27/GEMA%20LOPEZ%20GUERRERO_1.pdf.

²⁹ María Lourdes Piñero Martín, Alfonso Carrillo Vásquez, Blanquita Concepción García García. 2007 «Premisas estratégicas para la gestión de la virtualidad de la enseñanza en las instituciones de educación superior.» Revista Apertura, 7, (7) México: Universidad de Guadalajara. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68800702.pdf>.

³⁰ Manuel Cuadrado García, Juan de Dios Montoro Pons y María Eugenia Ruiz Molina. «e-learning y satisfacción del estudiante universitario. Un Estudio Empírico.» Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-Americana de Educação. 2 <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3374Cuadrado.pdf>

La innovación en el material didáctico digital

El ser humano está en un «mundo en constante proceso de cambio, la educación sigue siendo la respuesta pedagógica estratégica para dotar a los estudiantes de herramientas intelectuales, que les permitirán adaptarse a las incesantes transformaciones del mundo laboral y a la expansión del conocimiento.»³¹ Por lo tanto, es necesario realizar una planificación y el uso de estrategias docentes que potencien el aprendizaje colaborativo y reflexivo para que puedan afrontar los cambios e incertidumbre de la dinámica actual, donde la tecnología tiene un crecimiento vertiginoso de información y comunicación infinita de conocimiento. Acelerando cada vez más sus avances, proyectándose en el aprendizaje en modalidad e-learning, por lo que se da la necesidad de preparar mejores materiales digitales, ya que se deben mantener los estándares del aprendizaje y de la revolución de esta modalidad; que busca que los contenidos se adapten a sus necesidades incrementando la calidad, cantidad y un mejor acceso.

Las nuevas exigencias en la educación se centran en la mejora de los procesos educativos, integrando las herramientas de las TIC, la autonomía del alumno, el trabajo individual y desarrollando el trabajo en equipo. Brindando una interacción bidireccional entre profesor y estudiante. Todas ellas se deben ver reflejadas en la calidad de los materiales didácticos digitales que deben ser capaces de optimizar la enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, su aplicación contribuye a mejorar los resultados académicos.

«La educación superior es el pilar fundamental de la sociedad donde conlleva la responsabilidad de dar soluciones a los problemas a las nuevas generaciones, con el fin de combinar las tecnologías con las ciencias de modo de vivir en un mundo contextualizado y permitir desarrollar nuevas habilidades y destrezas en la forma de enseñar al buen manejo de la tecnología y dar más propuesta en el desarrollo de una mejor sociedad.»³²

³¹ María Salazar Sánchez, Alicia Enríquez Cuadro, y Juan Guevara Espinoza. 2020. «Tics e-Learning Y el impacto social en La educación superior.» Opuntia Brava 12 (3), 56. <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/1048>.

³² María Salazar Sánchez, Alicia Enríquez Cuadro, y Juan Guevara Espinoza. 2020. «Tics e-Learning Y el impacto social en La educación superior.» Opuntia Brava 12 (3), 60. <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/1048>

Se debe asimilar que la innovación debe encontrar un sentido de impacto social en la educación superior a través de el aprendizaje virtual y garantice los estándares y las competencias digitales. Jonassen plantea «el conocimiento no puede transmitirse, sino que éste es elaborado individual y socialmente por los alumnos basándose en las interpretaciones de sus experiencias en el mundo; por lo tanto, la enseñanza debe configurarse en experiencias que faciliten la elaboración de conocimiento.»³³ Por ello, se debe diseñar material didáctico digital en medios interactivos que les brinden a los estudiantes, alternativas para su aprendizaje haciendo conexión con la realidad dando lugar a la interacción.

Desafíos de la virtualización de la Educación Superior en la creación de materiales didácticos digitales interactivos en DEVFAHUSAC

Mantener los estándares educativos de calidad en la educación superior en el ámbito virtual es complicado ya que deben ofrecer dinamismo en la construcción de los contenidos de los cursos, utilizando nuevos métodos de simulación, animación y multimedios, debido que deben propiciar la colaboración y fijación del conocimiento. Por lo que en el Departamento de Educación Virtual se puede visualizar ciertas limitantes en la implementación de material didáctico innovador en los cursos de modalidad *e-learning*, que motive a los estudiantes, a seguir con su preparación académica y que establezcan nuevas metas o desafíos en su entorno virtual. Todos estos aspectos, conllevan a plantearse nuevos desafíos o retos que debe trazar DEVFAHUSAC.

«El uso de la tecnología de la información y la tecnología de realidad virtual puede convertirse en una herramienta potente para la educación virtual. Pero también puede convertirse en un activismo desmesurado sin la

³³ Silvia Husted Ramos, Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez, Gloria Olivia Rodríguez Garay, Martha Patricia Álvarez Chávez, y Tayde Edith Mancillas Trejo. 2019. «Realidad Virtual Inmersiva E Interactiva En La enseñanza Del diseño: Un Ambiente Enriquecido Para La enseñanza-Aprendizaje Interdisciplinar». Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad 6 (11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/698/817>

correcta evaluación y comprensión de su función dentro del proceso educativo.»³⁴ Las aplicaciones de la tecnología en la educación permiten mejorar en general la motivación y las experiencias del aprendizaje de los estudiantes y los principales retos que plantea los ambientes virtuales de aprendizaje es el desarrollo de multimedia y procesos de aprendizaje autogestionados para ofrecer una experiencia inmersa e interactiva y así crear un ambiente en línea innovador en los planes de estudio y en la formación profesional.

A la hora de diseñar materiales interactivos se debe potencializar la interacción y la interactividad donde se pueda imaginar, crear, y poner en marcha la creatividad para que se pueda experimentar, y manipular objetos virtuales de aprendizaje involucrando personajes digitales que den una experiencia placentera y para que sean de beneficio a los estudiantes, deben ser visuales, intuitivos y con elementos que faciliten la comunicación.

«El ambiente de aprendizaje debe ser propicio para que se **“generen”** respuestas creativas por los aprendientes que lo usen como insumo para su propia expresión»³⁵

³⁴ Eduardo Enrique Norman Acevedo. 2019. «Nuevos lenguajes para aprendizaje virtual herramientas para los escenarios de aprendizaje». Panorama 13 (24) 5. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1214>

³⁵ María Elena, Chan Núñez. (2004). «Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales.» Revista Digital Universitaria, 5 (10), 1-26. http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/nov_art68.pdf

de esa manera, adquieran el conocimiento y gestión su aprendizaje e integrando de forma sencilla las actividades, recursos y contenidos, a través de la colaboración de los objetos mediáticos, ya sea videos, audios, fotografías, ilustraciones, animaciones e iconos, se establecerá el reto de innovar y fomentar la formación equilibrada para las competencias de gestión, diseño y mediación del aprendizaje, activando las estrategias cognitivas de aprendizaje y pensamiento crítico en los estudiantes, para mejorar la educación superior y evitar el abandono académico.

Dimensión estética y funcional

Bases teóricas del diseño multimedia de material digital e-learning en la educación superior

En la actualidad las exigencias en materia educativa para cubrir las necesidades de una formación de calidad y que respondan a los requerimientos de los estudiantes cada vez es más difícil, por lo que la Facultad de Humanidades a través de su Departamento de Educación Virtual buscan dotar a los estudiantes de competencias digitales, brindando eficiencia en los procesos y optimizando los recursos de las TIC, por lo que el proyecto de diseño de material educativo *e-learning* para el curso Impacto Socioeconómico y Político de las TIC, desea que DEVFAHUSAC se proyecte, brinde soluciones, especialmente que logre una mediación tecnológica y pedagógica de los *e-learning*s. Integrando en su totalidad los recursos, contenidos y las herramientas para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo el desarrollo de competencias. Ya que «el diseño y desarrollo de estos entornos que se centra en potenciar la autogestión del proceso de aprendizaje de los alumnos y promover el aprendizaje autónomo, autorregulado y colectivo.»³⁶

La intervención de la interactividad y el diseño multimedia en el proyecto dirigido a estudiantes de séptimo ciclo se plantea favorecer en la adaptación del aula virtual de los contenidos

e-learning, ya que los estudiantes se sentirán participes de su aprendizaje, porque el diseño multimedia «actúa como apoyo visual que utiliza canales de refuerzo, resortes diferentes al lenguaje escrito, que potencian la intención del mensaje.»³⁷ A través de ello se busca que los mensajes puedan transformar una realidad existente a una deseada creando elementos visuales que contribuyan y refuercen los objetivos propuestos, en este caso es lograr un aprendizaje que fortalezca las habilidades de un pensamiento crítico, ya que «La forma en que el estudiante, va interaccionando con el contenido y la vivencia que se produce en este proceso conforman la experiencia de usuario.»³⁸ y esa experiencia debe incluir una valoración de las necesidades, pero sobre todo se debe implementar y darle mantenimiento a los materiales y programas para que estén actualizados y así los estudiantes puedan mantener una adecuada interrelación entre el aprendizaje y la tecnología, logrando de esa manera la permanencia de los estudiantes en la modalidad *e-learning*.

³⁶ Carlos E Vera., Iván Balmaceda Castro, Mariela Alejandra Fernández, Sandra Milena Rodríguez Moreno, 2021. «Modelo de diseño instruccional en e-learning» 2. <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/120358/Ponencia.pdfPDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

³⁷ María Rosa, Santiso Fernández, González González, Begoña. «Diseño multimedia en e-learning para el ámbito universitario. En: No Solo Usabilidad» 2005 (4), ISSN 1886-8592 http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia_elearning.htm#nota1

³⁸ Carlos E Vera., Iván Balmaceda Castro, Mariela Alejandra Fernández, Sandra Milena Rodríguez Moreno, 2021. «Modelo de diseño instruccional en e-learning» 2.

Hacia un material didáctico innovador

Todo material didáctico digital *e-learning*, necesita variaciones para dirigir la vista a determinados elementos y así captar la atención. No solo el color se usa para lograr contrastes, se pueden utilizar «colores contrastantes, tipografías, líneas, tamaños, casi cualquier elemento del diseño se puede utilizar para crear contraste.»³⁹ También se debe aplicar dirección a los elementos o utilizar figuras abstractas, por lo que la tendencia del color contrast «**contraste de color**» hace uso de estos aspectos. «El contraste es a menudo la atracción visual más importante en la página. Es lo que atrae la atención del usuario.»⁴⁰ Ayudando a establecer jerarquía, organización y estructura en los materiales.

Códigos visuales aplicables en el diseño de e-learning

El color es considerado un tipo de código que permite identificar ideas claves en el material didáctico, se pueden crear sistemas de colores que faciliten el reconocimiento visual del contenido, favoreciendo el proceso de aprendizaje del estudiante. Mientras la tipografía puede aplicarse variando la de los títulos con la de los textos. En el material didáctico digital se debe considerar la familia tipográfica a aplicar. «Las tipografías sans serif o palo seco son más adecuadas para la lectura en pantalla, ya que se adaptan mejor a la resolución de estas.»⁴¹

³⁹ Enrique, Vílchez Quesada. 2021. "[PDF] «Principios De Diseño» 20-23 https://nanopdf.com/download/principios-de-diseo_pdf

⁴⁰ Íbid

⁴¹ Mariana, Eguaras. (2020). «Qué tipografía usar para libros impresos y digitales». https://marianaeguaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/#Y_que_tipografia_para_un_libro_digital

En el material didáctico tanto impreso como digital se acostumbra a mantener los estándares de belleza de la sociedad en las ilustraciones, entonces se debería plantear la siguiente interrogante **¿Por qué no realizar material didáctico donde el grupo objetivo se vea identificado en él?**

Mezclando la ilustración digital tradicional con la no normativa, se puede hacer un cambio en lo que se está acostumbrado a ver, empatizando con el grupo objetivo.

Otros aspectos que se deben tomar en cuenta para realizar material de calidad son los gráficos animados «pueden ser pregnantes cuando se visualizan gráficamente, la utilización de mapas mentales, conceptuales o esquemáticos a la hora de tomar en cuenta el color y tipografía pueden a tener mayor claridad con los estudiantes. Las fotografías o imágenes cuando acompañan el contenido ayudan a su comprensión.»⁴² Todos los elementos mencionados anteriormente se verían beneficiados a la hora de diseñarlos con base en una retícula de jerarquía ya que «La distribución de los elementos sobre esta retícula se hace de forma intuitiva, es decir, que se adapta a las necesidades de la información o elementos a colocar en el espacio.»⁴³

Los códigos visuales le brindan contribuyen en la elaboración de material didáctico dándole vida a los contenidos propuestos y brindando un ambiente propicio para los aprendizajes de los estudiantes y satisfaciendo sus necesidades a través de una experiencia significativa.

⁴² Juan Camilo, Delgado. Conoce las tendencias en la ilustración y en el dibujo que dominarán el 2021. <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/tendencias-ilustracion-2020/>

⁴³ María Rosa, Santiso Fernández, González González, Begoña. «Diseño multimedia en e-learning para el ámbito universitario. En: No Solo Usabilidad» 2005 (4). ISSN 1886-8592 http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia_elearning.htm#nota1

Capítulo 05

Definición Creativa

Este capítulo contiene el *Brief*, las estrategias para la aplicación de las piezas, *Insight*, el proceso de conceptualización, premisas de diseño y códigos visuales del proyecto.

Definición creativa

Brief

Fecha: 2 de agosto al 11 de noviembre 2021

Nombre del proyecto: Diseño de material educativo *e-learning* para el curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC de la Licenciatura en Educación y TIC de DEVFAHUSAC.»

Cliente: Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Cliente inmediato: Departamento de Educación Virtual

«Tiene como misión formar profesionales, críticos e innovadores, que utilicen, de manera eficaz y eficiente, las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, a través de: El desarrollo de competencias específicas para buscar, seleccionar, organizar, analizar, utilizar y comunicar la información en todos los soportes.»⁴⁴

Cliente Responsable:

M.A. Karla Lisseth Valdez Hernández

Material: Material didáctico digital

Modalidad educativa: *e-learning*

Carrera: Licenciatura en Educación y TIC

Curso: «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC»

Ciclo: séptimo

Cobertura: Nivel Nacional

Presupuesto: indefinido

Requerimiento: Realizar material didáctico digital para el curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y TIC para la plataforma virtual Moodle.

Canal de comunicación:

➤ **Correo electrónico de la institución:**

evirtual@fahusac.edu.gt

➤ **Correo electrónico personal:**

kvaldez@fahusac.edu.gt

➤ **No. De Celular:** 42673158

➤ **No. De Teléfono:** 42673158

Antecedentes

El departamento de Educación Virtual cuenta con una plataforma virtual Moodle en la que se puede hacer uso de los diferentes recursos, como insertar url, libros o folletos y elementos multimedia que pueden desarrollarse a través de los plugin de H5P o SCORP.

Han brindado capacitaciones en el recurso de H5P. Escanee los Códigos QR para observar las capacitaciones.

Vídeos interactivos en H5P



<https://fb.watch/77TrZSc5ri/>

Evaluaciones interactivas en H5P



<https://fb.watch/77TrEyxlz/>

Algunos de sus cursos cuentan con materiales didácticos digitales, pero están desactualizados, mientras en otros cursos son insuficientes o no hay evidencia de ellos, la interactividad es muy poca ya que solo enlaces colocados en hipervínculos son la que se muestran en los folletos PDF.

Descripción del proyecto a comunicar

Desarrollar material didáctico digital interactivo para motivar a los estudiantes de séptimo ciclo para que tengan las competencias digitales e informacionales y así despertar su interés evitando la deserción escolar y su permanencia activa en el curso.

Objetivos de comunicación

- Establecer una singularidad en los procesos educativos, haciéndolos más particulares e irrepetibles.
- Motivar a que apliquen en los cursos materiales digitales e interactivos.

Value proposition

- Material didáctico mediador del proceso educativo en modalidad *e-learning* que supla y supere la relación directa que se establece en la educación presencial.

Piezas a desarrollar

- Material digital interactivo (plugin de H5P)
- Documentos de apoyo (5 módulos) Formato PDF.
- Paquete de Banners para cada módulo del curso.
- Etiquetas y mini banners (sirven como un espaciador dentro de una página Moodle, descripciones para diferenciar y resaltar áreas diferentes o para identificar áreas de trabajo.)

Grupo objetivo

Mujeres y hombres de 18 a 60 años

Tono y manera

Relación con el usuario: profesional, pedagógico y dinámico.

⁴⁴ «Acerca del Departamento de Educación Virtual» Facultad de Humanidades -Departamento de Educación virtual [Trifoliar]

Personalidad

El Explorador: porque les gusta explorar y descubrir nuevos retos experimentado el mundo a su manera, escapar del aburrimiento, reinventarse y sorprender continuamente.

El Sabio: creen en la importancia del conocimiento y el análisis del entorno para entender inspiran, sabiduría e innovación tecnológica.

El mago: Andan en la búsqueda de su potencial y tener confianza en ellos mismos, viven por una visión y viven asta en transformarla en realidad.

¿Quién es la competencia?

General: Universidades privadas de Guatemala.

Competencia directa:

La Universidad Galileo ofrece carreras 100% virtuales desde diplomados, postgrados y maestrías en donde todo el ciclo de aprendizaje se lleva a cabo en formato virtual.

Competencia indirecta:

- Universidad Mariano Gálvez ofrece maestrías en modalidad *e-learning*
- Universidad del Istmo
- Instituto de Educación a Distancia ISEA Guatemala
- ESIF Guatemala – Centro de Educación a Distancia
- Universidad Francisco Marroquín

¿Quién aprobará los diseños?

Directora del Departamento de Educación Virtual y docentes del área de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Contenidos

Módulo 1

La socioeconómica, política y las TIC

1. Definición de socioeconomía
2. Definición de política
3. Relación de la socioeconomía y política
4. Socioeconomía y las TIC
5. Política y las TIC
6. La economía en la mente
7. Las TIC y la globalización

Módulo 2

Impacto de la sociedad del conocimiento

1. Sociedad del conocimiento
2. Beneficios de la sociedad del conocimiento
3. Guatemala y la sociedad del conocimiento
4. Cibersociedad
5. Retos adaptativos en la sociedad del conocimiento
6. Necesidades individuales y las expectativas de la sociedad

Módulo 3

Hacia la economía del conocimiento

1. Economía del conocimiento.
2. Beneficios que otorga la economía del conocimiento.
3. Cobertura económica de las TIC.
4. Estrategias para adaptación económica del conocimiento.
5. La economía de las TIC.
6. Trabajo en la red.

Módulo 4

Cambios de la política frente a las Tecnologías de la información y comunicación.

1. Innovación de la política
2. Las TIC en los gobiernos
3. Influencia de las TIC en la política
4. Las TIC y las nuevas formas de participación ciudadana
5. Influencia de las TIC en las 6. campañas políticas
6. E-Participación, requisitos funcionales y no funcionales

Módulo 5

Vida automatizada y digital

1. Mercado laboral
2. El sujeto digital
3. E-servicios en las instituciones de gobierno
4. Banca digital y sucursal electrónica
5. Autogestión y autoservicio
6. Infoxicación social y demencia digital

Descripción de la estrategia de la aplicación de la Pieza de Diseño



What QUÉ

¿De qué trata el proyecto?

Diseñar material didáctico digital para el curso en modalidad *e-learning* Impacto Socioeconómico y Político de las TIC de la Licenciatura en Educación y TIC de DEVFAHUSAC.

¿Cuáles son las principales piezas a diseñar?

- Documentos de apoyo (5 módulos) Formato PDF.
- Material digital interactivo.
- Paquete de *Banners* para cada módulo del curso.
- Etiquetas y mini *banners*.

Why POR QUÉ

¿Cuál es el motivo que impulsa este proyecto?

Fomentar la importancia de la interactividad en los entornos virtuales para un aprendizaje significativo, ofreciendo material didáctico innovador centrado en los aprendizajes del curso para motivar a los estudiantes de séptimo ciclo para que adquieran las competencias digitales e informacionales; así despertar su interés logrando su permanencia activa en el curso y así evitar la deserción escolar.

¿Cuál es la inspiración que impulsa a llevar a cabo este proyecto?

Mejorar la experiencia de los estudiantes en el ámbito virtual, brindando una nueva perspectiva, que emerge de los paradigmas tradicionales de la educación virtual.

Fuente: Elaboración propia.

Where DÓNDE

¿Dónde se llevará a cabo el proyecto?

Plataforma Moodle | Campus Virtual
Facultad de Humanidades
Universidad de San Carlos de Guatemala
Departamento de Educación Virtual



<http://alb-fahusac-476171927.us-east-1.elb.amazonaws.com/>

When CUÁNDO

¿Cuándo se llevará a cabo el proyecto?

Se llevará a cabo en el Segundo semestre 2022 en un periodo de 5 semanas.

Who QUIÉN

¿A quién va dirigido el proyecto de diseño?

Estudiantes de séptimo ciclo de la Licenciatura en Educación y TIC de DEVFAHUSAC

Beneficiados con el proyecto futuros estudiantes del Departamento de Educación Virtual.

How CÓMO

¿Cómo se llevará a cabo el proyecto y por qué medios?

Se desarrollará el curso en la plataforma Moodle en modalidad *e-learning*, haciendo uso de los recursos del campus en un periodo de 5 semanas.

Cuadro Comparativo

Tabla 10. Ventajas y desventajas e-book material de apoyo.

Ventajas	Desventajas
<p>e-book material de apoyo</p> <p>Pueden llegar a ser documentos que faciliten el aprendizaje de forma interactiva, dinámica y creativa.</p>	<p>El material puede llegar a tener mucho peso al integrar muchas ilustraciones y fotografías.</p>

Tabla 11. Ventajas y desventajas material digital interactivo.

Ventajas	Desventajas
<p>Material digital interactivo</p> <p>Pueden llegar a ser documentos que faciliten el aprendizaje de forma interactiva, dinámica y creativa.</p>	<p>Que se repita mucho los contenidos y no cumpla con el objetivo del material de motivar y mejorar la experiencia del usuario.</p> <p>Que se les dificulte la interacción con el contenido</p>

Tabla 12. Banners y etiquetas

Ventajas	Desventajas
<p>Banners y etiquetas</p> <p>Permitirán que los estudiantes puedan diferenciar el contenido de cada módulo y actividades en la plataforma virtual.</p>	<p>Que los íconos e ilustraciones no sean acordes a cada tema y dificulten y hagan ruido en la identificación iconografía de cada tema.</p>

Fuente: Tabla 10,11,12. Elaboración propia.

Insight

Factores psicológicos sociales

➤ **Ámbito laboral**

El trabajo les absorbe mucho tiempo y se les dificulta estar en clases, pero sobre todo avanzar con sus tareas.

➤ **Metas de aprendizaje**

La capacidad de adaptación y que se familiaricen con los contenidos, actividades de aprendizaje, la permanencia, inmediatez y la interactividad.

Otros factores que influyen en el grupo objetivo es el compromiso, responsabilidad familiar y la planificación de sus actividades cotidianas y académicas.

Grupos de influencia

Los grupos que hacen influencia en su proceso de autodidacta son:

Conferencistas: Destacados a nivel nacional e internacional, con temas de su interés, ya sean de tecnología o de educación.

Compañeros de trabajo o amigos: Son personas que les hacen ver las cosas con nuevas perspectivas y los apoyan en los procesos que se les dificultan.

Personas influyentes en la educación: Demuestran una dedicación a la educación y descubren nuevos procesos para contribuir con el desarrollo de los estudiantes y mejorar su potencial.

Motivaciones

Algunos de los aspectos que los motivan son:

- Familia
- Superación personal
- Un mejor empleo

Intereses

- Nuevos métodos aplicar en sus clases virtuales
- Mooc
- Redes sociales

Actitudes

- Abierta
- Crítica
- Analítica

Son personas capaces para realizar diversas tareas, ya que tienen habilidades, competencias necesarias para desempeñar sus trabajos.

Frase del *Insight*

Descripción

Es más fácil si me lo pintan bonito.

Insight

«Tengo que entregar tareas en mi plataforma virtual y ni siquiera he empezado, es frustrante no saber como hacerlo.»

(Es como estar en línea, pero sin ninguna interacción, o estar enfrente del computador sin estar haciendo nada).

Hallazgo

Muchos estudiantes llegan cansados de trabajar y necesitan una experiencia innovadora que les motive a seguir y culminar sus estudios superiores pero también se les dificulta la tecnología.

Información

Los estudiantes buscan una modalidad educativa que les permita continuar con sus estudios y mantenerse actualizados.

Dato

En la educación superior 52%⁴⁵ de la población estudiantil optan por insertarse en el mercado laboral y no esperan a terminar sus estudios para trabajar, por lo que lo hacen simultáneamente.

Hecho

⁴⁵«USAC presenta datos estadísticos sobre su población estudiantil» Soy Usac 2019. Medio De Noticias De La USAC. <https://soy.usac.edu.gt/?p=9746>.

Concepto Creativo

Técnica creativa 01

Descripción y resultados



Figura 19. Diagrama Radial
Fuente: Elaboración propia

Diagrama Radial

Marco creativo

«Es una técnica para desarrollar la creatividad y sacar conceptos que nos ayuden a desarrollar el proceso de ideas. Se basa en una idea clave y de esa se van derivando ideas secundarias asta realizar relaciones reforzadas que nos llevan al concepto creativo.»⁴⁶

⁴⁶Marco creativo «Proceso creativo para diseñar marcas y logos // 3 - Diagramas Radiales »2016 https://www.youtube.com/watch?v=9H1OEm08HW0&list=RDCMUVCVRfMIEbvj5kTwDfllJQW6w&start_radio=1&rv=9H1OEm08HW0&t=0

Palabras seleccionas

Sonido	A distancia
Ritmo	Comunicación
Enlace	Educa
Internet	Competencia
En línea	Activo
Futuro	Realidad
Interacción	Interactividad
Click	Recursos

Conceptos creativos

1. Vincúlate
2. Click
3. En la línea
4. El ritmo educa
5. El ritmo comunica

Vincúlate a la red

Este concepto creativo busca vincular a los estudiantes con su potencial y sus competencias digitales. Ya que vincularse tiene que ver con crear conexiones, lazos y el otro lado del concepto ve a través de la posibilidad de navegar entre documentos, imágenes, etc.

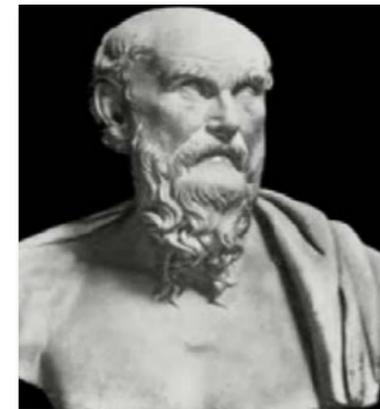
Con estos aspectos se brinda la oportunidad de tener amplias posibilidades de lograr

que los estudiantes establezcan vínculos con el Departamento de educación virtual con tan solo un *click*.

Mientras que la red hace referencia a las *networks learnings* (**redes de aprendizaje**) que hacen uso de la tecnología para conectar con personas o grupos viendo la distancia como una oportunidad a un aprendizaje en red.

Técnica creativa 02

Descripción y resultados



- Hesíodo -

La educación ayuda a la persona a aprender a ser lo que es capaz de ser.



- Vygotski -

El habla interna.



- Richard Branson -

Entrena a la gente lo suficiente bien para que pueda irse, trátala lo suficiente bien para que no quiere hacerlo.

Figura 20-22. Fotografías de Hesíodo, Vygotski y Richard Branson.

Fuente:

<https://sites.google.com/site/mitos4sociales/escritores/hesiodo>

<https://psicologiaymente.com/biografias/lev-vygotsky>

<https://www.cnews.fr/culture/2013-07-03/lextravagant-monsieur-branson-500734>

Salón de la fama

Michael Michalko

«Técnica creada por Michael Michalko extraída de su libro Thinkertoys. Consiste en extraer ideas partiendo de un objetivo creativo o foco a partir de citas de personas famosas y grandes mentes de la historia (tanto de verdad como de ficción). En realidad, es una variante de Relaciones forzadas o palabra al azar pero utilizando frases célebres en vez de palabras.»⁴⁷

⁴⁷. «Galería De Famosos (Hall Of Fame) Neuronilla.» 2009. Neuronilla. <https://www.neuronilla.com/galeria-de-famosos-hall-of-fame/>. Neuronilla



- Jane Goodall -

La tecnología por sí sola no basta. También tenemos que poner el corazón.



- Chamilo -

El e-learning se vuelve ágil.



- Yuval Noah-

La tecnología permitirá "hackear" a los seres humanos.

Figura 23-25. Fotografías de Jane, Chamilo y Yuval.
Fuente: <https://patarosusana.wordpress.com/2009/11/09/jane-goodall-en-argentina-v/>
<https://new.beeznest.com/es/team/yannick-warnier/>
<http://www.frenteiras.com/es/videos/yuval-noah-harari-frenteiras-do-pensamento-2021>

1. El hackeo
2. Introspección
3. Bomba de aprendizajes.

El Hackeo

Es un proceso de solucionar de forma creativa un problema técnico de un modo innovador.
⁴⁸Se busca desafiar a las personas que superen sus habilidades a través de la experiencia directa llevándolos a diversos límites. "Salir de la caja". Hackeaté.

⁴⁸ «¿Qué Es El Hackeo». 2021. Avast academy. <https://www.avast.com/es-es/c-hacker>.

Técnica creativa 03

Descripción y resultados

Zona de Guerra *Top of mind and top of heart* **Philip Kotler**

«Danto Top of Mind y Top of Heart son claramente una lucha ente la parte racional y las emociones. Pero, ambos son un posicionamiento privilegiado en la mente del consumidor. Aunque, Top of Heart, gracias al vínculo emocional que genera con el consumidor es más fácil que el producto sea comprado.»⁴⁹

Tabla 13. Zona de guerra

<i>Top of mind</i>	<i>Top of heart</i>
Aprendizaje en línea. Capacitación en línea. Aprendizaje constante. En tiempo de coronavirus. Acceso y derecho. Sin cobertura. Más flexibilidad. Precios más accesibles. Atención individual.	Rápido, fácil y desde casa. Es más fácil comprender lo que se puede tocar. Ser competitivo. Disciplina y organización. Desarrollo personal. Mayor libertad en el proceso de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia

1. Red
2. Tesoro pedagógico
3. Bomba de aprendizajes.

Tesoro pedagógico

La tecnología es una herramienta con mucha información por lo que se les quiere dar la información necesaria que los capacite y que les contribuya en su proceso de aprendizaje.

⁴⁹«De Top Of Mind A Top Of Heart.» 2017. Factoría Creativa. <https://www.factoriacreativabarcelona.es/blog/top-of-mind-top-of-heart/>.

Concepto Creativo

Seleccionado

Vincúlate a la red

Este concepto creativo busca vincular a los estudiantes con su potencial y sus competencias digitales. Ya que vincularse tiene que ver con crear conexiones, lazos y el otro lado del concepto ve a través de la posibilidad de navegar entre documentos, imágenes, etc.

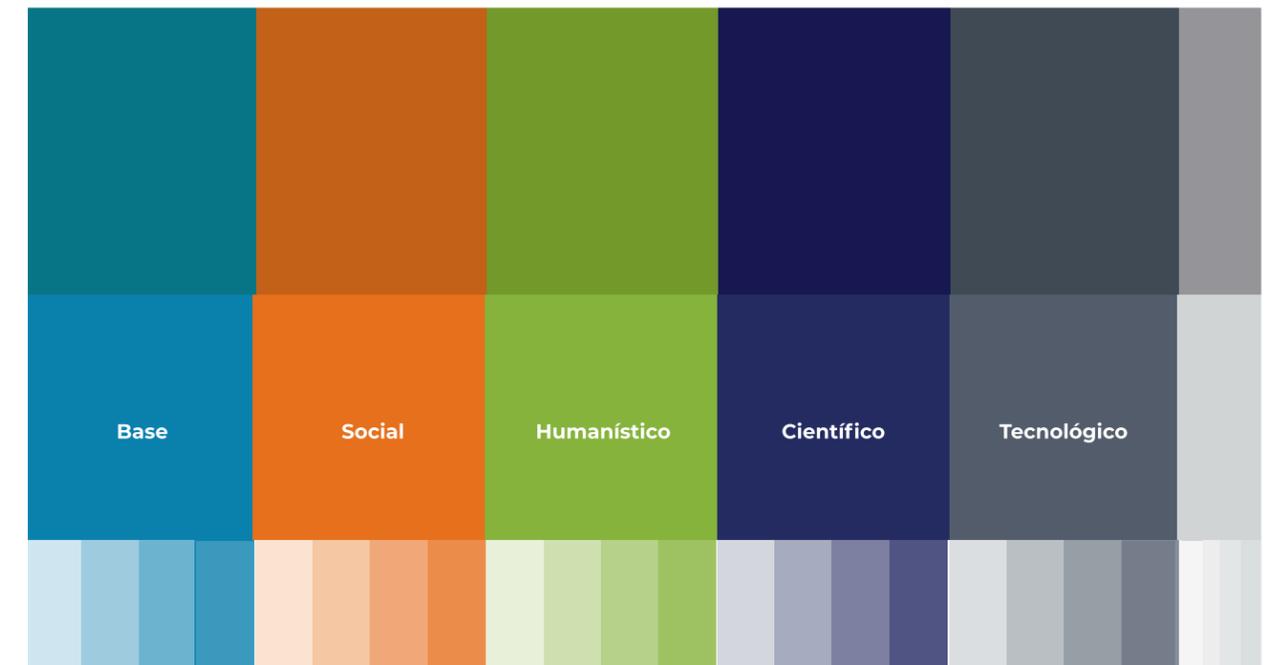
Con estos aspectos se brinda la oportunidad de tener amplias posibilidades de lograr que los estudiantes establezcan vínculos con el Departamento de educación virtual con tan solo un *click*.

Mientras que la red hace referencia a las *networks learnings* (redes de aprendizaje) que hacen uso de la tecnología para conectar con personas o grupos viendo la distancia como una oportunidad a un aprendizaje en red.

Premisa de **diseño**

Cromatología

Paleta cromática



	R: 11 G: 128 B: 173	C: 85 M: 10 Y: 15 K: 0
	R: 229 G: 111 B: 28	C: 8 M: 68 Y: 100 K: 6
	R: 132 G: 178 B: 59	C: 54 M: 11 Y: 100 K: 0
	R: 35 G: 43 B: 96	C: 100 M: 94 Y: K: 89
	R: 81 G: 92 B: 100	C: 71 M: 57 Y: 43 K: 21
	R: 17 G: 12 B: 0	C: 209 M: 211 Y: 0 K: 212

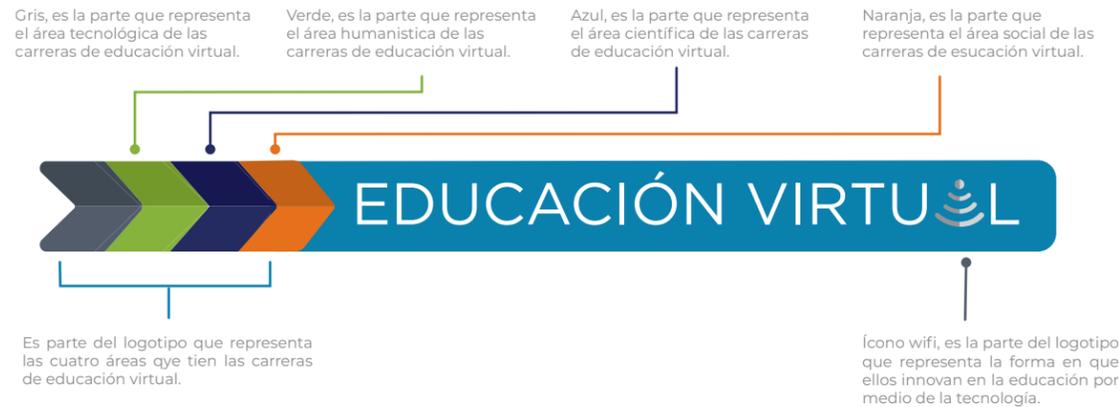


Figura 26. Áreas de DEFAHUSAC | Logotipo. Fuente: Manual de normas gráficas

La paleta de colores se basa en las «cuatro áreas del programa de educación virtual; social, humanística, científica y tecnológica. Cada área cuenta con dos tonalidades del mismo color para tener más posibilidades de variación.

El color base de todo el programa será el celeste el cual puede ser usado complemento de los colores de cada área.»⁵⁰

El curso de impacto socioeconómico y TIC corresponde al área social del Departamento de Educación Virtual, brindándole protagonismo al color naranja dentro de las piezas que se diseñaran.

⁵⁰ Manual de normas gráficas. Departamento de educación virtual. FAHUSAC.

Tipografía

Titulares Montserrat bold

Subtitular Montserrat Regular

Textos - Montserrat 14pts 11pts

La enseñanza representa un reto a la hora de encontrar nuevas dinámicas y formas de transmitir nuestro conocimiento a otros, sobretodo en tiempos en que la información es casi que inmediata y nuestras dinámicas de socialización han cambiado.

La educación virtual es uno de los nuevos métodos de enseñanza en la actualidad y utiliza la tecnología para educar de forma remota, eliminando las barreras de la distancia y, por qué no, tiempo.

Diálogos de los personajes Seo print

La tipografía seleccionada tiene mayor legibilidad en entornos virtuales y forman parte de las familias de fuentes *sans serif*. La tipografía Montserrat «estilo geométrico que tiene ajustes ópticos sutiles.»⁵¹ Por lo que permite adaptarse tanto a lo impreso como lo digital.

⁵¹ «Montserrat Rescata La Belleza De Las Viejas Tipografías Urbanas Bonaerenses». 2021. Gráfica. <https://graffica.info/montserrat-tipografia/>.

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

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

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

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

Retícula

Retícula Jerárquica

«Es la que fundamentalmente se adapta a las necesidades de la información que transmite, se basa en la disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a proporciones de elementos y no en repeticiones regulares. Sus columnas son variadas, no responden a la repetición de tamaño modular y sus intervalos tampoco son iguales»⁵²

Lo que se busca con esta retícula es brindar un recorrido que no tenga interrupciones y facilite su lectura, dejando espacios en blanco para realizar contraste y destacar ciertos elementos.

Figura

Ilustración

El tipo de ilustración que se va a aplicar es ilustración digital tradicional haciendo uso de vectores y pinceles para brindarle textura a los personajes, brindando armonía en el diseño.

Los personajes se representarán con una representación no normativa en la estructura del cuerpo para que el grupo objetivo se vea identificado.

Iconografía

La iconografía se aplicará con elementos básicos para su fácil reconocimiento y utilidad.

Tendencia

Color contrast para establecer jerarquía, organizar el diseño y usar formas abstractas que contribuyan en los contrastes.

⁵² David Zansón Andrés. «Introducción al diseño editorial.» 2021 *Editorial Visión Net*. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=-UKgj-nolasC&oi=fnd&pg=PA15&dq=related:Snpswapu1g4J:scholar.google.com/&ots=rR83fpH8db&sig=pAYzFqeqI3E_hw24xlw-rs0X3-w#v=onepage&q&f=false

Códigos visuales

Connotaciones de los Elementos y Articulaciones Visuales y Audiovisuales

Aspectos estéticos

El material didáctico digital interactivo tendrá una unidad armónica dentro de los elementos que estará compuesta por ilustraciones, gráficas, texto y diagramación que permitirá expresar el mensaje del contenido mejorando la lectura en pantallas, manteniendo un estilo gráfico funcional, atractivo y sobre todo dinámico.

La tendencia «contraste de color» se aplicará para enfatizar cierta información que se considere importante dentro de un texto.

La iconografía vectorial es visualmente sencilla con coherencia estética a través de íconos en círculos y colores simples.

Aspecto didáctico

El material didáctico digital tiene una intención pedagógica, permitiendo la interactividad con el contenido del curso y de esa manera los estudiantes logren un aprendizaje significativo. Sobre todo que se involucren y adquieran el conocimiento del impacto socioeconómico y político en las TIC. Relacionando los diversos cambios digitales que se desarrollan mediante una vida automatizada y digital, las características de un sujeto digital, en las instituciones de gobierno y las nuevas formas de autoservicio y autogestión.

Material Visual

Busca que los estudiantes se vinculen con el conocimiento, conceptos de socioeconomía, política y su relación con las tecnologías informacionales y la globalización.

Material Audiovisual

Busca desarrollar la integración con la información y la interactividad, brindando a los estudiantes una nueva manera de adquirir competencias digitales en sus procesos de enseñanza aprendizaje.

Aspecto Morfológico

El material didáctico digital interactivo pretende tener una función formativa, recreativa y expresiva; para motivar a los estudiantes en el complejo proceso de enseñanza aprendizaje. Más siendo de manera virtual y en modalidad *e-learning*, los insumos deben estar enfocados a que los estudiantes alcancen un nivel de referencia y que participen activamente en la adquisición del conocimiento, logrando comprender, interpretar e interactuar, alcanzando cierto nivel de motivación y expresión.

Elementos Visuales: iconicidad, Ilustraciones, líneas y círculos para representar nodos.

Aspecto Sintáctico

Material Visual y audiovisual

- **Líneas:** Estará constituido por líneas, horizontales, verticales e inclinadas.
- **Figuras geométricas:** Círculo y figuras abstractas.
- **Composición:** Asimétrica
- **Retícula:** jerárquica
- **Ilustraciones** de personajes con una estructura de cuerpo no normativa basándose en las diferentes estructuras de las personas.

Colores:

Los colores que se aplicarán serán RGB para pantallas y se van a tener los colores en CMYK por si se desean imprimir.



Figura 27. Paleta de colores institucionales.
Fuente: Elaboración propia en base a Manual de normas gráficas del Departamento de Educación Virtual.

Aspecto Semántico:

La paleta de colores está basada en las diferentes áreas de conocimiento de las carreras del Departamento de Educación Virtual.

- Naranja: Área Social
- Verde: Área humanística
- Azul: Área científica
- Gris oscuro: Área Tecnológica
- Gris claro: Representa la innovación del departamento.
- Celeste: Color base de la Facultad de Humanidades y lo representa en la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Ilustraciones:

Las Ilustraciones digitales tradicionales con cuerpos no normativos.

Tipografía:

Montserrat permite tener una mejor visibilidad en pantallas y esta en la mayoría de aplicaciones para crear material didáctico.

Diseño de material educativo e-learning

Significados denotativos

Se diseñará material *e-learning* para el curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y TIC de séptimo ciclo.

Significados connotativos

El material tendrá un tono profesional, pedagógico y dinámico, basándose en los siguientes arquetipos:

- **El Explorador:** Explorar y descubrir nuevos retos experimentado el mundo a su manera, reinventándose continuamente.
- **El Sabio:** La importancia del conocimiento y el análisis del entorno para entender, la sabiduría e innovación tecnológica es importante para desarrollar los procesos.
- **El amigo:** Para que se puedan sentir identificados y apoyados durante el proceso de adquisición del conocimiento.

Paleta de colores

Significados denotativos

La paleta de colores se basa en las cuatro áreas del Departamento de Educación Virtual; social, humanística, científica y tecnológica. Cada área cuenta con dos tonalidades del mismo color para tener más posibilidades de variación. Más un color base que es utilizado para complemento para las demás áreas.

Significados connotativos

Son colores que ya están posicionados en la mente de los estudiantes, el color naranja se relaciona con el área social que representa el curso de Impacto Socioeconómico y Político de las TIC, ya que, busca comunicar energía, equilibrio, amistad, coraje, ambición y comprensión. Se puede utilizar cuando se quiere comunicar amigablemente y transmitir un mensaje de optimismo.

Tipografía

Significados denotativos

La tipografía Montserrat permite tener una mayor legibilidad en pantallas y también esta en los diferentes programas para crear material educativo digital.

Significados connotativos

Siendo una tipografía de palo seco permite ser agradable a la vista mejorando la legibilidad por tener más terminaciones geométricas.

Ilustraciones

Significados denotativos

Son personajes que estarán en el material educativo. Un hombre y una mujer para manejar el tema de la inclusión elaborados con estructuras no normativas.

Significados connotativos

Las ilustraciones están basadas en que los estudiantes se identifiquen con ellos por las estructuras no normativas en sus cuerpos, ya sea en diamante, reloj de arena, cuadrado de manzana, de pera, triángulo invertido, etc.

Figuras

Significados denotativos

- **Círculo:** es una figura básica que brinda unidad y movimiento.
- **Líneas:** las líneas continuas y líneas puntadas permiten hacer referencia a los canales o nodos de las conexiones de las redes de aprendizaje.

Significados connotativos

- **Círculo:** Permite hacer los enlaces de las conexiones y brinda continuidad en los procesos.
- **Líneas:** Permiten dar intuición de conexión o vínculos y la infinidad que puedan tener.

Recursos visuales y Lingüísticos

Interjección: Uso de combinaciones de letras que expresan un estado de ánimo para aplicarlos en la interactividad de los personajes.

Repetición: la repetición de los nodos para contribuir en las redes de aprendizaje.

Juegos de Ideas: Los juegos de ideas y los juegos de palabras consisten en establecer asociaciones como lo es vincúláte que tiene dos significados la palabra, donde una establece relación con personas y la otra en hacer conexiones o navegar por la red. Y otro ejemplo es la red que puede entenderse de diferentes maneras ya sea redes de aprendizaje, red de Internet o de atrapar cosas. Y al hacer su asociación vincúláte a la red brinda una idea que se conecta con el proyecto.

Capítulo 06

Producción Gráfica

Este capítulo contiene el proceso de la previsualización del proyecto, los niveles de producción gráfica 1, 2 y 3 con sus respectivas validaciones también las propuestas gráficas finales fundamentadas, la vista preliminar del proyecto, lineamientos para la puesta en práctica y los honorarios.

Previsualización

Definición del Proyecto A

Desarrollo del curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y TIC en modalidad *e-learning*. El cual se estará implementando en la plataforma Moodle, por lo que se debe diseñar el entorno del curso y el material educativo en 5 módulos de aprendizaje por 5 semanas de estudio.

Resumen del Tema a abordar dentro de la pieza

Impacto socioeconómico y político de las tecnologías de la información y comunicación -TIC-

Módulo 1

La socioeconómica, política y las TIC

Este módulo se basa en los conceptos de socioeconómica y política, su relación con las nuevas tecnologías informacionales y la globalización actual de la sociedad digital hacia la economía de la mente.

- Definición de socioeconomía
- Definición de política
- Relación de la socioeconomía y política
- Socioeconomía y las TIC
- Política y las TIC
- La economía en la mente
- Las TIC y la globalización

Módulo 2

Impacto de la Sociedad del conocimiento

Impactos sociales que han generado la sociedad del conocimiento, sus beneficios, la posición de Guatemala y la necesidad de máquinas más inteligentes e individuos más inteligentes.

- Sociedad del conocimiento
- Beneficios de la sociedad del conocimiento
- Guatemala y la sociedad del conocimiento
- Cibersociedad
- Retos adaptativos en la sociedad del conocimiento
- Necesidades individuales y las expectativas de la sociedad

Módulo 3

Hacia la economía del pensamiento

La economía del conocimiento, los beneficios que otorga, la cobertura económica de las TIC, las estrategias de adaptación económica digital y las nuevas formas de trabajo en línea.

- Economía del conocimiento.
- Beneficios que otorga la economía del conocimiento.
- Cobertura económica de las TIC.
- Estrategias para adaptación económica del conocimiento.
- La economía de las TIC.
- Trabajo en la red.

Módulo 4

Cambio de la política frente a las TIC.

Los cambios que las TIC han generado en el campo político, sus formas de innovación digital, su inmersión en los gobiernos, las nuevas formas de participación ciudadana que se desarrollan tecnológicamente hablando.

- Innovación de la política
- Las TIC en los gobiernos
- Influencia de las TIC en la política
- Las TIC y las nuevas formas de participación ciudadana
- Influencia de las TIC en las campañas políticas
- E-Participación, requisitos funcionales y no funcionales

Módulo 5

Vida automatizada y digital

Se pueden establecer diversos cambios digitales que se desarrollan mediante una vida automatizada y digital, las características de un sujeto digital, e-servicio en las instituciones de gobierno y las nuevas formas de autoservicio y autogestión.

- Mercado laboral
- El sujeto digital
- E-servicios en las instituciones de gobierno
- Banca digital y sucursal electrónica
- Autogestión y autoservicio
- Intoxicación social y demencia digital.

Secciones principales de las piezas de Diseño

Banners Banner Principal del curso



Banner inicial con la imagen principal del curso.

Ilustración - texto - logotipo

Figura 28. Banner inicial del curso. Fuente: Elaboración propia.

Banners de módulos



5 Banners como portadas de cada módulo.

Ilustración - texto - logotipo

Figura 29. Banner portadas de módulos. Fuente: Elaboración propia.

Mini Banners de módulos



8 Mini Banners como identificadores de las actividades de aprendizaje.

Figura 30. Mini-Banner para actividades de aprendizaje Fuente: Elaboración propia.

Etiquetas



3 etiquetas para separar los recursos en cada módulo.

Recursos - Actividades - Clases

Figura 31. Etiquetas separadoras. Fuente: Elaboración propia.

e-book



5 E-book uno por cada módulo de aprendizaje.

Ilustraciones - Texto - Logotipo - íconos

Figura 32. E-book de cada módulo del curso Fuente: Elaboración propia.

Material didáctico multimedia



5 materiales didácticos interactivos uno por cada módulo de aprendizaje.

Ilustraciones - Texto - Logotipo - íconos

Figura 33. Material didáctico de cada módulo del curso Fuente: Elaboración propia.

Ruta de usuario

Curso modalidad e-learning en Moodle

Proyecto de graduación 2022

108

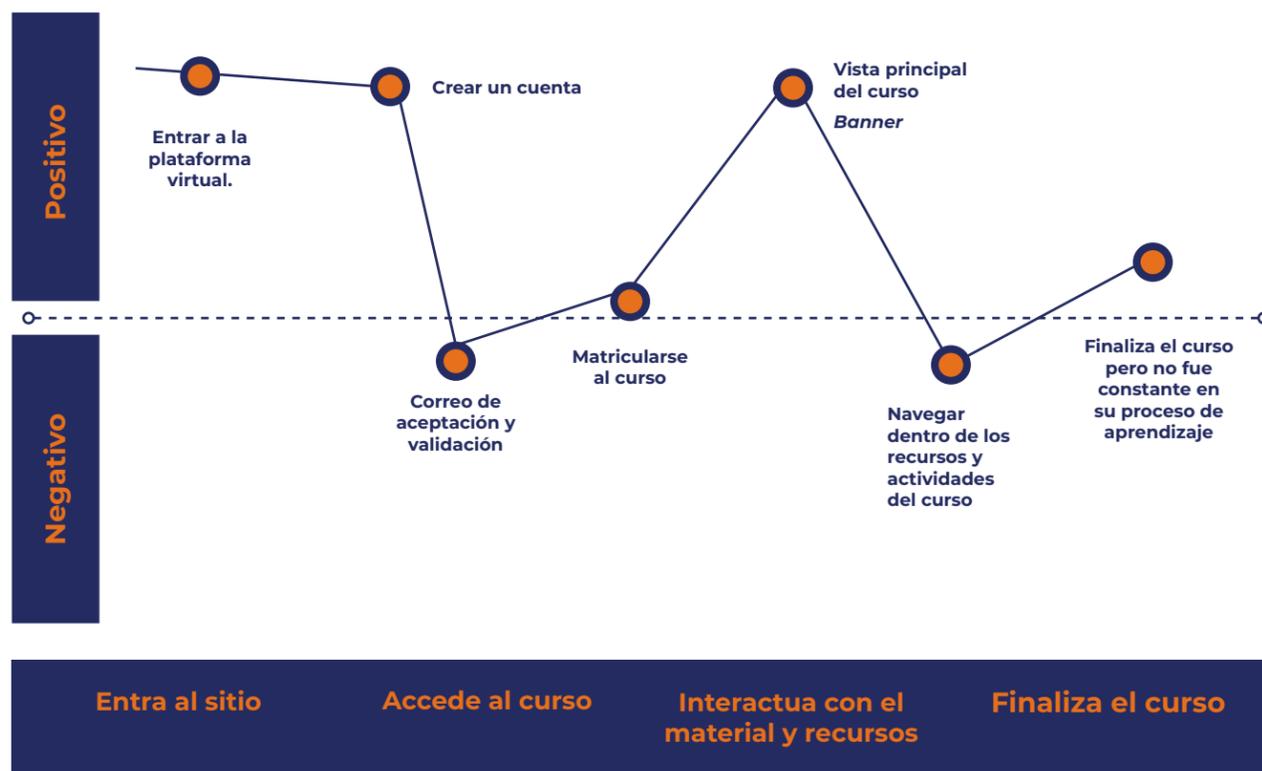


Figura 34. Ruta de usuario Fuente: Elaboración propia.



Nivel de producción gráfica **01**



Nivel de producción gráfica 01

Pieza gráfica 01 Personaje



Figura 35 Personaje del área social.
Fuente: Antecedentes del Departamento de educación virtual.

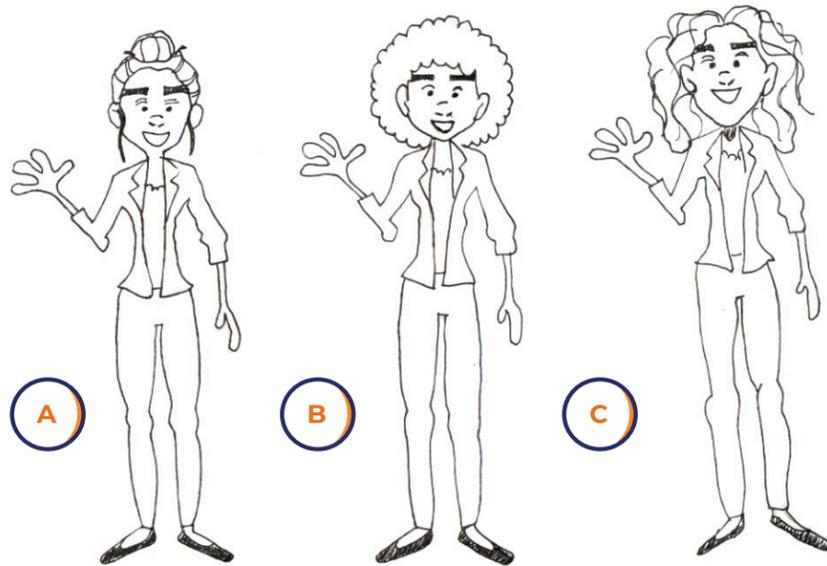


Figura 36-38. Propuestas de personajes para área social **Fuente:** Elaboración propia.

Propuesta A

Se continuó con la apariencia principal del personaje anterior del Departamento de educación virtual, solo brindándole un giro con expresiones más alegres y vestimenta más formal.

Propuesta B

Esta propuesta brinda la apariencia de una mujer de tez morena y cabello voluminoso.

Propuesta C

Esta propuesta brinda la apariencia de una mujer de tez morena clara y cabello ondulado.

Autoevaluación: Escala de valoración e instrumento de evaluación

La siguiente escala de valoración permitirá evaluar la mejor propuesta de ilustración del personaje del área social del Departamento de Educación Virtual. (Máxima calificación de 3pts. y mínima 1pt.)

Tabla. 14 Instrumento de valoración.

Indicadores	A	B	C
Calidad gráfica	3	2	1
Visualmente atractivo y estilo.			
Pregnancia	3	1	2
Memorable			
Adaptabilidad	3	2	2
Versátil, variedad			
Singularidad	2	2	2
Distintiva y creativa			
Total	11	7	7

Fuente: Elaboración propia.

Decisión final: se seleccionó la propuesta A, ya que tiene más pregnancia y calidad gráfica, por las similitudes con el personaje anterior.

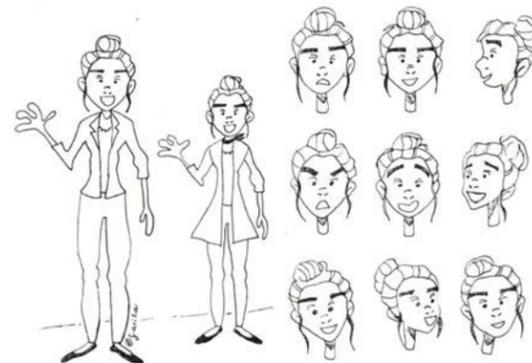


Figura. 39. Personaje con diferentes expresiones. **Fuente:** Elaboración propia.

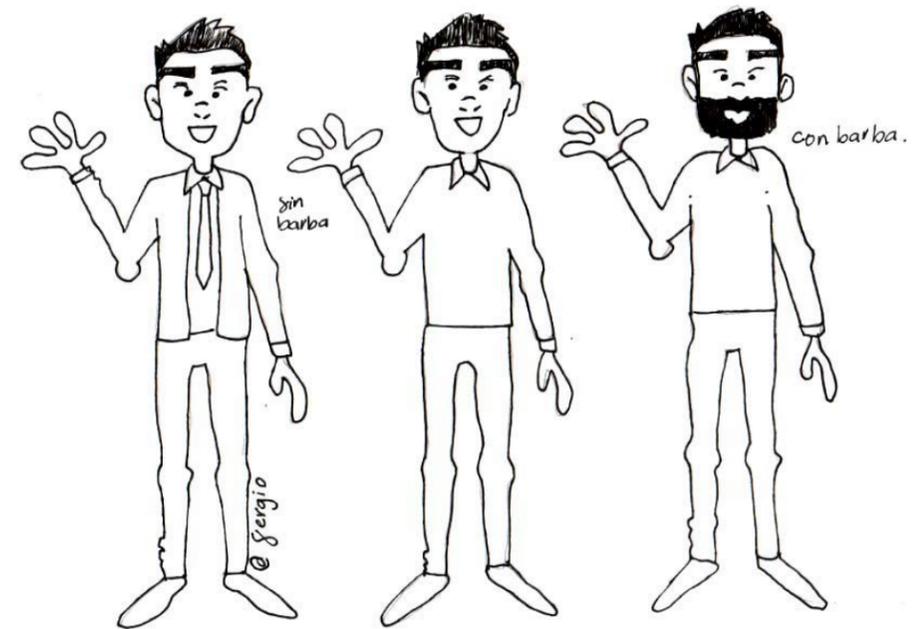


Figura 40 -42. Personaje varón para el área social. **Fuente:** Elaboración propia.



Figura 43. Personajes para el área social. **Fuente:** Elaboración propia.

Con base en la propuesta A, se realizó un personaje varón para que complemente al personaje principal.

Pieza gráfica 02 Banner de módulo de aprendizaje

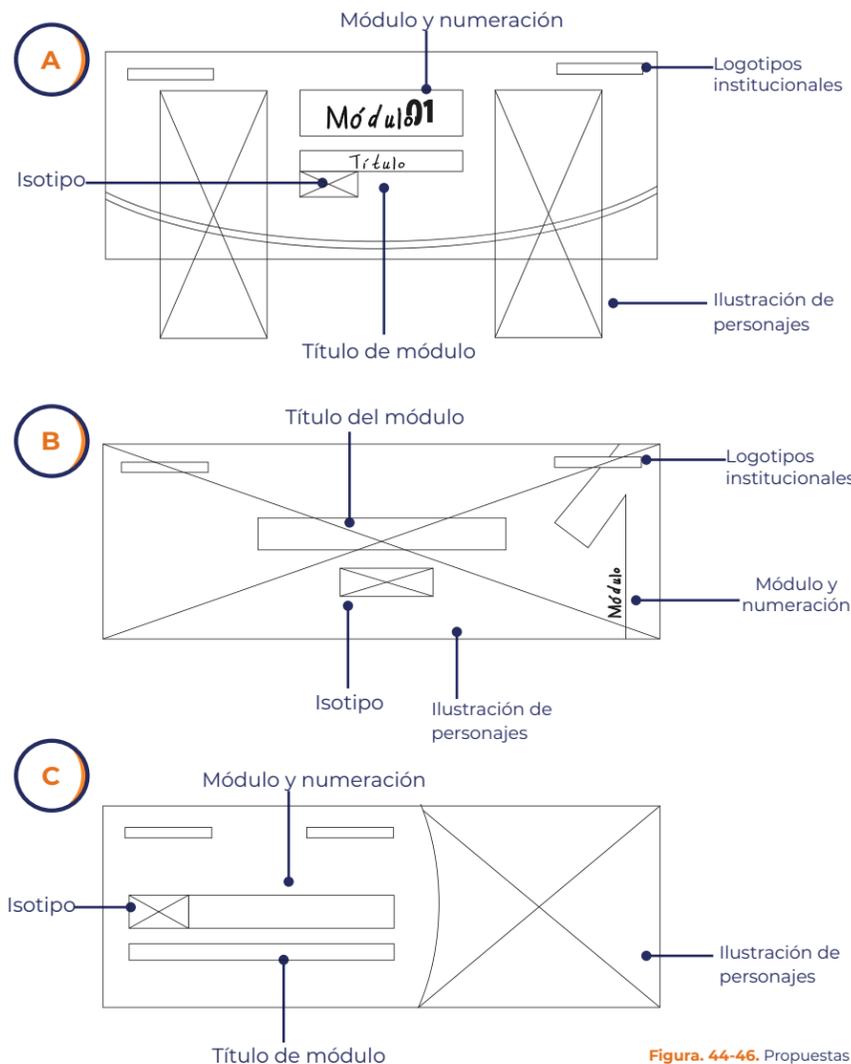


Figura. 44-46. Propuestas de banner del curso. Fuente: Elaboración propia.

Autoevaluación: Escala de valoración e instrumento de evaluación

La siguiente escala de valoración permitirá evaluar la mejor propuesta de banners para los módulos de aprendizaje de la plataforma Moodle. (Máxima calificación de 3pts y mínima 1pt.)

Tabla. 15 Instrumento de valoración.

Indicadores	A	B	C
Calidad gráfica	3	2	1
Visualmente atractivo y estilo.			
Pregnancia	3	1	2
Memorable			
Adaptabilidad	3	3	2
Versátil, variedad			
Singularidad	3	1	3
Distintiva y creativa			
Total	12	7	8

Fuente: Elaboración propia.

Decisión final: se seleccionó la propuesta A, por salir de sus aspectos tradicionales y mostrar una nueva manera de interactuar en la plataforma Moodle.

Propuesta A

El banner se realizará en un formato donde las ilustraciones salgan del espacio determinado y su forma no será totalmente rectangular, la parte inferior será a media luna.

Propuesta B

La siguiente propuesta tendrá una estructura básica con la numeración amplificada en la parte derecha.

Propuesta C

En esta propuesta se aplicará la ilustración en un lateral y forma circular con el texto y la información del banner.

Pieza gráfica 03 Portada de e-book

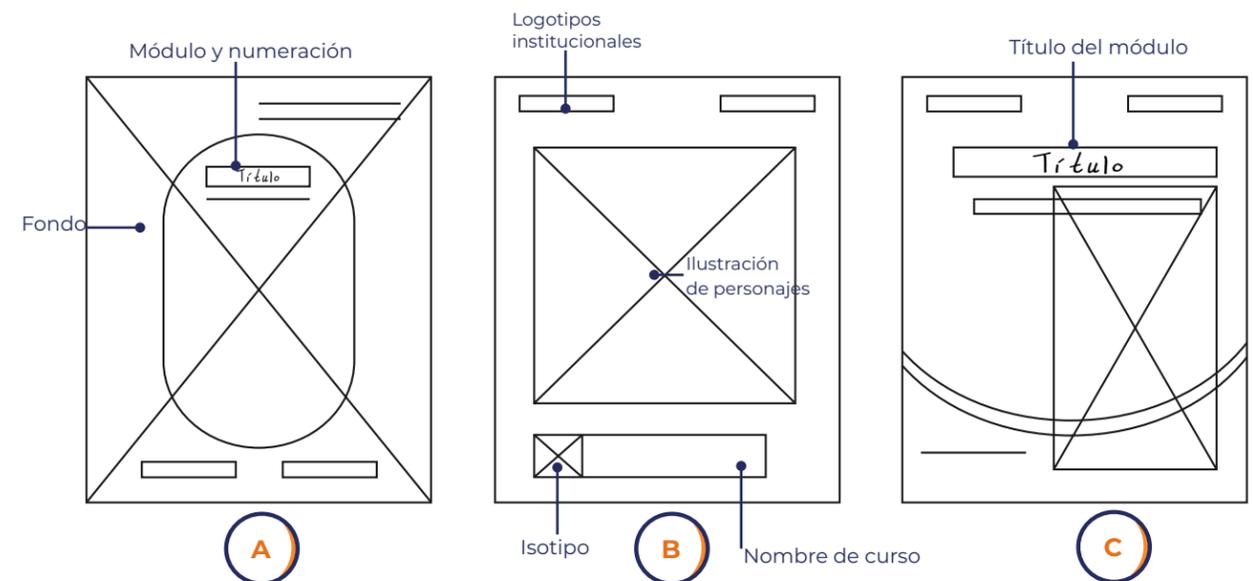


Figura.47-49. Propuestas de portadas. Fuente: Elaboración propia.

Propuesta A

Fondo simple de vectores y figura geométrica de óvalo, el cual centra la atención de los objetos brindando jerarquía visual en la portada.

Propuesta B

Esta propuesta busca centrar a los personajes con una distribución de los elementos con jerarquía visual simple.

Propuesta C

Esta propuesta tendrá un mayor impacto de color y una distribución jerárquica.

Autoevaluación: Escala de valoración e instrumento de evaluación

La siguiente escala de valoración permitirá evaluar la mejor propuesta de portada de e-books del curso de «Impacto socioeconómico y político de las TIC» del Departamento de Educación Virtual. (Máxima calificación de 3pts y mínima 1pt.)

Tabla. 16 Instrumento de valoración.

Indicadores	A	B	C
Calidad gráfica	3	2	3
Visualmente atractivo y estilo.			
Pregnancia	3	2	2
Memorable			
Adaptabilidad	3	2	3
Versátil, variedad			
Singularidad	2	2	2
Distintiva y creativa			
Total	11	8	10

Fuente: Elaboración propia.

Decisión final: se seleccionó la propuesta A, ya que tiene mejor calidad gráfica y descanso visual, los cual son aspectos importantes en el uso de dispositivos o pantallas.

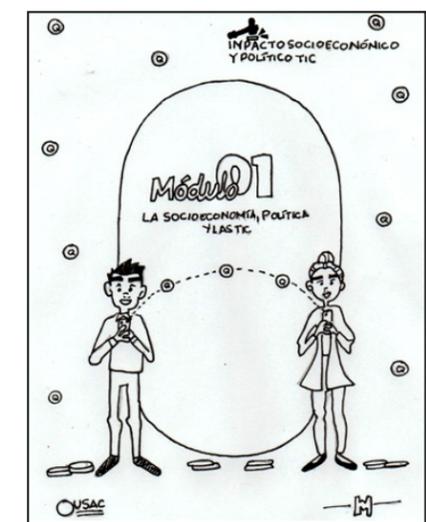


Figura.50 Propuesta de portada. Fuente: Elaboración propia.



Nivel de producción gráfica **02**

Nivel de producción gráfica 02

Pieza gráfica 01 Personaje



Figura 51. Personaje para área social (boceto).
Fuente: Elaboración propia.

Figura 52. Personaje con diferentes expresiones. (personaje vectorial) Fuente: Elaboración propia.



Figura 53. Personaje en los colores y prendas de vestir del área social (personaje con intervención de pinceles digitales)
Fuente: Elaboración propia.

Fundamentación: Sarita es una mujer social, por lo que se le aplicó el color naranja que representa esa área de aprendizaje y se contrastó con el azul complementándolo. Se implementaron elementos no normativos en la estructura del personaje brindándole singularidad, personalidad y sobre todo creatividad al personaje.



Figura 54. Personaje para área social (boceto).
Fuente: Elaboración propia.

Figura 55. Personaje en los colores y prendas de vestir del área social (vectorial)
Fuente: Elaboración propia.

Figura 56. Personaje en los colores y prendas de vestir del área social (tratamiento digital)
Fuente: Elaboración propia.



Fundamentación: Sergio y Sarita son los personajes del área social de los cursos del Departamento de Educación virtual, por lo que su relación es profesional, estableciendo vínculos de aprendizaje para la formación del conocimiento de sus estudiantes.

Figura 57. Sergio y Sarita Fuente: Elaboración propia.

Pieza gráfica 02 **Banner de módulo de aprendizaje**



Figura. 58 Banner bocetaje.



Figura 59-63 Banners digitales de la plataforma Moodle
Fuente: Elaboración propia.



Figura. 64 Banner principal del curso. Fuente: Elaboración propia.

Se realizó un *banner* siguiendo la línea gráfica de la propuesta A, para la identificación del curso en la parte inicial de la plataforma virtual de Moodle.

Pieza gráfica 03 Portada de e-book

A

C



Figura. 65-66. Portadas de e-books por módulos. Fuente: Elaboración propia.



Figura. 67-74. Banners principal del curso. Portadas de e-books por módulos. Fuente: Elaboración propia.

Fundamentación: Los *e-books* están diseñados de manera modular por lo que se realizó una portada para cada módulo.

Se diseñó dos propuestas digitales, las que tuvieron mayor puntaje en la autoevaluación. Se llegó a la conclusión, que los diseños que vinculan mejor el concepto creativo y los elementos fundamentales del diseño gráfico, son los artes con predominancia de color, los cuales responden a es la propuesta C la pieza gráfica la portada del *e-book* que obtuvo mayor puntaje desde la autoevaluación.

Descripción de la validación con profesionales

Técnica

Para la validación con profesionales se aplicarán encuestas en Google Forms y entrevistas virtuales en Meet, dependiendo la disponibilidad de los involucrados para la recolección de datos, recabando información tanto cualitativa como cuantitativa y así obtener datos más sustanciales para cada una de las piezas del proyecto.

Muestra

Rango: 25 a 40 años de edad

Se tomará una muestra con profesionales en el área de diseño gráfico a través de un *Master feedback*: Axel Barrios, Claudia Leal (Diseño multimedia) y Herber Crispín (Ilustración).

Herber Crispín también brindó una validación individual en la misma categoría.

(Ver anexos 7, figura 182-185)

Además se realizó otra evaluación con los siguientes profesionales:



Katherine Avalos
29 años

Diseñadora gráfica. Egresada de Universidad Rafael Landívar. Es docente de la Universidad de Occidente impartiendo las cátedras de Diseño Fundamental II y Taller de Audiovisuales I. Actualmente se desarrolla profesionalmente como diseñadora *In House* para Negocios de Consumo. Además de cursar el Máster en Dirección Estratégica en *Marketing*.



Karla Pérez
29 años

Diseñadora gráfica. Egresada de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Con experiencia en organizaciones gubernamentales y no gubernamentales con enfoque de desarrollo social, experiencia en el diseño editorial ha trabajado material lúdico y didáctico, y campañas en redes sociales. Además, tiene una especialización en neuroaprendizaje y una Maestría en Psicopedagogía en la Universidad Rafael Landívar.

Criterios de evaluación

Diseño

- **Pregnancia:** Es memorable.
- **Calidad gráfica:** Espacio, composición, equilibrio en el diseño y visualmente atractivo.
- **Jerarquía visual:** Establece un orden, y facilita su lectura.
- **Tipografía:** Si es fácil su lectura en pantallas o dispositivos.
- **Cromático:** El contraste es armónico.

Funcionalidad

- **Legibilidad:** Claridad, accesibilidad.
- **Suficiencia:** La pieza contiene únicamente los elementos necesarios.

Reproducción y tiraje

El material didáctico digital interactivo se va a aplicar en la plataforma Moodle por lo que los recursos no serán impresos.

Descripción de la validación

Para el proceso de validación, se realizó una encuesta para validar las piezas. Luego se envió una notificación a los profesionales para ver su disponibilidad. Los instrumentos de valoración fueron enviados a través de su correo electrónico, por medio de un enlace con un enlace de Google Forms para obtener los resultados, para su posterior tabulación.

Observar los instrumentos de validación escaneando el siguiente código QR. (Ver **anexo 5, figura 170-173**)



<https://forms.gle/SsoFD5xkgndDPqJg7>

Resultados de la validación



Figura. 77. Banner de formulario para encuesta. Fuente: Elaboración propia.

Sección 01 personaje

¿Cómo considera la calidad gráfica del personaje?



80% mencionó que eran muy buenos y un **20%** excelentes, por que son personajes que se pueden institucionalizar, solo se debe modificar las manos para que tengan 5 dedos.

Cree ¿Qué los nombres y los personajes representan el área social del conocimiento?

Sarita y Sergio



100% mencionó que sí, por que los nombres no son muy comunes, por lo que estaban muy bien para los personajes.

Figura 78-79. Gráficas validación de profesionales. Sección 01 Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/SumP1bbdm5qLX6sUA>

Justifique su respuesta anterior.

«Se adecuan al grupo objetivo, teniendo rasgos jóvenes, pero la vestimenta se asocia con un poco más de autoridad y apoyo creando balance. / Son personajes amigables, la línea gráfica es moderna y atemporal, la fonética de los nombres es fácil de comprender, los nombres son cortos y fáciles de recordar. Agregaría elementos complementarios que reflejen el conocimiento, algún detalle en la vestimenta o un *wearable* que refleje la temática.»⁵³

Comentarios

«Tener personajes relacionados al proyecto ayuda a visibilizar y crear un referente para los estudiantes. Modificar manos, ya que en algunos se ven extrañas. Así como existe un estudio de expresiones, también debería de existir un estudio de expresión corporal, que los personajes se vean más relajados.»⁵⁴

⁵³ Encuesta a profesionales del Diseño gráfico en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/SumP1bbdm5qLX6sUA>
⁵⁴IBID

Sección 02 Banners

Se evidencia el concepto creativo en las piezas de diseño: **10%** mencionó que se evidenciaba muy bien y un **90%** excelente, solo buscar uniformidad en todos los banners.



Considera ¿qué tienen una buena jerarquía visual? (Establece orden y facilita su lectura.)

100% mencionó que eran excelentes, solo tener cuidado con la jerarquía entre los títulos.



Tipografía es adecuada para pantallas y dispositivos móviles.

100% mencionó que eran excelentes.

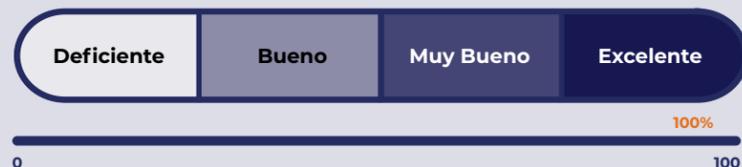


Figura 80--82. Gráficas validación de profesionales. Sección 02. Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/SumP1bbdm5qLX6sUA>

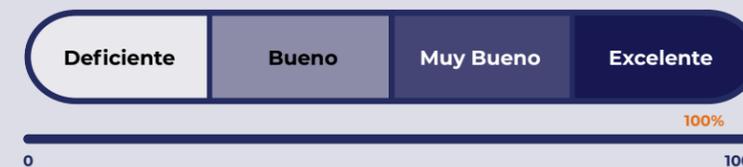
Comentarios

«La palabra “módulo” mantiene una jerarquía similar al nombre, podría considerarse marcar más la diferencia para identificarlo de forma inmediata. Evaluar el color del el módulo 3 pareciera ser más importante por el cambio de color. ¿Cuál es la finalidad de resaltar solo las letras LA SOC? Es mejor resaltar la palabra completa o que todo el texto tenga la misma variable tipográfica.»⁵⁵

⁵⁵ Encuesta a profesionales del Diseño gráfico en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/SumP1bbdm5qLX6sUA>

Sección 03 e-books

Son memorables las portadas y el contenido de los e-books:



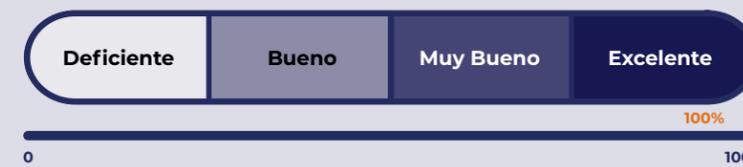
Tiene Calidad gráfica: espacio, composición, equilibrio en el diseño y es visualmente atractivo.

100% mencionó que eran excelentes. Cada una de las preguntas de esta sección, ya que se mantiene una consistencia en la línea gráfica, en la cual se evidencia dinamismo y la paleta de colores connota el área de conocimiento del curso de Impacto Socioeconómico y Político de las TIC.



El contraste de color es armónico.

Solo tener cuidado de no empastar los colores.



Las piezas tienen jerarquía visual establecen un orden, y facilitan su lectura.



Figura. 83-86. Gráficas validación de profesionales. Sección 03. Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/SumP1bbdm5qLX6sUA>

Comentarios

«Las piezas tienen jerarquía visual establecen un orden, y facilitan su lectura.»⁵⁶

Comentarios generales del proyecto

«Las piezas del proyecto son identificables gracias a la consistencia en la línea gráfica, la premisa cromática connota educación, confianza y dinamismo. Es una propuesta gráficamente llamativa, la paleta de colores es apropiada y la línea gráfica representa el concepto generado.»⁵⁷

⁵⁶ Encuesta a profesionales del Diseño gráfico en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/SumP1bbdm5qLX6sUA>

⁵⁷ ÍBID

Descripción y fundamentación de la **decisión final**

Pieza gráfica 01 Personaje

Debido a que el **100%** de los profesionales lo mencionaron, tanto en el *Master Feedback* como en el instrumento de validación, se tomó la decisión de modificar las manos de los personajes, para que tengan 5 dedos siguiendo la anatomía del cuerpo humano.



Figura. 87 Personajes Fuente: Elaboración propia.

Pieza gráfica 02 Banners

Líneas punteadas con nodos



Figura. 88 Banner 01 Fuente: Elaboración propia.

Tipografía toda con el mismo efecto

Tras las observaciones se decidió modificar los fondos para tener una mayor legibilidad de color de la tipografía, personajes y el fondo, modificar las manos de los personajes, y la línea punteada colocarle los nodos para vincular de mejor manera el concepto creativo y unificar los diseños y colores.

Pieza gráfica 03 e-books



Fondo
Manos de personajes



Cambio de accesorios

Figura 89-91. portadas de los e-books Fuente: Elaboración propia.

Tras las observaciones se decidió modificar aspectos de diseño y color en los *banners* para unificar las piezas gráficas y así brindarle la misma importancia a cada uno de los módulos de aprendizaje.



Nivel de producción gráfica **03**

Nivel de producción gráfica 03

Pieza gráfica 01 Personaje



Figura 92. Personajes del curso Fuente: Elaboración propia.



Figura 93. Evolución de los personajes Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Se tomó la decisión de modificar las manos de los personajes para que tengan 5 dedos por si en algún momento la institución Wdesea que los *e-books* se puedan imprimir, tendrían que modificarlas, se incurriría en gastos adicionales en la modificación de cada personaje. En el ámbito editorial es un requerimiento seguir con la anatomía del cuerpo humano.

Pieza gráfica 02 Banners



Figura 97. Banner con diseño anterior. Fuente: Elaboración propia.

Figura. 94-96 Banners de módulos de aprendizaje 01 -03. Fuente: Elaboración propia.



- Fondo Azul con degradé
- Manos con 5 dedos



- Accesorios
- Fondo Azul con degradé
- Manos con 5 dedos



Figura 100. Banner con diseño anterior.
Fuente: Elaboración propia.

Figura. 98-99 Banners de módulos de aprendizaje. 04-05
Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Se tomó la decisión de modificar los fondos con un degradé del color azul para no empastar o saturar los banners y tener un mayor grado de legibilidad de todos los elementos, se realizaron pequeños cambios en posiciones, manos y accesorios de los personajes y así vincular mejor el concepto creativo.

Pieza gráfica 03 Portadas e-books



Figura 101 -104 e-books (portadas) de módulos de aprendizaje. 01-04 Fuente: Elaboración propia.



Figura 105. e-books (portadas) de módulos de aprendizaje. 05
Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Se tomó la decisión de modificar los mismos aspectos de los banners, para tener una unidad gráfica.

Descripción de la validaciones

Técnica

Para la validación con el cliente y grupo objetivo se aplicará un formulario en Google Forms para la recolección de datos, recabando información tanto cualitativa como cuantitativa y así obtener datos más sustanciales para cada una de las piezas del proyecto.

Muestra Cliente

Se tomará como muestra a la directora del Departamento de Educación Virtual y a dos docentes profesionales en el área del diseño gráfico para validar cada una de las piezas del proyecto, los cuales son los siguientes:



Karla Valdez
31 años

Directora del Departamento de Educación Virtual -FAHUSAC-. Egresada de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Docente titular. Asesora del área técnica y de diseño de cursos virtuales de los programas de las maestrías virtuales.



Ligia Franco
31 años

Profesora de educación superior, diseñadora gráfica. Egresada de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Docente y diseñadora gráfica de la Facultad de Humanidades, en el Departamento de Educación Virtual.



William Pérez
31 años

Profesor de educación superior, diseñador gráfico. Egresado de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Docente y diseñador gráfico de la Facultad de Humanidades, en el Departamento de Educación Virtual.

Figura 106-107. Fotografías de los clientes. Fuentes: Red Social Facebook de los Clientes.

Grupo objetivo

Se realizará una encuesta en Google Forms para obtener información valiosa para el proyecto de cada una de las piezas, a una muestra mínima de 5 personas

y una máxima de 10 del grupo objetivo del Departamento de Educación Virtual. Edades : 18 a 50 años

Criterios de evaluación

Diseño

- **Pregnancia:** Es memorable.
- **Calidad gráfica:** Espacio, composición, equilibrio en el diseño y visualmente atractivo.
- **Jerarquía visual:** Establece un orden, y facilita su lectura.
- **Tipografía:** Si es fácil su lectura en pantallas o dispositivos.
- **Normas gráficas:** Responde a las normas institucionales y gráficas.

ver su disponibilidad, los cuales serán enviados a través de su correo electrónico institucional, con un enlace de Google Forms para obtener los datos para su tabulación.

Con el grupo objetivo se enviará por correos, según base de datos institucional y por redes sociales WhatsApp en los grupos de los cursos ya establecidos.

Funcionalidad

- **Legibilidad:** Claridad, accesibilidad.
- **Suficiencia:** La pieza contiene únicamente los elementos necesarios.

Leer el siguiente código QR la visualización de los instrumentos de validación.

(Ver anexo 6, figura 178-181)



Cliente

<https://forms.gle/e8pCCzNkQoEGVmhU9>



Grupo objetivo

<https://forms.gle/ijZ3grweEowAvhA77>

Descripción de la validación

Para el proceso de validación se realizará una encuesta para validar las piezas. Luego se enviará una notificación a los clientes, iniciando con la Jefa inmediata M.A. Karla Valdez, con su aprobación se enviará a los docentes seleccionados, para

Resultados de la validación con cliente



Figura. 108. Banner de formulario para encuesta. Fuente: Elaboración propia.

Sección 01 personaje

¿Cómo considera la calidad gráfica del personaje?



100% mencionó que eran excelentes por que invitan a conocer más acerca del curso.

Cree ¿Qué los nombres y los personajes representan el área social del conocimiento?



100% mencionó que sí, por que son fáciles de recordar

Figura 109-110. Gráficas validación con clientes, sección 01. Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

Justifique su respuesta anterior.

«Las imágenes identifican al curso del área social humanística y hacen las conexiones o lazos de vinculación a la obtención de aprendizaje.»⁵⁸

Comentarios

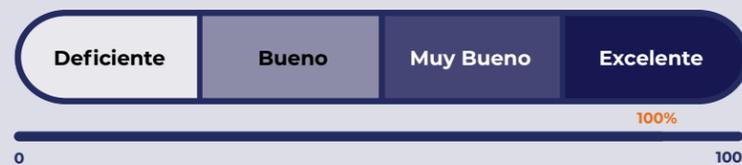
«Felicitaciones por el producto realizado.»⁵⁹

⁵⁸ Encuesta al cliente DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

⁵⁹ ÍBID

Sección 02 Banners

Se evidencia el concepto creativo en las piezas de diseño:



100% excelente, porque se evidencia el concepto en cada una de las piezas.

Considera ¿qué tienen una buena jerarquía visual? (Establece orden y facilita su lectura.)



100% mencionó que eran excelentes, porque facilitan el orden y su lectura.

Tipografía es adecuada para pantallas y dispositivos móviles.



100% mencionó que eran excelentes.

Figura 111-113. Gráficas validación con clientes, sección 02
Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

Comentarios

«Existe equilibrio en la dosificación de los recursos para su visualización y diseño.»⁶⁰

Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

⁶⁰Encuesta al cliente DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

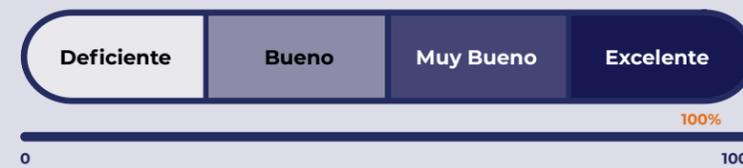
Sección 03 e-books

Son memorables las portadas y el contenido de los e-books:



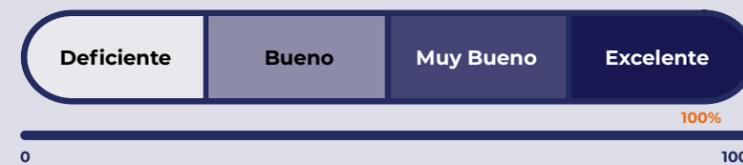
100% mencionó que eran excelentes. Cada una de las preguntas de esta sección.

Tiene calidad gráfica: espacio, composición, equilibrio en el diseño y visualmente atractivo.



No se estableció ninguna mejora ya que el cliente considero que cada uno de los elementos tienen un balance tanto de diseño como de comunicación.

El contraste de color es armónico.



Las piezas tienen jerarquía visual establecen un orden, y facilitan su lectura.

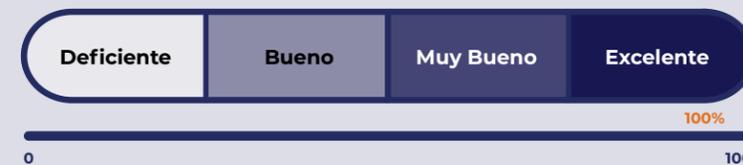


Figura 114-117. Gráficas validación con clientes, sección 03
Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

Comentario

«Poseen los recursos gráficos en los e-book el mismo balance en el diseño visual y de comunicación.»⁶¹

Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

⁶¹Encuesta al cliente DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRSX7>

El proyecto responde a los objetivos institucionales:

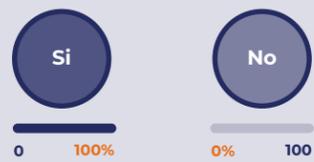


Figura. 118 Gráficas validación con clientes, sección 03
Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRX7>

Comentarios generales del proyecto

«Buen trabajo para su implementación.»⁶²

La jerga y los términos que se utilizaron para este instrumento fueron basados en aspectos del diseño gráfico, ya que los involucrados están familiarizados con conceptos de esa área.

⁶²Encuesta al cliente DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/N15rSWND5EYXPRX7>

Resultados de la validación con G.O.



Figura 119. Banner de formulario para encuesta. Fuente: Elaboración propia.

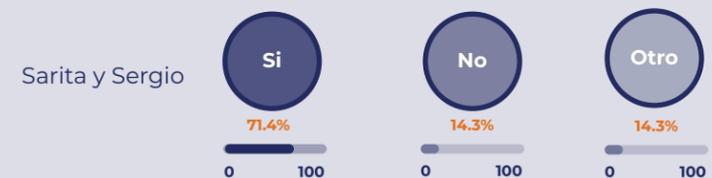
Sección 01 personaje

Consideras que los personajes son visualmente atractivos:



El 71.4% del grupo objetivo considera que son muy buenos los personajes, mientras que un 14.3% excelentes y un 14.3% deficientes. por que invitan a conocer más acerca del curso.

Te gustan los nombres de los personajes:



El 71.4% del grupo objetivo considera que sí, un 14.3% mencionaron que no y un 14.3% Otro mencionó que que el nombre de Sarita fuera sin diminutivo.

Figura. 120-121. Gráficas validación con G.O. Sección 01 Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre <https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

Si su respuesta fue no y si tuviera la posibilidad de cambiarles nombres ¿Cuál le pondría? (Recuerde que su característica principal son personas sociales o sociables)

«Nombres de estudiantes que perdieron la vida en esta pandemia en homenaje o de algunos catedráticos que también perdieron esta batalla ante la pandemia. Considero que los nombres están bien, ya que es bueno cambiar de nombres, y no lo común de José y María. Los nombres sin diminutivo están bien. Sara y Luis o Sara y Danny Neta y Dito haciendo referencia a conectadito»⁶³

⁶³ Encuesta al Grupo objetivo de DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

Los personajes consideras que son docentes o estudiantes:

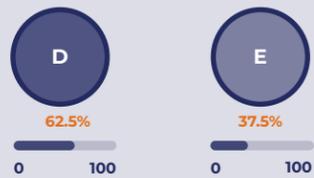


Figura 122. Gráficas validación con G.O. Sección 01 Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre .<https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

El **62.5%** consideran que los personajes son docentes por la forma de vestir y un **37.5%** considera que son estudiantes, más el personaje femenino por el nombre en diminutivo.

Comentarios

«Los personajes se consideran aceptables si serán los docentes, si se utilizara como referencia a estudiantes acoplar la vestimenta y accesorios. Sergio es docente y Sarita estudiante por el diminutivo. Excelente diseño de los personajes, quizá si fuera yo el diseñador del personaje utilizaría un personaje con traje típico ya sea hombre o mujer. Se tiene la idea de que al verse jóvenes, son estudiantes pero los docentes que imparten clases son jóvenes. Docentes por el aspecto.»⁶⁴

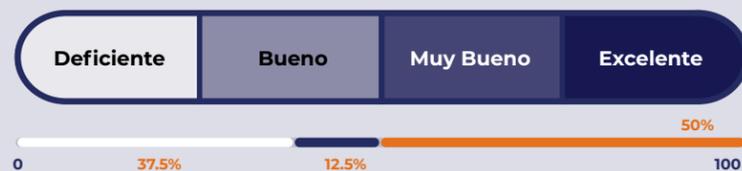
Sección 02 Banners

Considera ¿qué tienen una buena jerarquía visual? (establece orden y facilita su lectura)



El **37.5%** considera que es excelente, el **37.5%** muy bueno y el **25%** Bueno. Cuando las plataformas son interactivas, creativas, y coloridas, los estudiantes las observan con más ganas de estudiar.

Tipografía es adecuada para pantallas y dispositivos móviles.



El **50%** mencionó que eran excelentes, un **12.5%** Muy bueno y el **37.5%** Bueno. Ya que algunos preferían la tipografía en *bold* o *black* por dificultades visuales.

Figura 123-124. Gráficas validación con G.O. Sección 02 Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre .<https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

⁶⁴ Encuesta al Grupo objetivo de DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

Comentarios

«Existe equilibrio en la dosificación de los recursos para su visualización y diseño. Dejarán de usar la triada de colores verde, anaranjado y azul. Está bien. En mi capacidad visual prefiero el naranja en bold para dispositivo móvil. Creo que el azul está muy fuerte.»⁶⁵

Sección 03 e-books

Son memorables las portadas y el contenido de los e-books:



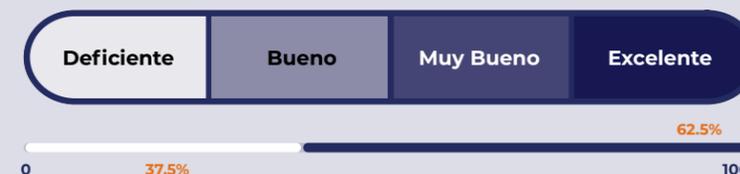
El **50%** mencionó que eran excelentes, un **12.5%** Muy buenos y un **37.5%** Bueno. Ya que algunos preferían la tipografía en *bold* o *black* por dificultades visuales.

Considera ¿Qué los espacio, composición, equilibrio en el diseño y visualmente atractivos?



El **50%** mencionó que eran excelentes, un **12.5%** Muy buenos y el **37.5%** Buenos. Los banners son visualmente atractivos y diferentes a lo que están acostumbrados.

El contraste de color es armónico.



El **62.5%** mencionó que eran excelentes y un **37.5%** Buenos. Los colores son representan a la institución pero su aplicación es distinta.

Figura 125-127. Gráficas validación con G.O. Sección 03 Fuente: Elaboración propia. Encuesta de Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre .<https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

⁶⁵ Encuesta al Grupo objetivo de DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

Comentario

«Cuando los espacios están bien identificados, son más fáciles de identificar, para realizar las tareas.

La pañoleta del personaje femenino que sea de otro color debido a que se pierde con el fondo y da la sensación que está separado la cabeza del cuerpo.

Al tener un fondo azul no cansa la vista.

Me parece genial el uso de colores y las posiciones de los contenidos tanto en portada como interior.

Excelente. Me gusta el interior de las portadas.

Se ve bien.

Cuando las plataformas son interactivas, creativas, y coloridas, los estudiantes las ven con más ganas de estudiar. »⁶⁶

Comentarios generales del proyecto

«Excelente proyecto, ya que con plataformas bien estructuradas y creativas se facilita el aprendizaje.

La disposición visual y espacial de los personajes está bien realizada, es agradable a la vista y llama la atención para seguir el contenido.

Está muy innovador la modificación del Moodle. Es una buena idea innovar y no mantener monótono un solo diseño. Los cambios de los colores van acorde a la Facultad.

Me gusta el concepto, no me queda claro si Sarita es docente o estudiante, pero en general me gusta, creo que la apariencia en cuanto a las edades es correcta ya que como estudiante de Educación Virtual sé que somos un grupo bastante diverso en cuanto a edad, al igual que los docentes. Felicidades!!!

Excelentes iniciativas ya este tipo de recursos aparte de llamar la atención al lector, uno como estudiante disfruta el material proporcionado.

Muy buen proyecto, creo que es muy positivo el buscar mejorar los *e-books*.

Me parece interesante. »⁶⁷

⁶⁶ Encuesta al Grupo objetivo de DEFAHUSAC en Google Forms realizada del 15 al 20 de octubre. <https://forms.gle/Gh9uD8e6t71Go43d7>

⁶⁷ [BID]

Propuesta final fundamentada

Pieza gráfica 01 Personajes

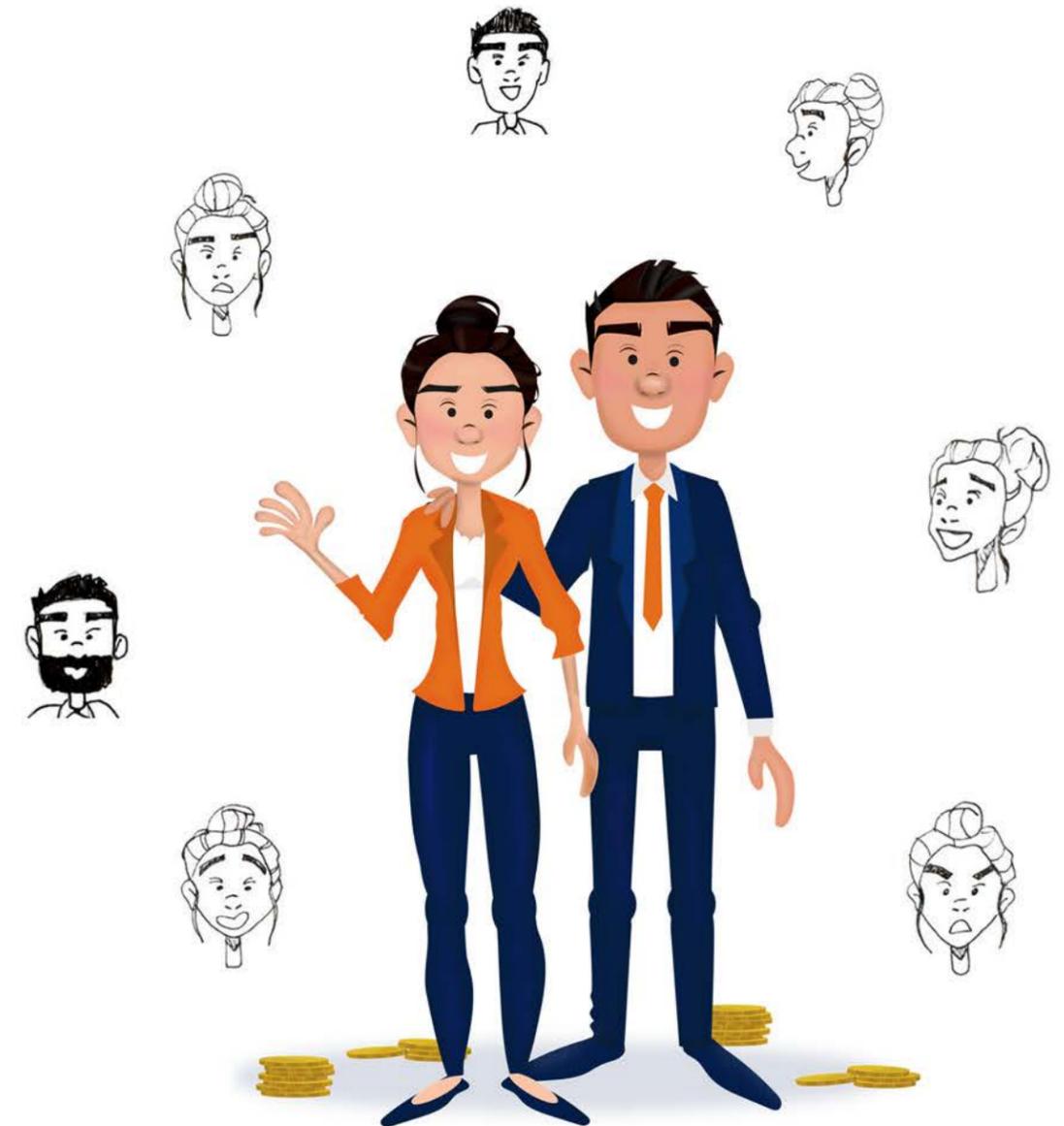


Figura. 128 Personajes
Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Al personaje femenino se le modificará el nombre de Sarita quitándole el diminutivo, entonces los nombres serán Sara y Sergio para que se tenga la idea de que los dos son docentes.

Pieza gráfica 02 *Banners*



Figura. 129 -132. *Banners* de módulos de aprendizaje 1-4
Fuente: Elaboración propia.

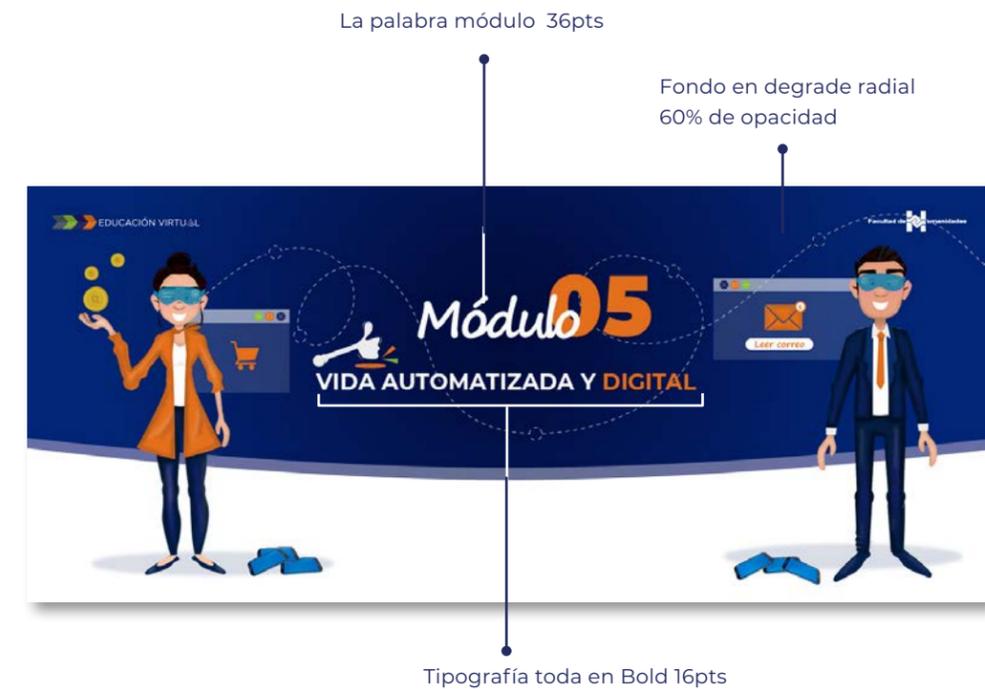


Figura 133. *Banners* de módulos de aprendizaje 05
Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

El título se aumentó a **36** pts. para brindar una mejor jerarquía visual, el subtítulo se le brindó la misma variable tipográfica en **16** pts. en *bold*, el fondo tiene una opacidad de **60%** para tener un mayor grado de legibilidad, ya que la plataforma virtual posee un color de fondo blanco, los *banner* resaltarán identificando cada uno de los módulos de aprendizaje fácilmente, sin saturar o empastar los colores.



Figura. 134 Banners principal del curso.
Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

El banner principal del curso se modificó el fondo con un degradé circular color gris para continuar con la línea gráfica.



Figura. 135-138. e-books (portadas 01-04) de módulos de aprendizaje 05 Fuente: Elaboración propia.



Título 36pts

Tipografía

Figura 139. e-books (portadas 01-04) de módulos de aprendizaje 05 Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Se realizaron cambios similares a los banners para mantener unidad gráfica.

Vista preliminar de la Pieza Gráfica Material didáctico digital



Figura 140. Material didáctico digital. Fuente: Elaboración propia.

Banners



Figura 141. Banners finales
Fuente: Elaboración propia.



e-books

Figura 142. e-books finales
Fuente: Elaboración propia.

Visualiza los e-books en la siguiente QR:



<https://drive.google.com/drive/folders/1cN79esf79F7SHhgq8yAlzYFgPvaz33lk?usp=sharing>



Figura 143. Apariencia de Moodle 01-
Fuente: Elaboración propia.

Apariencia en Moodle



Figura 144. Apariencia de Moodle 01-
Fuente: Elaboración propia.



Figura. 145- 149. Apariencia de Moodle
Fuente: Elaboración propia.

Material didáctico interactivo



Figura 150-151. e-books (portadas 01-04 de módulos de aprendizaje 05 Fuente: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación

Se continuó con la línea gráfica de los banners para el material interactivo que se realizó en el recurso de H5P de la plataforma Moodle.

EDUCACIÓN VIRTUAL

Sopa de letras

¡Iniciemos la búsqueda!

El siguiente recurso didáctico es para que te familiarices con los términos del módulo 1.

Busca las palabras en la siguiente sopa de letras

Find the words

Sociedad
Sociología
Política
Democracia
Anarquía
Teocracia
Economía
Globalización
Aristocracia
Parlamentario

Time Spent : 0:00

0 of 10 found

Check

Figura 152. Sopa de letras.
Fuente: Elaboración propia.

USAC

IMPACTO SOCIOECONÓMICO Y POLÍTICO DE LAS TIC - MSC. KARLA VALDEZ

Área personal / Mis cursos / IMPACTO SOCIOECONÓMICO Y POLÍTICO DE LAS TIC - MSC. KARLA VALDEZ / Tema 3 / Impacto de la sociedad del conocimiento

Impacto de la sociedad del conocimiento

EDUCACIÓN VIRTUAL

Crucigrama

¡Hagamos despegar nuestro conocimiento!

El siguiente recurso didáctico es para preparar el conocimiento del módulo 1.

Across

1 Permite la inclusión del aprendizaje organizacional. (5)

2 En esta teoría, se encuentran las personas cuyos valores son los avances tecnológicos, pero siempre conectados. (2)

5 Es una conglomerado de personas con habilidades en cuanto al manejo de las tecnologías. (7)

Down

1 Es este sector combate del cambio climático. (7)

2 Aumento de libros que están mostrando información. (5)

Check

Check

CONTENIDO 01

INTERACTIVO 01-000010

Te puede interesar:
Biblioteca Virtual UNEGUAC
Biblioteca FAREUNEGUAC

Síguenos en:
Facebook

Contactanos
Edificio 54, Ciudad Universitaria zona 12, Guatemala
E-mail: abcd@uneguc.edu.gt

Figura 153. Crucigrama
Fuente: Elaboración propia.

Lineamientos para la puesta en
Práctica




**IMPACTO SOCIOECONÓMICO
Y POLÍTICO TIC**

Lineamientos para la puesta en práctica

El curso de Impacto Socioeconómico y Político TIC se implementará en la plataforma Moodle y todos los artes se dejarán configurados en la plataforma virtual, para que los docentes no tengan dificultad para utilizar el material.

El curso tendrá un formato de botones que contendrá una sección por cada módulo de aprendizaje (5 módulos), los cuales estarán ocultos de manera colapsada y se irán habilitando cada semana para no agobiar a los estudiantes con tanta información.

Banners

Se realizaron 6 *banners* los cuales son los siguientes:

Banner principal: Para la identificación del curso. (Código ISPT00)

5 banners de módulos de aprendizaje: Para poder identificar cada sección de Moodle, es decir, cada módulo de aprendizaje.

Tabla. 17 Códigos de los módulos de los *Banners*.

Módulo	Código
Módulo 1: Socioeconomía, política y las TIC	Código ISPT01
Módulo 2: Impacto de la sociedad del conocimiento	Código ISPT02
Módulo 3: Hacia la economía del conocimiento	Código ISPT03
Módulo 4: Cambios de la política frente a las TIC	Código ISPT04
Módulo 5: Vida automatizada y digital.	Código ISPT05

Fuente: Elaboración propia.

e-books

Se dejarán configurados en formato PDF para que los estudiantes pueden visualizarlos y a la vez descargarlos, si lo desean. Y se identificarán con el mismo nombre en el código.

Tabla. 18 Códigos de los módulos de los *e-books*

Módulo	Código
Módulo 1: Socioeconomía, política y las TIC	Contenido 01
Módulo 2: Impacto de la sociedad del conocimiento	Contenido 02
Módulo 3: Hacia la economía del conocimiento	Contenido 03
Módulo 4: Cambios de la política frente a las TIC	Contenido 04
Módulo 5: Vida automatizada y digital.	Contenido 05

Fuente: Elaboración propia.

Etiquetas

Las etiquetas permitirán identificar y diferenciar los elementos en la plataforma, las cuales serán 3, la primera es para los recursos didácticos, la segunda para las actividades de aprendizaje y evaluaciones, mientras que la tercera para colocar la fecha de la clase virtual, enlace y grabación de la misma. El será el mismo nombre de cada etiqueta, los cuales se enlistan a continuación:

Recursos
Actividades
Clase

Mini banners

Los mini *banners* servirán para identificar cada una de las actividades y evaluaciones del curso. Las cuales contendrán el nombre del curso y el tipo de actividad de aprendizaje

Foro
Actividad de aprendizaje
Video educativo
Evaluación de aprendizaje
Asistencia

Ruta de aprendizaje

Será un documento PDF, que permitirá rellenar el formulario para que los docentes puedan modificar las fechas o la información según calendario. Y se nombraran de la siguiente manera:

Ruta de aprendizaje 01
Ruta de aprendizaje 02
Ruta de aprendizaje 03
Ruta de aprendizaje 04
Ruta de aprendizaje 05

Proceso de divulgación y publicación

La divulgación se realizará como cualquier curso en la misma modalidad educativa, podrá identificarse con el código de matriculación al estudiante; el cual será ISPT2022, según el año en curso. Este código será enviado a los estudiantes a través de correo electrónico que deberán enviar el profesor según el listado de la base de datos, proporcionada por la Dirección del Departamento de Educación Virtual.

Proceso de mediación de resultados

Matriculación

La matriculación será uno de los aspectos que dará acceso a los estudiantes a la interfaz del curso y a través de la sección de participantes, permite cuantificar a los estudiantes matriculados al curso y con el ajuste «rastreo de finalización» se habilita la opción de autocompletar, para que los estudiantes vayan marcando su avance y quede registro en la plataforma.

El correo que se les enviará a los estudiantes con el código de matriculación y para verificar si lo leyeron, se recomienda utilizar la extensión de Google MailTrack que se puede vincular al correo institucional del docente y con su versión gratuita le permitirá observar si el correo fue visto como en la aplicación de WhatsApp, habilitando dos cheques, solo que en este caso son de color verde y luego llegará un correo notificando a qué hora se observó por el estudiante.

Extensión MailTrack: Enlace y código QR



<https://goo.gl/1LjS1>

La plataforma Moodle en el área de administración se pueden generar informes:

Informe estadístico: Muestra la actividad de los estudiantes y en qué semanas hubo mayor actividad en el curso.

Informe actividad del curso: Muestra cuántas visualizaciones tuvieron los recursos, actividades o enlaces y por cuántos usuarios de manera general.

Contenido
Mini banners
Ruta de aprendizaje

Informe participación del curso: Este informe le servirá al docente para observar cuántos estudiantes observaron cada una de las actividades de aprendizaje, foros, asistencia y otros recursos de la plataforma.

Cotización y honorarios

Total de horas reales de producción gráfica: 256:00:00

Tabla. 19 Cotización y honorarios

Actividad	Descripción	Costo por hora	Horas	Total	
Insumos	1. Equipo de cómputo	Q 2.41	256	Q 616.96	
	2. Software y Apps	Q 0.37	256	Q 94.72	
	3. Material de librería	Q N/A	N/A	Q 50.00	
	4. Servicio de Internet	Q 0.52	256	Q 48.40	
	5. Energía Eléctrica	Q 0.28	256	Q 71.68	
Servicios técnicos	6. Vaciado de texto y maquetación. (Q 50.00 por página) 100 pág.	N/A	N/A	Q 5,000.00	
	7. Ilustraciones vectoriales (Q 90.00 c/u) 50 ilustraciones	N/A	N/A	Q 4,491.66	
	8. Tratamiento digital de las ilustraciones (Q 20.00 c/u)	N/A	N/A	Q 1,000.00	
	9. Portada y contraportada	N/A	N/A	Q 500.00	
	10. Banners (Q 100.00 c/u)	N/A	N/A	Q 600.00	
	11. Montar el curso en la plataforma	N/A	N/A	Q 1,000.00	
	12. Correcciones (Q 5.00 hoja)	N/A	N/A	Q 500.00	
	13. Material interactivo	N/A	N/A	Q 1000.00	
	14. Mini banners	N/A	N/A	Q 300.00	
	15. Etiquetas	N/A	N/A	Q 75.00	
	Servicios Profesionales	16. Proceso de investigación	Q 50.00	18.77	Q 1051.12
		18. Conceptualización	Q 50.00	11.66	Q 652.96
		19. Definición creativa	Q 100.00	3.64	Q 203.84
		20. Nivel de producción 01	Q 50.00	24.41	Q 1,366.96
		21. Nivel de producción 2-3	Q 50.00	148	Q 6,384.00
22. Validaciones		Q 50.00	36	Q 2,016.00	
23. Tabulación de resultados		Q 50.00	18	Q 1,008.00	
24. Correcciones		Q 50.00	20	Q 1,120.00	
A los totales se les incluyo el IVA del 12% a cada uno.					
Total				Q 73,328.00	

El salario de un diseñador gráfico multimedia con un año de experiencia oscila entre \$20 a \$25 por hora, por lo que se decidió cobrar \$24 dolares por hora equivalentes a Q 185.52, teniendo en cuenta que el dólar está a su venta a Q 7.73. (IVA incluido como pequeño contribuyente)

Fuente: Factura de software y app (ver anexo 8, figura 185)
Elaboración propia en base al registro de horas «clockify» ver (Anexo. 9 figura 186)

Capítulo 07

Síntesis del Proceso

Este capítulo contiene las lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones a la institución, al gremio de diseñadores gráficos, y estudiantes.

Lecciones aprendidas

Etapa diagnóstica

Proceso de gestión

El proceso de gestión es de suma importancia para la realización de un proyecto, ya que permite recabar la información y establecer vínculos con los involucrados, que serán de utilidad para llevar a cabo el proyecto.

Etapa de definición

Proceso de gestión

Es importante saber identificar un problema de comunicación visual, porque es diferente a la hora de plantearlo, se debe realizar con base en técnicas como el árbol de problemas y el método de Ishikawa que permitirán detectar el problema, sus efectos y sus causas con más eficacia.

Etapa de planeación

Proceso de gestión

Hay que lograr una constante comunicación con la institución para poder recabar la información y que estén involucrados en los procesos y fechas calendarizadas.

Es imperante saber aplicar las Normas Chicago en la realización de la investigación del proyecto y así no caer en plagio, sobre todo, este bien fundamentado el proceso.

Etapa de ejecución

Proceso de gestión

Se debe hacer un buen manejo de tiempo y no solo enfocarse en algunos segmentos

del proyecto para poderlos culminar o se realizarán apresuradamente y calidad gráfica no será la misma.

Producción del Diseño Gráfico

El bocetaje, este proceso es importante para tener una primera visualización de los artes, muchas veces se acostumbra a realizar todo el proceso digital olvidando esa parte tan importante y básica del diseño gráfico.

Etapa de evaluación

Proceso de gestión

Enviar formularios en línea o al agendar una reunión, hay que hacerlo con anticipación y recordarle al cliente, ya que se le puede olvidar y los procesos no se podrán terminar en las fechas establecidas y más cuando se realiza una validación.

Producción del Diseño Gráfico

Las validaciones se deben realizar con un tiempo prudencial para obtener esos puntos de mejora para el proyecto y poder hacer las correcciones tanto de los profesionales, cliente y grupo objetivo, para mejorar el proyecto.

Al validar las piezas no se pondrán realizar todos los cambios que mencionan los involucrados. Como diseñadores se deben tomar en cuenta los indicadores que le darán un giro positivo al proyecto porque van a ver muchos puntos de vista que abrumarán la toma de decisiones.

Conclusiones

Objetivo general

«Contribuir con los procesos de educación virtual de DEVFAHUSAC, en la implementación de material didáctico digital para el curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación en Modalidad e-learning por medio de la aplicación del diseño gráfico.»

Logro

Con el material didáctico digital desarrollado la Facultad de Humanidades, Departamento de Educación Virtual, aumentará los parámetros de calidad educativa en los procesos de educación virtual, permitiendo la apertura de la interactividad e interacción de los estudiantes de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación.

Impacto

Los estudiantes involucrarán su conocimiento de manera distinta y se motivarán para concluir su carrera, pues el brindarles un entorno virtual visualmente más atractivo y que potencie sus habilidades y destrezas en las TIC van a aprender a interactuar con la interfaz de manera más fácil por los elementos integrados visuales en la plataforma Moodle.

Objetivo específico de comunicación visual institucional

«Fomentar la importancia de la interactividad en los entornos virtuales para un aprendizaje significativo, ofreciendo material didáctico innovador centrado en los aprendizajes del curso.»

Logro

La implementación del curso en modalidad virtual que permita a los estudiantes aprender a interactuar para adquirir competencias digitales y así desarrollar destrezas en el uso de la tecnología y así complementar con los contenidos logrando una adecuada interrelación entre la tecnología y el aprendizaje.

Impacto

La interactividad es de suma importancia en los entornos virtuales, porque permiten innovar y aprender a través de la experiencia para lograr formar un aprendizaje significativo. Al tener un curso y un contenido que tenga un valor agregado y de calidad de información el estudiante va experimentar nuevas formas que le permitirán asumir una postura activa en su aprendizaje.

Objetivo específico Diseño Gráfico

«Diseñar material didáctico e interactivo para el contenido del curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» en modalidad *e-learning*, para los estudiantes de séptimo ciclo de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación de DEVFAHUSAC, para su reproducción en la plataforma virtual.»

Logro

Con este proyecto se logró estructurar un curso en una plataforma virtual en donde los cursos no tienen mayor interacción, desarrollando de forma creativa el contenido y de la plataforma virtual. Facilitando a los estudiantes los procesos de aprendizaje, vinculando el conocimiento de manera innovadora.

La línea gráfica y concepto creativo del proyecto será aplicada en los demás cursos de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación del Departamento de Educación Virtual.

Impacto

El material didáctico interactivo pudo integrar a un grupo tan diverso en edades, a través de ilustraciones, gráficas, tablas y textos brindándole a la institución una nueva manera de ver los cursos en la plataforma virtual Moodle.

Todos los cursos serán diseñados para mejorar la experiencia de los estudiantes en la plataforma Moodle, brindar unidad y complementar los procesos pedagógicos

Recomendaciones

A la institución

Etapa diagnóstica

Se le recomienda que tenga recopilada toda la información importante del Departamento de Educación Virtual como un banco de datos, para poderla proporcionar a futuros estudiantes que deseen contribuir en la mejora de la institución.

Etapa de definición

Que tengan una constante comunicación con los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje para identificar esas áreas que dificultan los procesos para poder fortalecer la modalidad *e-learning*, apoyándose de diversas técnicas para evaluar al departamento, como es el análisis FODA.

Etapa de planeación

Es necesario que conozcan la calendarización del proyecto para poder apoyar en los procesos y se culmine con eficiencia y eficacia.

Etapa de ejecución

Que el curso Impacto Socioeconómico y TIC, solo sea el motor de arranque para difundir su aplicabilidad de los materiales didácticos digitales y brinden una experiencia significativa a los estudiantes, para así lograr la apertura de sus conocimientos y que más cursos sean modificados para posicionar la educación virtual del Departamento en modalidad *e-learning*.

Se exhorta a los miembros del Departamento de Educación Virtual a que brinde seguimiento al curso y actualicen constantemente los materiales didácticos digitales, ya que serán de beneficio para la comunidad educativa, permitiendo innovar el sistema educativo de la educación superior.

Etapa de evaluación

Es importante que el personal docente se tome el tiempo para realizar las retroalimentaciones del proyecto, ya que serán de beneficio para la institución.

Al gremio de Diseñadores Gráficos

Etapa de ejecución

Que realicen proyectos educativos que innoven y que sean en beneficio de la población guatemalteca, porque la educación es la base para el desarrollo de la sociedad.

A Estudiantes de Diseño Gráfico

Etapa diagnóstica

Es importante realizar un proceso de investigación para fundamentar cada una de las piezas que se realicen para que el proyecto tenga buenas bases metodológicas y de producción gráfica.

Etapa de definición

Que identifiquen correctamente su problema de comunicación visual y se auxilien de diversas técnicas que les permitan desarrollar un proyecto que

responda a las necesidades del grupo objetivo.

Etapa de planeación

Se recomienda a futuros estudiantes a que organicen su tiempo y mantengan comunicación con sus jefes inmediatos para que los procesos sean constantes y el proyecto tenga mayor impacto.

Los estudiantes deben manejar las Normas Chicago para que no se les dificulte citar o realizar su proyecto.

Etapa de ejecución

Que evalúen los tiempos para poder culminar en las fechas establecidas y entreguen proyectos de alta calidad gráfica.

Etapa de evaluación

Se recomienda a los estudiantes que realicen con tiempo las validaciones para poder hacer los cambios necesarios al proyecto, ya que puede llegar a ser un proceso tardado.

Bibliografía

Fuentes consultadas

Libros, revistas, e-books, páginas web, actas y entrevistas.

Bibliografía

Acta No. 07-2016, de Junta Directiva de la Facultad de Humanidades.

Asesoría económica & marketing S.A. | Corporación AEM «Calculadora de Muestra»
https://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Cardona Monroy, María Iliana. «Departamento de Educación Virtual de FAHUSAC, USAC, antes de la emergencia sanitaria Covid 19.» *Revista Guatemalteca de Educación Superior* (2020) 3(2), 69-78, DOI: <https://doi.org/10.46954/revistages.v3i2.3>

Cepal.org. «La Educación En Tiempos de La Pandemia de COVID-19.» 2020.
<https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>

Chan Núñez, María Elena. (2004). Tendencias en el diseño educativo para entornos de aprendizaje digitales. *Revista Digital Universitaria*, 5 (10), 1-26.
http://www.revista.unam.mx/vol.5/num10/art68/nov_art68.pdf

Delgado, Juan Camilo. «Conoce las tendencias en la ilustración y en el dibujo que dominarán el 2021.» <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/tendencias-ilustracion-2020/>

Duran, Rodrigo. «La Educación Virtual Universitaria» Medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas.
<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/397710/TRADR1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Eguaras, Mariana. «Qué tipografía usar para libros impresos y digitales.» 2020.
https://marianaeguaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/#Y_que_tipografia_para_un_libro_digital

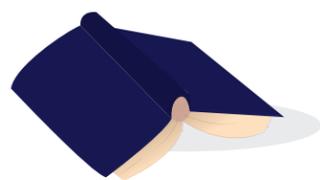
Facultad de Humanidades «Comunicado a estudiantes, egresados, docentes, coordinadores y comunidad humanística de la Universidad de San Carlos de Guatemala» 2015. <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/comunicado-a-estudiantes-egresados-docentes-coordinadores-y-comunidad-humanista-de-la-universidad-de-san-carlos-de-guatemala/#:~:text=QUINTO%3A%20la%20Facultad%20de%20Humanidades,el%20desarrollo%20del%20sistema%20educativo.>

García, Manuel Cuadrado, Juan de Dios Montoro Pons y María Eugenia Ruiz Molina. «e-learning y satisfacción del estudiante universitario. Un Estudio Empírico.» *Revista Iberoamericana de Educación / Revista Ibero-Americana de Educação*. 2 <https://rieoei.org/historico/deloslectores/3374Cuadrado.pdf>. González, Isabella. «El Recurso Didáctico. Usos y recursos para el aprendizaje dentro del aula.» *Escritos en la facultad*, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo (2014). https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista_detalle_articulo.php?id_articulo=11816&id_libro=571

García. 2007 «Premisas estratégicas para la gestión de la virtualidad de la enseñanza en las instituciones de educación superior.» *Revista Apertura*, 7, (7) México: Universidad de Guadalajara. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68800702.pdf>

Guerrero Armas, Alberto. «Los materiales didácticos en el aula.» *Revista temas para la educación* No. 5 (noviembre, 2009):p1 ISSN 19:89-4023 <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>

Grupo objetivo (Facultad de Humanidades, Departamento de Educación Virtual), en encuesta, 5 al 8 de marzo 2021.



- Husted Ramos, Silvia, Alejandra Lucía de la Torre Rodríguez, Gloria Olivia Rodríguez Garay, Martha Patricia Álvarez Chávez, y Tayde Edith Mancillas Trejo. 2019. «Realidad virtual inmersiva e interactiva en la enseñanza del diseño: Un ambiente enriquecido para La enseñanza-aprendizaje interdisciplinar». Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad 6 (11). <https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/698/817>
- Jurado, Gustavo. «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal» (Clase Magistral; Universidad de San Carlos de Guatemala, 10 de marzo de 2020).
- López Guerrero, Gema. «Introducción al e-learning.» 2007. Innovación y experiencias educativas 27. 4 https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_27/GEMA%20LOPEZ%20GUERRERO_1.pdf.
- Manrique Reyes, Yasminy y Carlos Uc Rios. «Desempeño Del Diseño Multimedia En El Aprendizaje Integral En Educación Primaria.» 3C TIC. Cuadernos De Desarrollo Aplicados a Las TIC. 2020 9 (2), 17-39. <http://ojs.3ciencias.com/index.php/3c-tic/article/view/981>.
- Martínez, Brenda. «¿Cuáles Son Los Retos Del Primer Ingreso Universitario En El 2021?» Prensa Libre, Octubre 22, 2020. <https://www.prensalibre.com/pl-plus/guatemala/comunitario/cuales-son-los-retos-del-primer-ingreso-universitario-en-el-2021/>.
- MoodleDocs. «Acerca De Moodle – Moodledocs». Acceso 29 de marzo. https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle
- Muni Guate «Boleto de Ornato» <http://www.muniguate.com/boleto-de-ornato/>.
- Neetwork «Qué es una retícula en diseño gráfico y cuáles son sus tipos» - Escuela De Negocios Digitales. <https://neetwork.com/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico-y-cuales-son-sus-tipos/>.

- Norman Acevedo, Eduardo Enrique. 2019. «Nuevos Lenguajes Para Aprendizaje Virtual Herramientas Para Los Escenarios De Aprendizaje». Panorama 13 (24):5-7. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1214>
- Piñero Martín, María Lourdes, Alfonso Carrillo Vásquez, Blanquita Concepción García Salazar Sánchez, María, Alicia Enríquez Cuadro, y Juan Guevara Espinoza. 2020. Tics E-Learning Y El Impacto Social En La Educación Superior. Opuntia Brava 12 (3), 53-61. <http://200.14.53.83/index.php/opuntiabrava/article/view/1048>.
- Santiso Fernández, María Rosa y Begoña González González. «Diseño multimedia en e-learning para el ámbito universitario. En: No Solo Usabilidad» 2005 (4) ISSN 1886-8592 http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia_elearning.htm#nota1
- Universidades.cr blog «¿Cuáles Son Las Personalidades Vocacionales Más Destacadas Por Los Ticos?» <https://www.universidadescr.com/blog/cuales-son-las-personalidades-vocacionales-mas-destacadas-por-los-ticos/>.
- Universidad Da Vinci de Guatemala. «La educación superior en Guatemala.» Acceso 08 de febrero de 2021. [https://www.udv.edu.gt/la-educacion-superior-en-guatemala/#:~:text=Seg%C3%BAn%20estimaciones%20del%20Banco%20Mundial,universitarios%20\(IESALC%2C%202018\).](https://www.udv.edu.gt/la-educacion-superior-en-guatemala/#:~:text=Seg%C3%BAn%20estimaciones%20del%20Banco%20Mundial,universitarios%20(IESALC%2C%202018).)
- Valdez, Karla. (directora del departamento de educación virtual), en conversación con el autor, 8 de febrero 2021.
- Vera, Carlos E. Iván Balmaceda Castro, Mariela Alejandra Fernández, Sandra Milena Rodríguez Moreno, 2021. «Modelo de diseño instruccional en e-learning» 2. <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/120358/Ponencia.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Vílchez Quesada, Enrique. «Principios De Diseño» 2021. https://nanopdf.com/download/principios-de-diseo_pdf.



Glosario

Terminologías

Ámbito educativo y del Diseño Gráfico

Glosario

El siguiente espacio contiene terminología del ámbito educativo humanista y del diseño gráfico.

A

Arte final

En la jerga del diseño gráfico se refiere al proceso de preparar el proyecto creativo para impresión o para los medios digitales.

B

b-learning

En inglés, *blended learning* es un enfoque de aprendizaje que combina la presencialidad que es impartida por un formador con la virtualidad mediante actividades de aprendizaje en línea incorporando la tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Brief

Es un documento que tiene la información del cliente y pretende llegar a saber cuál es el problema, los objetivos que se quieren conseguir y la meta a alcanzar del cliente, y así saber qué acciones llevar a cabo.

C

Concepto creativo

Es la idea que se encuentra detrás de un proyecto de diseño gráfico, debe ser clara, diferente, impactante, memorable, que transmita y sea un verdadero *insight*.

E

e-learning

Se refiere al sistema de aprendizaje *online* también se le conoce como la modalidad de enseñanza virtual, formación a distancia.

M

Material Didáctico

Conocido también como material educativo, es todo aquel material desarrollado en un soporte impreso, digital o audiovisual cuyo propósito es favorecer los procesos de aprendizaje de cierto contenido.

Multimedia

Es material que combina textos, imágenes de vídeo o sonido con el propósito de educar o entretener

Anexos

Este espacio contiene tablas, figuras, instrumentos de encuestas y entrevistas para complementar el proyecto.

2. Planes de acción para recopilación de información
Plan de acción 1: Diagnóstico de Necesidades de CV.

1. Análisis Foda de la institución seleccionada

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Tabla 20. FODA Facultad de Humanidades. Universidad de San Carlos de Guatemala.

Fortalezas		Amenazas	
Conocimiento de la institución y de la filosofía de la misma.		Cierre de la Universidad.	
Área educativa.		La pandemia de COVID19.	
Conocimiento en los procesos.			
Oportunidades		Debilidades	
Cuentan con varios departamentos donde se puede apoyar con el trabajo de diseño gráfico.		Plataforma virtual.	
Modalidad Virtual.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 21. Plan de acción 01. Diagnóstico de necesidades de C.V.

Aspectos a Evaluar	Fuentes de Información	Individuo	Instrumento	Lugar/Vía	Fecha
Información	Fuente Interna	-	Lista de cotejo	Página web y redes sociales	4/02/2021
Información	Fuente Interna	Directora del departamento	Entrevista	Llamada 12:00 p.m.	8/02/2021
Información	Fuente Interna	Directora del departamento	Entrevista	Llamada 12:30 p.m.	8/02/2021
Información	Fuente Externa	Estudiantes de primer ingreso	Observación	Vídeo - Clase	8/02/2021

Fuente: Elaboración propia.

Plan de acción 2: Recopilación de información para perfil del grupo objetivo

Tabla 22. Plan de acción 02. Recopilación de información para el perfil del grupo objetivo.

Aspectos a Evaluar	Fuentes de Información	Individuo	Instrumento	Lugar/ Vía	Fecha
Características Geográficas	Fuente Externa	Grupo Objetivo (Muestra)	Encuesta sección 1	Formulario de google	5/03/2021 8/03/2021
Características Geográficas	Fuente Interna	-	Lista de cotejo 1	Página web	1/03/2021
Características Sociodemográficas	Fuente Externa	Grupo Objetivo (Muestra)	Encuesta sección 1	Formulario de google	5/03/2021 8/03/2021
Características Socioeconómicas	Fuente Externa	Grupo Objetivo (Muestra)	Encuesta sección 1	Formulario de google	5/03/2021 8/03/2021
Características Psicográficas	Fuente Externa	Grupo Objetivo (Muestra)	Encuesta sección 2	Formulario de google	5/03/2021 8/03/2021
Características Psicográficas	Fuente Interna	-	Lista de cotejo 2	Revista Virtual	1/03/2021
Relación de la institución con el G.O.	Fuente Externa	Grupo Objetivo (Muestra)	Encuesta sección 3	Formulario de google	5/03/2021 8/03/2021

Fuente: Elaboración propia.

Observaciones: La encuesta realizada a la muestra del grupo objetivo se envió por correo electrónico, según la base de datos proporcionada por la Directora del Departamento de Educación Virtual MSc. Karla Váldez.

3. Instrumentos de valoración

Instrumentos de valoración del diagnóstico: Lista de cotejo

Ficha de observación y registro

Con este instrumento se desea identificar la información institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Lista de cotejo Institucional

Tabla 23. Instrumentos de valoración. Diagnóstico.

No.	Aspectos	Sí	No
1	Historia o Reseña histórica		
2	Visión		
3	Misión		
4	Objetivos		
5	Valores		
6	Servicios		
7	Cobertura		
8	Grupo Objetivo		
9	Finan Financiamiento /Fuentes para financiamiento.		

Observaciones

Fuente: Elaboración propia.

Instrumentos de valoración del diagnóstico: Entrevista No. 1 institucional

Guía de entrevista

Con este instrumento se desea acompañar la entrevista para identificar la información institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que será aplicada a la Directora del Departamento de Educación Virtual.

Entrevista No. 1 Institucional

1. ¿Cuáles son los valores que comparte la Facultad de Humanidades?

2. ¿Cuál es la cobertura geográfica que tiene la institución?

3. ¿Cuáles son los servicios que ofrecen en el Departamento de Educación Virtual?

4. ¿Cuentan con fuentes de financiamiento?

5. ¿Quiénes son su público objetivo?

Instrumentos de valoración del diagnóstico: Entrevista No. 2 comunicación y diseño

Guía de entrevista

Con este instrumento se desea acompañar la entrevista para identificar la información de comunicación y diseño de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que será aplicada a la Directora del Departamento de Educación Virtual.

Entrevista No. 2 Comunicación y diseño

1. ¿Cuentan con un departamento de Diseño o Comunicación? ¿Cuáles son las funciones que desempeñan?

2. ¿Qué recursos tiene el departamento de Diseño?

3. ¿Qué materiales desarrollan en el área de diseño ?

4. ¿Cuentan con una identidad gráfica o visual o de comunicación visual?

5. ¿Qué medios de divulgación tienen?

6. ¿Cuentan con un departamento de capacitación? (están enfocadas a los alumnos o el personal)

7. ¿Con qué recursos cuentan para dichas capacitaciones?

8. ¿Qué otros departamentos tienen que estén relacionados al diseño gráfico?

9. ¿Qué dificultades de comunicación presentan en actividades institucionales internas?

10. ¿Qué tipo de dificultades de comunicación tienen en las actividades institucionales externas?

11. Tienen alguna dificultad de comunicación inmediata y a largo plazo:

12. ¿Qué acciones han realizado hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación?

Instrumentos de valoración del diagnóstico: Lista de cotejo 2 videoclase

Ficha de observación y registro

Con este instrumento se desea recabar información de las videoclases de un segmento del grupo objetivo de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que será aplicada a los estudiantes de primer ingreso del Profesorado de Ecuación Virtual.

Lista de cotejo Videoclase

Tabla 24. Instrumento de valoración del diagnóstico: Lista de cotejo 2 videoclase.

No.	Aspectos	Sí	No
1	El aula virtual cuenta con materiales didácticos interactivos que propicien la participación de los estudiantes.		
2	Cuentan con material multimedia.		
3	Los recursos didácticos tienen buena aplicación del color y tipografía.		
4	El material utiliza diversos recursos para presentar la información, imágenes, esquemas, etc.		
5	La información presenta una estructura clara y hace posible interpretar con facilidad el contenido.		
Observaciones			

Fuente: Elaboración propia.

Instrumentos de valoración para el perfil del grupo objetivo Encuesta

Facultad de Humanidades -USAC-

Hola:
Está invitado a participar en nuestra encuesta del Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, se le pedirá que complete una encuesta, la cual tomará aproximadamente 10 minutos completar el cuestionario.

Su participación en este estudio es completamente voluntaria. No hay riesgos previsibles asociados con este proyecto. Sin embargo, si no se siente cómodo respondiendo alguna pregunta, puede prescindir de la interrogante. Es muy importante para nosotros conocer sus opiniones.

Sus respuestas a la encuesta serán estrictamente confidenciales y los datos de esta investigación se informarán solo en conjunto. Su información será codificada y permanecerá confidencial. Si tiene preguntas en cualquier momento sobre la encuesta o los procedimientos, puede comunicarse con Marycielo Molina García a la dirección de correo electrónico que se especifica a continuación. 201221969@fahusac.edu.gt

Muchas gracias por su tiempo y apoyo. Comience con la encuesta ahora haciendo clic en el botón Siguiente a continuación.

***Obligatorio**

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

[Siguiente](#)

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Figura 165. Encuesta al grupo objetivo| Instrucciones Fuente: <https://forms.gle/SkpQ2jfaHJjmfGDt6>

Facultad de Humanidades -USAC-

***Obligatorio**

Geográfica y sociodemográfica

Edad *

Tu respuesta

Género *

Femenino

Masculino

Estado Civil *

Soltero (a)

Casado (a)

Departamento *

Elige

Municipio /Zona

Tu respuesta

Estudios Académicos

Educación Media

Educación Superior (Profesorado o técnico)

Educación Superior (Pregrado)

Educación Superior (Posgrado)

¿Cuál es su profesión o su área laboral?

Tu respuesta

Ingresos Económicos

Q.500.00 a 1,000.00

Q.1,000.01 a 3,000.00

Q.3,000.01 a 6,000.00

Q.6,000.01 a 9,000.00

Q.9,000.01 a 12,000.00

Q. 12,000.01 en adelante

¿Cómo definiría su estatus económico?

Baja

Medio

Medio Alto

Alto

Atrás **Siguiente**

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Figura 166. Encuesta al grupo objetivo| Sección 1 Fuente: <https://forms.gle/SkpQ2jfaHJjmfGdt6>

Facultad de Humanidades -USAC-

Nos gustaría conocerte un poco más

Con los siguientes valores con cuáles se identifica:

Integridad

Responsabilidad

Respeto

Honestidad

Empatía

Determinación

Independiente

¿Cuál es su tipo de personalidad?

Personalidad Realista

Personas que prefieren trabajar con sus manos, con objetos y máquinas. En general son prácticos, persistentes, con capacidades mecánicas y matemáticas.

Ingenierías - Deportes - Ciencias de la Salud

Realista

Personalidad Social

Se les facilita trabajar e interactuar con otras personas. Les gusta aconsejar, orientar, liderar y enseñar.

Ciencias Sociales - Económicas - Ciencias de la Salud

Social

Personalidad Artística

Personas que se relacionan con su medio creando formas y productos creativos. Suelen ser emotivos y abiertos; tienen aptitudes verbales más desarrolladas.

Teatro - Música - Diseño - Danza

Artística

Personalidad Investigativa

Preferencia en actividades donde puedan proponer ideas, organizar y comprender. Son analíticos, reservados, con habilidades científicas y matemáticas.

Idiomas - Educación - Ciencias Sociales y Naturales

Investigativa

Personalidad Empresarial

Con afinidad para influir en las personas para adquirir algo o cumplir una meta. Son persuasivos, con habilidades de comunicación y liderazgo.

Ciencias Económicas y Empresariales

Empresarial

Personalidad Convencional

Capaces para organizar y manejar datos; prefieren trabajar la sistematización de información. Suelen ser personas metódicas, prácticas y poco flexibles.

Ingenierías - Administración

Convencional

¿Cuál es tu estilo de vida?

Activo y deportivo Pasivo o sedentario Estrés Saludable

Estilo de vida

¿Qué tipo de actividades realizas en tu tiempo libre?

Leer libros

Hacer deporte

Capacitaciones o cursos

Ver televisión

Salir con amigos

Pasar tiempo en familia

Otro: _____

Atrás **Siguiente**

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Figura 167. Encuesta al grupo objetivo| Sección 2 Fuente: <https://forms.gle/SkpQ2jfaHJjmfGdt6>

Facultad de Humanidades -USAC-

Educación e-learning

¿Por qué escogió la modalidad virtual?

Tiempo

Distancia

Trabajo

Todas las anteriores

¿De qué medios obtuvo la información de la carrera?

Página web

Facebook

Instagram

Por una persona

Otro: _____

¿Qué le llamo la atención de la carrera que escogió?

Tu respuesta

Del 1 al 5 Tiene manejo de herramientas virtuales

0 1 2 3 4 5

Nada Muy bueno

Equipo con el que cuenta

Computadora

Celular

Tablet

Todas las anteriores

Otro: _____

¿Qué aspectos le gustaría que mejoráramos?

Tu respuesta

Gracias !!!!
Tu opinión cuenta.

Atrás **Enviar**

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Figura 168. Encuesta al grupo objetivo| Sección 3 Fuente: <https://forms.gle/SkpQ2jfaHJjmfGdt6>

Instrumentos de valoración para el perfil del grupo objetivo

Lista de cotejo 1 y 2 Características geográficas y psicográficas

Ficha de observación y registro

Con los siguientes instrumentos se desea identificar la información del grupo objetivo de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Lista de cotejo 1 Características Geográficas

Tabla 25. Instrumento de valoración del perfil del grupo. Objetivo Lista de cotejo 1 geográficas.

No.	Aspectos	Sí	No
1	País		
2	Departamento		
3	Municipio		
Observaciones			

Fuente: Elaboración propia.

Lista de cotejo 2 Características Psicográficas

Tabla 26. Instrumento de valoración del perfil del grupo. Objetivo Lista de cotejo 2 psicográficas.

No.	Aspectos	Sí	No
1	Personalidad		
2	Estilo de vida		
3	Estatus		
4	Actividades, intereses y opiniones		
Observaciones			

Fuente: Elaboración propia.

4. Definición del problema

Ejercicio de identificación del problema de comunicación visual

Identificación del problema de comunicación visual

¿Dónde ocurre?

Departamento de educación virtual de la Facultad de Humanidades

¿Cómo se presenta?

En La página web la información está desactualizada hay varios enlaces que ya no direccionan al material y no hay mucha información de las carreras, en los cursos de *e-learning* no hay material interactivo y el contenido está desactualizado y en las redes sociales muestran el descontento de los usuarios.

¿Cuáles son las causas?

Desactualización de la página y del material educativo. Cada departamento es el encargado de realizar su materia, ya que la persona de Diseño gráfico se hace cargo solo de las publicaciones t en redes sociales y material que necesita la facultad en general.⁶⁸

¿Cuáles son las consecuencias?

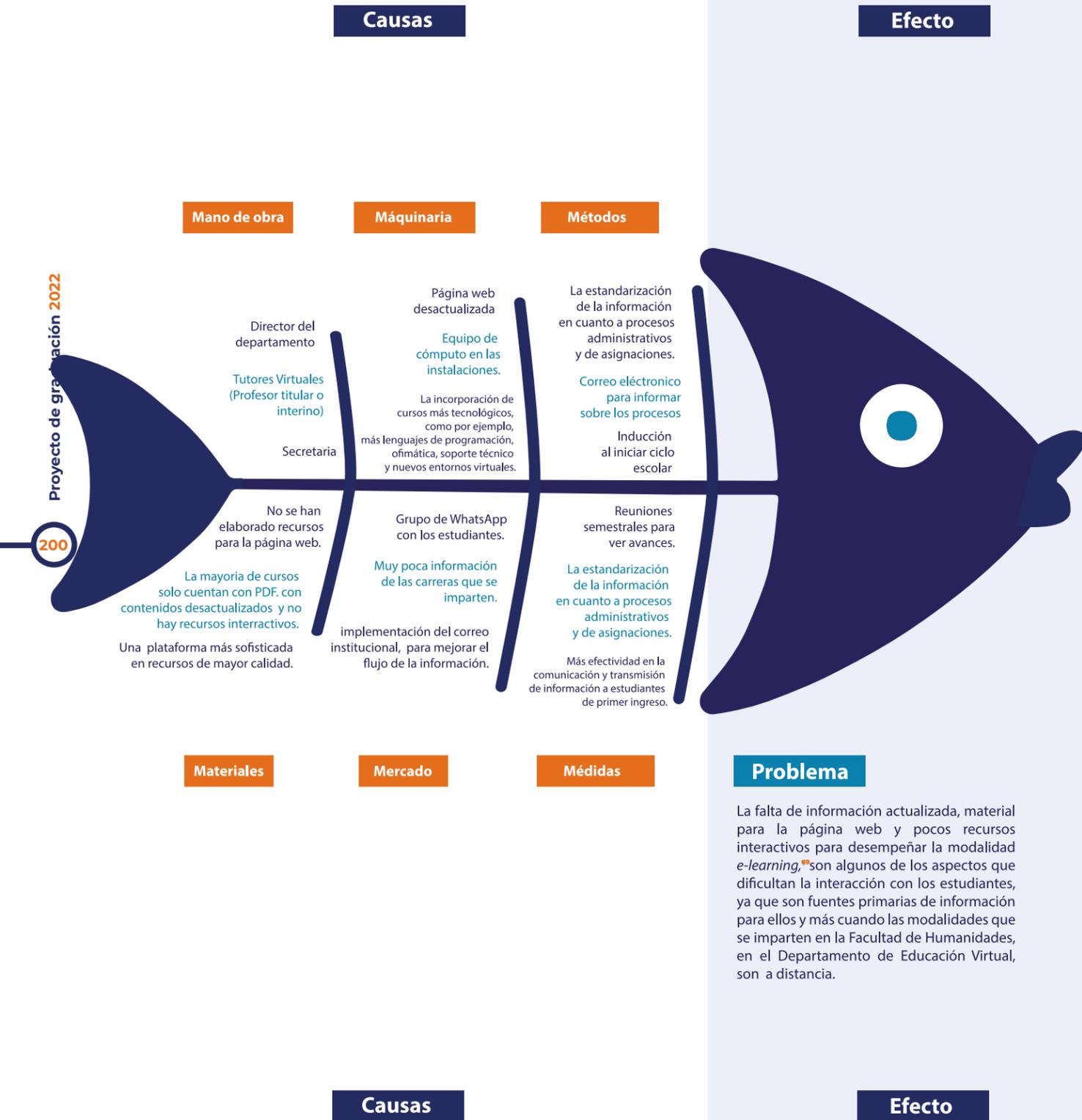
Material educativo con pocas competencias educativas. La falta de material interactivo provoca que los estudiantes tengan muy poca o una nula exploración, manipulación, observación, agrupación, clasificación y experimentación para obtener un mejor proceso de enseñanza – aprendizaje. Los estudiantes están mal informados de los procesos. Tienen muy poca información sobre las carreras. No tienen un medio de comunicación directo, solo el correo electrónico del departamento, pero no se visualiza en la página.

¿A qué o quiénes afecta directamente? ¿Cuántos están afectados y en qué magnitud? ¿Desde cuándo y con qué frecuencia?

Desde el 2017 no se ha modificado la información en la página, sólo las modificaciones que se han realizado son con respecto a horarios y desde hace cinco años no se ha modificado los contenidos impartidos a los estudiantes.

⁶⁸ MSc. Karla Váldez (directora del departamento de educación virtual), en conversación con el autor, 8 de febrero 2021.

Diagrama de Ishikawa



5. Validación de producción gráfica 2 Profesionales del Diseño Gráfico

Proyecto A

Hola: Está invitado a participar en la encuesta para validar y evaluar las piezas de diseño sobre parámetros basados en el diseño gráfico. El siguiente instrumento consta de 3 secciones cada una con las diferentes piezas que se diseñaron para el Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Su participación en este estudio es completamente voluntaria. No hay riesgos previsible asociados con este proyecto. Es muy importante conocer su opinión. Si tiene preguntas en cualquier momento sobre la encuesta, los procedimientos o contenido, puede comunicarse con Maricelo Molina García a la dirección de correo electrónico que se especifica a continuación: 201221969@fahusac.edu.gt Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño gráfico.

Muchas gracias por tu tiempo y apoyo. Comienza con la encuesta ahora haciendo clic en el botón siguiente.

201221969@fahusac.edu.gt [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Pieza 01 Personaje

Se realizó un personaje con la apariencia principal del personaje anterior del Departamento de Educación Virtual, solo brindándole un giro con expresiones más alegres y vestimenta más formal y se creó un personaje varón para que complementará al principal.

Nombre de los personajes: Sarita y Sergio

¿Cómo considera la calidad gráfica del personaje?

Deficiente

Buena

Muy buena

Excelente

Otro: _____

Creé ¿Qué los nombres y los personajes representan el área social del conocimiento?

Sí

No

Otro: _____

Justifique su respuesta a la pregunta anterior.

Tu respuesta

Comentario *

f

Atrás [Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíe contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Figura 170-171. Instrumento de validación a Profesionales de diseño Fuente: Elaboración propia.
<https://forms.gle/tiV775nauYyPPUG7Z>



©M.A. Karla Valdez (directora del departamento de educación virtual), en conversación con el autor, 8 de febrero 2021.

Proyecto de Graduación A
Validación con profesionales

Proyecto A

201221969@farusac.edu.gt [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Pieza O2

El curso se implementará en la plataforma Moodle por lo que el curso se aplicará en 5 módulos de aprendizaje porque se diseñó un banner para cada módulo para poder identificarlos con facilidad y un banner general del curso.

Banner módulo 01

Se evidencia el concepto creativo en las piezas de diseño:

Deficiente
 Bueno
 Muy bueno
 Excelente

Considera ¿qué tienen una buena jerarquía visual? (establece orden y facilita su lectura)

Deficiente
 Bueno
 Muy Bueno
 Excelente

Tipografía es adecuada para pantallas y dispositivos móviles.

Deficiente
 Bueno
 Muy Bueno
 Excelente

Comentario *

Tu respuesta

[Atrás](#) [Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Figura 172-173. Instrumento de validación a Profesionales de diseño Fuente: Elaboración propia.
<https://forms.gle/fiV775nauYyPPUG77>



Proyecto de Graduación A
Validación con profesionales

Proyecto A

201221969@farusac.edu.gt [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Pieza 3 Portadas de Módulos

Portadas de los módulos de aprendizaje los cuales contendrán el contenido de cada uno de ellos.

e-books portadas

Páginas interiores de los e-books

Son memorables las portadas y el contenido de los e-books. *

Deficiente
 Bueno
 Muy bueno
 Excelente

Tiene Calidad gráfica: espacio, composición, equilibrio en el diseño y visualmente atractivo. *

Deficiente
 Bueno
 Muy bueno
 Excelente

El contraste de color es armónico. *

Deficiente
 Bueno
 Muy bueno
 Excelente

Las piezas tienen jerarquía visual establecen un orden, y facilitan su lectura. *

Deficiente
 Bueno
 Muy bueno
 Excelente

Comentario *

Tu respuesta

Comentarios generales del proyecto *

Tu respuesta

[Atrás](#) [Enviar](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

6. Validación de producción gráfica 3 Cliente

Proyecto de Graduación A
Validación con Cliente

Proyecto A

Hola:
Está invitado a participar en la encuesta para validar y evaluar las piezas de diseño sobre parámetros basados en el diseño gráfico. El siguiente instrumento consta de 3 secciones cada una con las diferentes piezas que se diseñaron para el Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Su participación en este estudio es completamente voluntaria. No hay riesgos previsible asociados con este proyecto. Es muy importante conocer su opinión. Si tiene preguntas en cualquier momento sobre la encuesta, los procedimientos o contenido, puede comunicarse con Marycielo Molina García a la dirección de correo electrónico que se especifica a continuación. 201221969@farusac.edu.gt Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño gráfico.

Muchas gracias por tu tiempo y apoyo. Comienza con la encuesta ahora haciendo clic en el botón Siguiente.

201221969@farusac.edu.gt [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Correo *

Tu dirección de correo electrónico

Proyecto

Diseño de material educativo e-learning para el curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y TIC de DEFAHUSAC.

Objetivo General

Contribuir con los procesos de educación virtual de DEFAHUSAC, en la implementación de material didáctico digital para el curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación en Modalidad e-learning por medio de la aplicación del diseño gráfico.

Específicos

De Comunicación Visual Institucional

Fomentar la importancia de la interactividad en los entornos virtuales para un aprendizaje significativo, ofreciendo material didáctico innovador centrado en los aprendizajes del curso.

De Diseño Gráfico

Diseñar material didáctico e interactivo para el contenido del curso de «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» en modalidad e-learning, para los estudiantes de séptimo ciclo de la Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación de DEFAHUSAC, para su reproducción en la plataforma virtual.

Concepto Creativo y premisas

Vincúlase a la red: Este concepto creativo busca vincular a los estudiantes con su potencial y sus competencias digitales. Ya que vincularse tiene que ver con crear conexiones, lazos y el otro lado del concepto ve a través de la posibilidad de navegar entre documentos, imágenes, etc. Mientras que la red hace referencia a las networks learnings (redes de aprendizaje) que hacen uso de la tecnología para conectar con personas o grupos viendo la distancia como una oportunidad a un aprendizaje en red.

Premisas de diseño:

Tipografía: Familia Montserrat para una mayor legibilidad en pantallas y dispositivos.
Reticula Jerárquica
Paleta de color institucional: Enfocada en el color naranja del área social de los cursos del Departamento.
Tendencia de Color contrast.

Adjunto vídeo para visualización del proyecto y podrán visualizar cada arte en la siguiente carpeta de https://drive.google.com/drive/folders/1HoxG6-YesXioZiW_9GmtbKMcHjwZiP?usp=sharing

[Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Figura 174-175. Instrumento de validación a Profesionales de diseño Fuente: Elaboración propia.
<https://forms.gle/fiV775nauYyPPUG77>



Proyecto de Graduación A
Validación con Cliente

Proyecto A

201221969@farusac.edu.gt [Cambiar de cuenta](#)

*Obligatorio

Pieza 01 Personaje

Se realizó un personaje con la apariencia principal del personaje anterior del Departamento de Educación Virtual, solo brindándole un giro con expresiones más alegres y vestimenta más formal y se creó un personaje varón para que complementará al principal.

Nombres de los personajes Sarita y Sergio

¿Cómo considera la calidad gráfica del personaje? *

Deficiente
 Buena
 Muy buena
 Excelente
 Otro: _____

Creé ¿Qué los nombres y los personajes representan el área social del conocimiento? *

Si
 No
 Otro: _____

Justifique su respuesta a la pregunta anterior.

Tu respuesta

Comentario *

Tu respuesta

[Atrás](#) [Siguiente](#) [Borrar formulario](#)

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.
Este formulario se creó en Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

Figura 176-177. Instrumento de validación a Profesionales de diseño Fuente Elaboración propia.
<https://forms.gle/fiV77SnauyPPUG77>

Grupo Objetivo

Figura 178-179. Instrumento de validación a grupo objetivo Fuente: Elaboración propia.
<https://forms.gle/jppXHDPQMwFurZgs5>

Figura 180-181. Instrumento de validación a Profesionales de diseño
 Fuente Elaboración propia.
<https://forms.gle/jppXHPQMwFurZgs5>



7. Evidencia de validación individual Profesional del Diseño Gráfico (Ilustración)

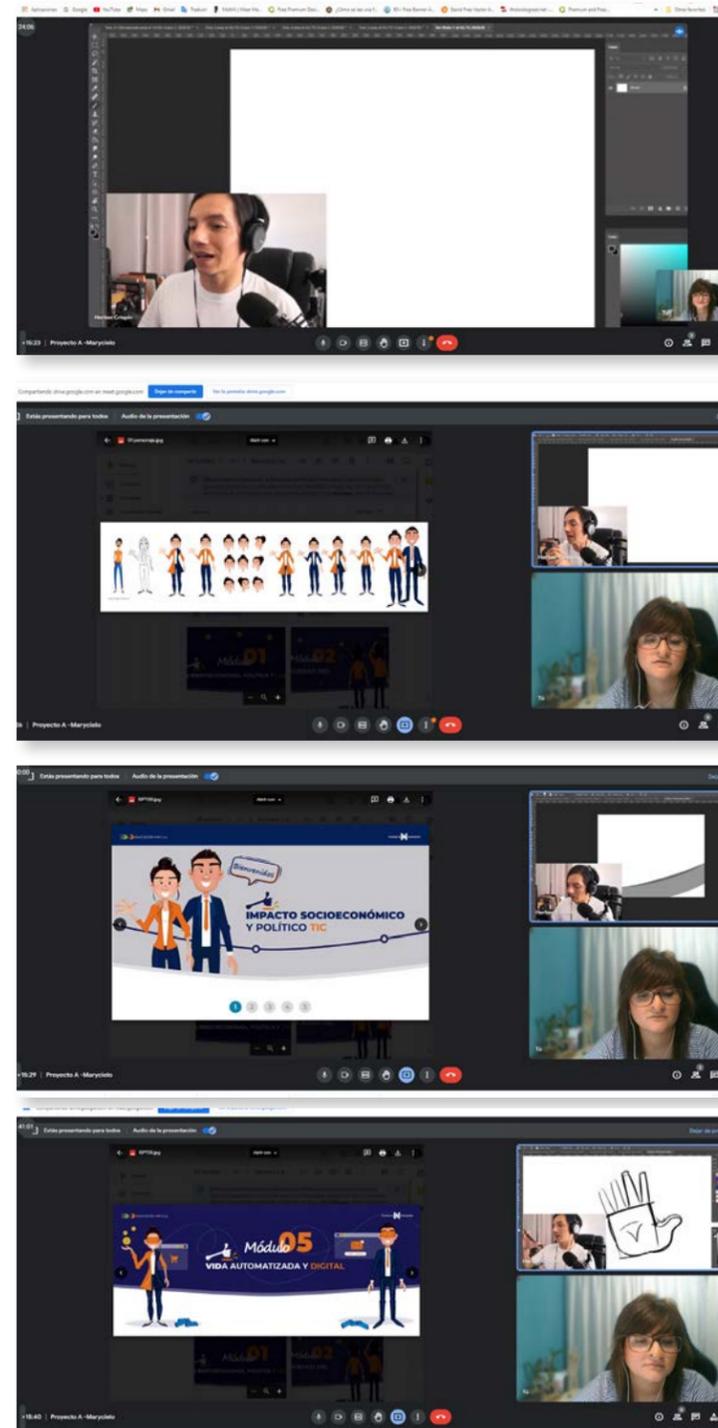


Figura 182-185. Evidencia de Validación Herber Crispin Fuente: Google meet 9/10/2021

Lic. Herber Crispin (Asesoría individual de ilustración sábado 9 de octubre 2021 a través de video llamada en Google Meet.)

8. Factura de insumos y costos

Paquete de programas



Factura

Adobe Systems Software
Ireland Ltd
4-6 Riverwalk
Citywest Business Park
Dublin 24
Ireland

VAT NoIE6364992H

Receptor de factura:
Marydelo Molina García
01055
GUATEMALA

Factura / nota de crédito	Factura
Número de factura:	1337681531
Fecha de la factura:	25/01/2021
Fecha de facturación:	25/01/2021
Número de pedido de cliente:	ADB154310002EDGT
Número de pedido	7033716518
Cliente	1220736541

Forma de pago Tarjeta de crédito
Contacto <https://helpx.adobe.com/contact.html>

N.º de producto y descripción de artículo	Cantidad solicitada	Cantidad pendiente	Cantidad enviada	Precio unitario	Precio total
65230040 Creative Cloud Todas las aplicaciones Tipo impositivo de línea: 0 %	1		1	239.88	239.88

CANTIDAD NETA 239.88	IVA TOTAL 0.00
Número de factura 1337681531	Total a pagar 0.00
Código de IVA ESTÁNDAR	Tipo de IVA 0 %

Artículos	239.88
Gastos de envío	0.00
IVA	0.00
Total IVA incluido	239.88
Importe a pagar	239.88
Divisa	USD

Nota: Si no se ha aplicado ningún impuesto y se muestra su número de identificación fiscal, se trata de una exención o una transacción de inversión impositiva.
EUSS17: No VAT liability in Seller's country under Article 44 of EC Directive 2006/112.

Figura 185 Factura de programas Fuente: Correo electrónico gmail

9. Registro de horas en Clockify

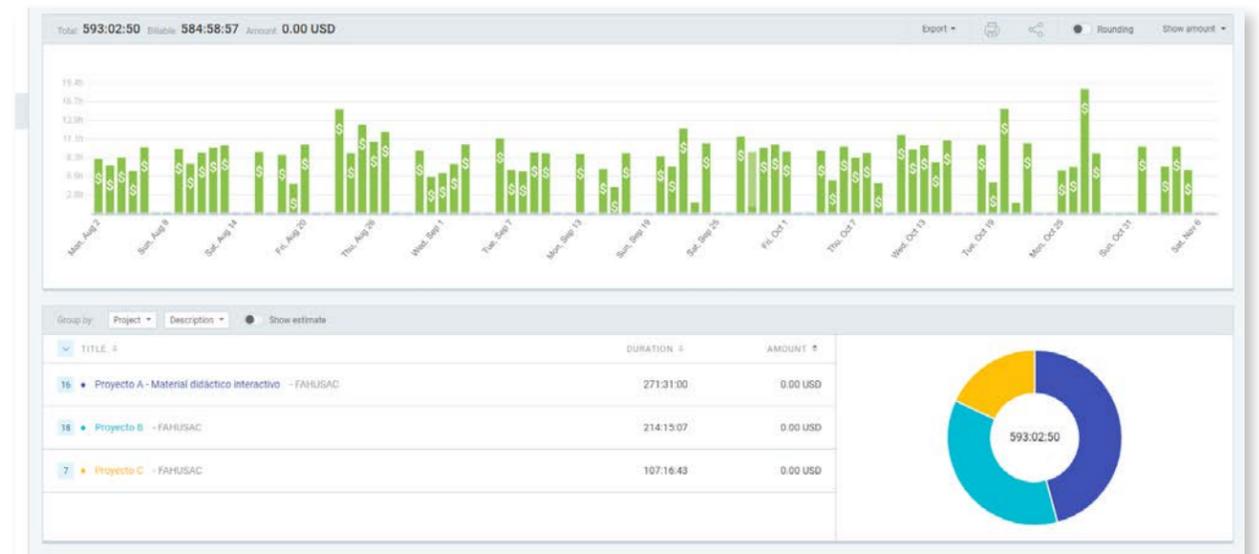


Figura 186. Horas de trabajo Fuente: Clockify <https://clockify.me/shared/618229e4caa7d8265868f5e6>

10. Entrega de material gráfico



Índice de figuras

Este espacio contiene el listado de figuras aplicadas en el informe.

Figura 187. Carta de Satisfacción. Fuente: Clockify <https://clockify.me/shared/618229e4caa7d8265868f5e6>

Índice de figuras

	pág.		pág.
Figura 1. Universidad de San Carlos de Guatemala Edificio de Recursos Educativos. 2020 Fuente: Michelle Castañeda	33	Figura 50. Propuesta de portada	113
Figura 2. La educación en Guatemala. Elaboración propia 2021.	34	Figura 51. Personaje para área social (boceto)	116
Figura 3. Facultad de Humanidades «Organigrama»	35	Figura 52. Personaje con diferentes expresiones. (personaje vectorial)	116
Figura 4. Departamento de educación virtual FAHUSAC «Organigrama»	36	Figura 53. Personaje en los colores y prendas de vestir del área social (personaje con intervención de pinceles digitales)	116
Figura 5. Trifoliar tiro Departamento de Educación Virtual	43	Figura 54. Personaje para área social (boceto).	117
Figura 6. Trifoliar retiro Departamento de Educación Virtual	43	Figura 55. Personaje en los colores y prendas de vestir del área social (vectorial)	117
Figura 7. Página Web Facultad de Humanidades	44	Figura 56. Personaje en los colores y prendas de vestir del área social (tratamiento digital)	117
Figura 8. Campus virtual Facultad de Humanidades	44	Figura 57. Sergio y Sarita	117
Figura 9. Publicación de FB actualidad CID	45	Figura 58. <i>Banner</i> bocetaje	118
Figura 10. Publicación de FB Mujer Única	45	Figura 59-63. <i>Banners</i> digitales de la plataforma Moodle	118
Figura 11. Publicación de FB. Acompañamiento psicológico	45	Figura 64. <i>Banner</i> principal del curso	119
Figura 12. Publicación de instagram Educación virtual	45	Figura 65-66. Portadas de <i>e-books</i>	120
Figura 13. Publicación de instagram Educación virtual	45	Figura 67-74. Portadas de <i>e-books</i> por módulos	121
Figura 14. Encuesta al grupo objetivo Departamentos	49	Figura 75-76. Fotografías de profesionales en el diseño gráfico	123
Figura 15. Encuesta al grupo objetivo Sección 1	50	Figura 77. <i>Banner</i> de formulario para encuesta	125
Figura 16. Encuesta al grupo objetivo Socioeconómicas	51	Figura 78-79. Gráficas de validación profesional	125
Figura 17. Encuesta al grupo objetivo Estilo de vida	52	Figura 80-82. Gráficas de validación profesional sección 2	126
Figura 18. Estudiante Ruth	55	Figura 83-86. Gráficas de validación profesional sección 2	127
Figura 19. Diagrama Radial	87	Figura 87. Personajes	128
Figura 20-22. Fotografías de Hesíodo, Vygotski y Richard Branson.	89	Figura 88. <i>Banner</i> 01	128
Figura 23-25. Fotografías de Jane, Chamilo y Yuval	90	Figura 89-91. Portadas de los <i>e-books</i>	129
Figura 26. Áreas de DEFAHUSAC Logotipo	94	Figura 92. Personajes del curso	132
Figura 27. Paleta de colores institucionales	98	Figura 93. Evolución de los personajes	132
Figura 28. <i>Banner</i> inicial del curso	106	Figura 94-96. <i>Banners</i> de módulos de aprendizaje 01 -03.	133
Figura 29. 5 <i>Banners</i> para el curso	106	Figura 97. <i>Banner</i> con diseño anterior	133
Figura 30. Mini <i>Banner</i> para actividades de aprendizaje	107	Figura 98-99. <i>Banners</i> de módulos de aprendizaje. 04-05	134
Figura 31. Etiquetas separadoras	107	Figura 100. <i>Banner</i> con diseño anterior.	134
Figura 32. <i>E-book</i> de cada módulo del curso	107	Figura 101-104. <i>e-books</i> (portadas) de módulos de aprendizaje. 01-04	135
Figura 33. Material didáctico de cada módulo del curso	107	Figura 105. <i>e-books</i> (portadas) de módulos de aprendizaje. 05	136
Figura 34. Ruta de usuario	108	Figura 106-107. Fotografías del los clientes	137
Figura 35. Personaje del área social	110	Figura 108. <i>Banner</i> de formulario para encuesta	139
Figura 36-38. Propuesta de personajes para área social	110	Figura 109-110. Gráficas validación con clientes, sección 01	139
Figura 39. Personaje con diferentes expresiones	110	Figura 111-113. Gráficas validación con clientes, sección 02	140
Figura 41-42. Personaje varón para el área social	111	Figura 114-117. Gráficas validación con clientes, sección 03	141
Figura 43. Personajes para el área social	111	Figura 118. Gráficas validación con clientes, sección 03	142
Figura 44-45. Propuestas de <i>banner</i> del curso.	112	Figura 119. <i>Banner</i> de formulario para encuesta.	143
Figura 47-49. Propuestas de portadas.	112		:

	pág.
Figura 120-121. Gráficas validación con G.O. Sección 01	143
Figura 122. Gráficas validación con G.O. Sección 01	144
Figura 123-124. Gráficas validación con G.O. Sección 02	144
Figura 125-127. Gráficas validación con G.O. Sección 03	145
Figura 128. Personajes	147
Figura 129-132. <i>Banners</i> de módulos de aprendizaje 1-4	148
Figura 133. <i>Banners</i> de módulos de aprendizaje 05	149
Figura 134. <i>Banners</i> principal del curso.	150
Figura 125-138. <i>e-books</i> (portadas 01-04) de módulos de aprendizaje 05	151
Figura. 139. <i>e-books</i> (portadas 01-04) de módulos de aprendizaje 05	152
Figura 140. Material didáctico digital.	153
Figura 141. <i>Banners</i> finales	154
Figura 142. <i>e-books</i> finales	155
Figura 143. Apariencia de Moodle 01	156
Figura 144. Apariencia de Moodle	157
Figura 145-149. Apariencia de Moodle	158
Figura 150-151. <i>e-books</i> (portadas 01-04) de módulos de aprendizaje 05	159
Figura 152. Sopa de letras.	160
Figura 153. Crucigrama	161
Figura 154. Ruta de aprendizaje	162
Figura 155 - 157. Etiquetas para Moodle.	162
Figura 158-164. Mini <i>Banners</i> .	163
Figura 165. Encuesta al grupo objetivo Instrucciones	195
Figura 166-167. Encuesta al grupo objetivo Sección 1	196
Figura 168. Encuesta al grupo objetivo Sección 2	197
Figura 169. Encuesta al grupo objetivo Sección 3	198
Figura 170-171. Instrumento de validación a Profesionales de diseño	201
Figura 172-173. Instrumento de validación a Profesionales de diseño	202
Figura 174-175. Instrumento de validación con cliente	203
Figura 176-177. Instrumento de validación con cliente	204
Figura 178-179. Instrumento de validación con grupo objetivo	205
Figura 180-181. Instrumento de validación con grupo objetivo	206
Figura 182-185. Evidencia de Validación Herber Crispin	207
Figura 185. Factura de programas.	208
Figura 186. Horas de Trabajo.	209
Figura 187. Carta de Satisfacción.	210
	⋮
	⋮
	⋮

Índice

de tablas

Este espacio contiene el listado de tablas aplicadas en el informe.

Índice de tablas

	pág.		pág.
Tabla 1. Mapa de empatía del grupo objetivo.	54	Tabla 17. Códigos de los módulos de los <i>Banners</i> .	166
Tabla 2. Perfil tipo persona. Ficha del G.O.	55	Tabla 18. Códigos de los módulos de los <i>e-books</i>	166
Tabla 3. Lista de insumos. - Planeación operativa	58	Tabla 19. Cotización y honorarios	169
Tabla 4. Cálculo de costos 1 - Planeación operativa.	59	Tabla 20. FODA Facultad de Humanidades. USAC	188
Tabla 5. Cálculo de costos 2 - Planeación operativa.	60	Tabla 21. Plan de acción 01. Diagnóstico de necesidades de C.V.	189
Tabla 6. Diagrama de Gantt mes de Agosto 2021	66	Tabla 22. Plan de acción 02. Recopilación de información para el perfil del grupo objetivo.	190
Tabla 7. Diagrama de Gantt mes de Septiembre 2021	66	Tabla 23. Instrumentos de valoración. Diagnóstico.	191
Tabla 8. Diagrama de Gantt mes de Octubre 2021	67	Tabla 24. Instrumento de valoración del diagnóstico: Lista de cotejo 2 vídeoclase.	194
Tabla 9. Diagrama de Gantt mes de Noviembre 2021	67	Tabla 25. Instrumento de valoración del perfil del grupo. Objetivo Lista de cotejo 1 geográficas.	198
Tabla 10. Ventajas y desventajas <i>e-book</i> material de apoyo	84	Tabla 26. Instrumento de valoración del perfil del grupo. Objetivo Lista de cotejo 2 psicográficas.	198
Tabla 11. Ventajas y desventajas material digital interactivo	84		
Tabla 12. <i>Banners</i> y etiquetas	84		
Tabla 13. Zona de guerra	91		
Tabla 14-16. Instrumento de valoración	112		

Guatemala, 9 de mayo de 2022.

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 he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación **“Diseño de material educativo e-learning para el curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y TIC de DEVFAHUSAC”** de la estudiante **Marycielo Molina García** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, quien se identifica con carné universitario **201221969**, previamente a conferírsele el título de Diseñador Gráfico en el grado académico de Licenciado.

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

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



Lilian Patricia Guzmán Ramirez
Licenciada en Letras

Lilian Patricia Guzmán Ramirez
LICDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596

Diseño de material educativo e-learning para el curso «Impacto Socioeconómico y Político de las TIC» de la Licenciatura en Educación y TIC de DEVFAHUSAC

Proyecto **DE GRADUACIÓN**

Desarrollado por:



Marycielo Molina García

Asesorado por:



Lcda. Anggely María Enríquez Cabrera

Asesora Metodológica



Mtr. Larisa Caridad Mendóza Alvarado

Asesora Gráfica



MSc. Karla Lisseth Váidez Hernández

Tercera Asesora

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Decano



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

