



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

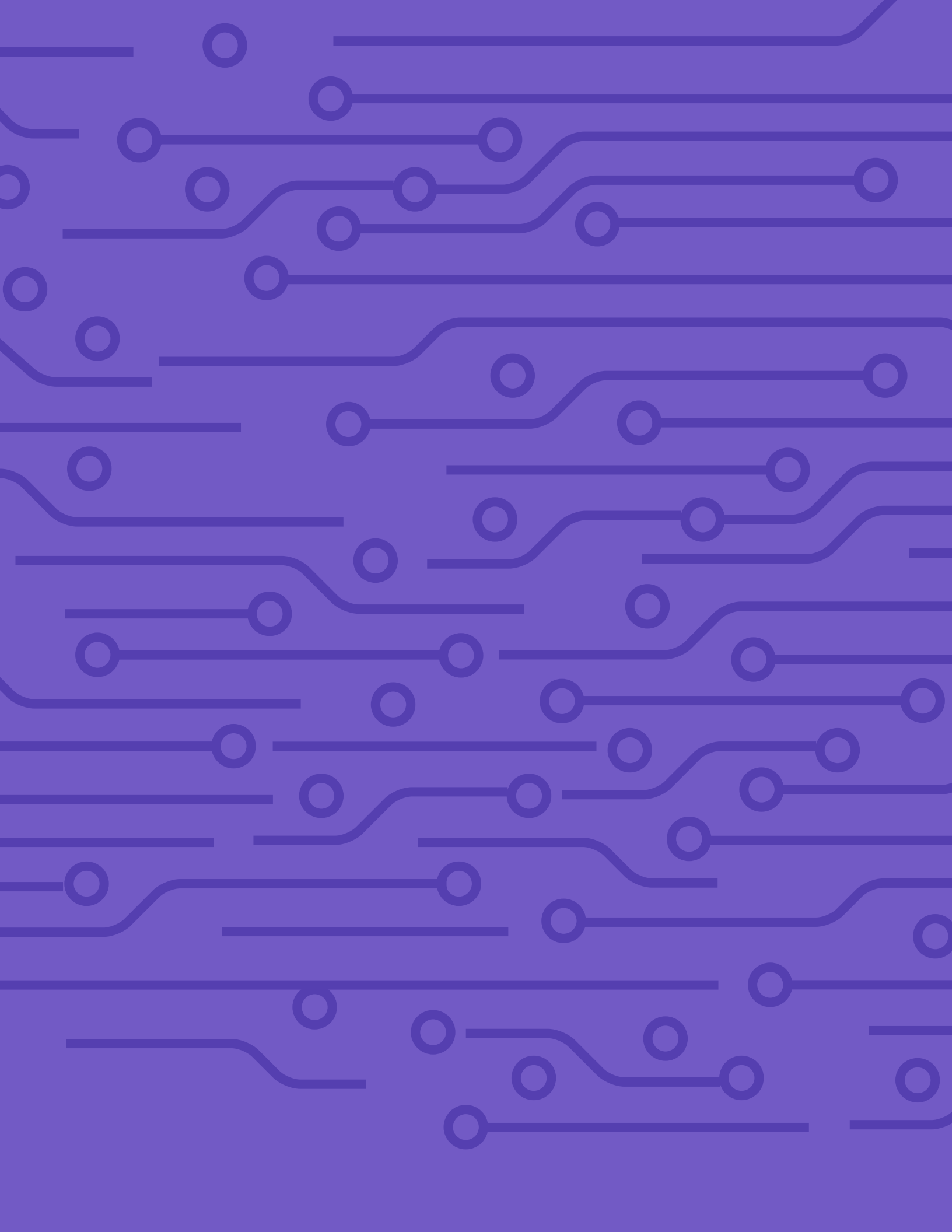
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Desarrollo de manual de normas gráficas

Para la mejora de los procesos gráficos
y de comunicación de la División de Educación
a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-
Guatemala, Guatemala

Proyecto desarrollado por:
José Ricardo Serrano Castellanos







FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Desarrollo de manual de normas gráficas

Para la mejora de los procesos gráficos
y de comunicación de la División de Educación
a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-
Guatemala, Guatemala

Proyecto desarrollado por:

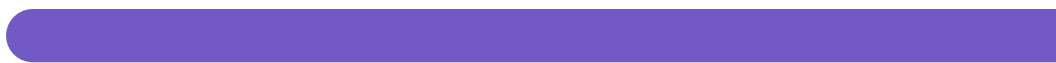
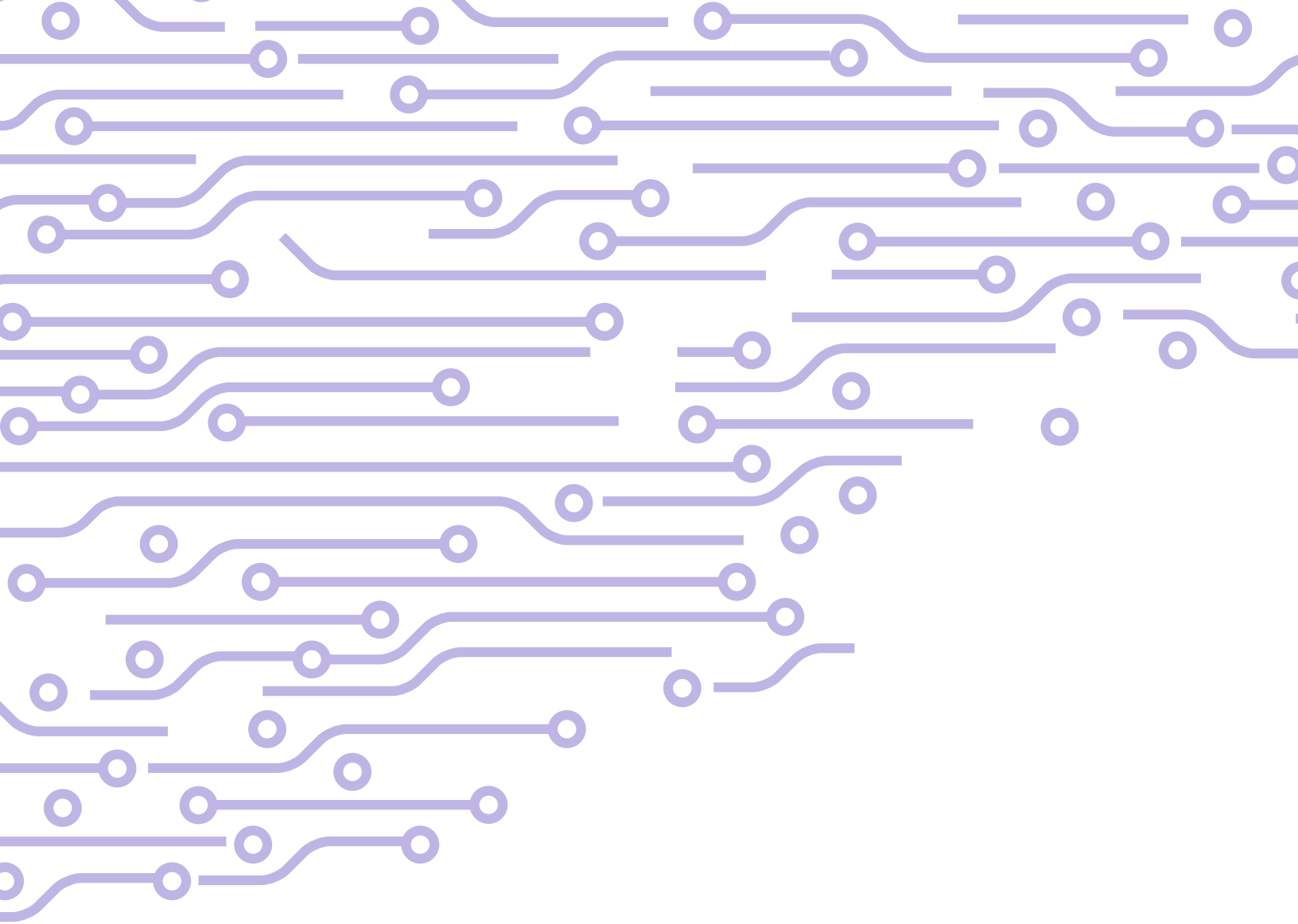
José Ricardo Serrano Castellanos

Previo a optar al título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, agosto del 2022

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





Miembros de la Junta Directiva:

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini, **Vocal I - Decano en Funciones**

Licda. Ilma Judith Prado Duque, **Vocal II**

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barrios, **Vocal III**

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola, **Vocal IV**

Br. Laura del Carmen Berganza Perez, **Vocal V**

Ma. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría, **Secretario Académico**

Tribunal Examinador:

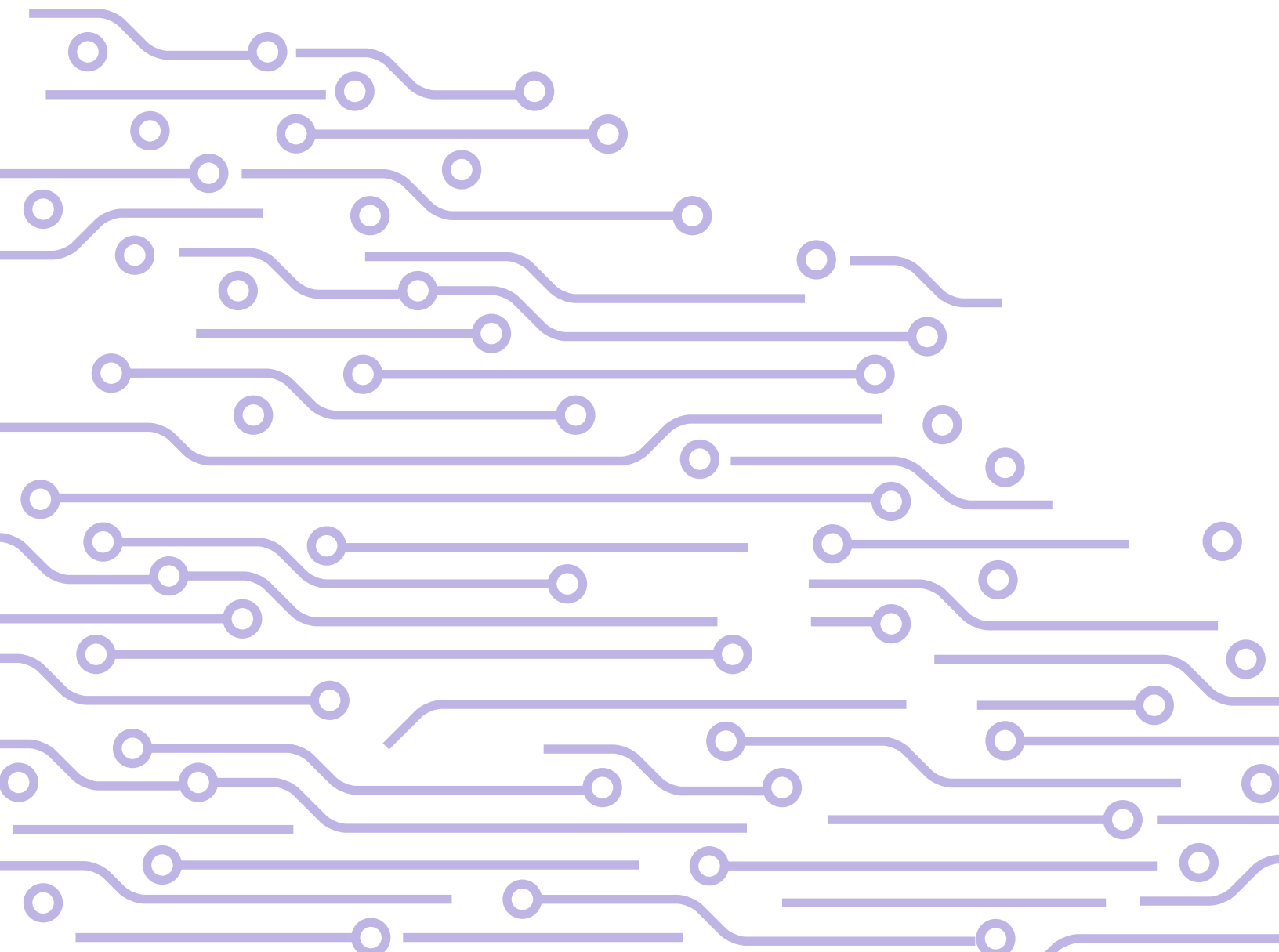
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos

Licda. Sharon Yanira Alonzo Lozano
Examinadora

Licda. Madelline Cárcamo Aquino
Tercera Asesora

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca







Agradecimientos

A Dios: Por darme la voluntad y la determinación para no rendirme en los momentos difíciles.

A mis padres: Ricardo Serrano y Adilia Castellanos, por ser mi ejemplo de superación y por creer en mis habilidades brindandome su apoyo para seguir adelante.

A mis hermanos: Majo, Gaby, Mafer y Carlos, por darme su apoyo y aliento en los momentos difíciles.

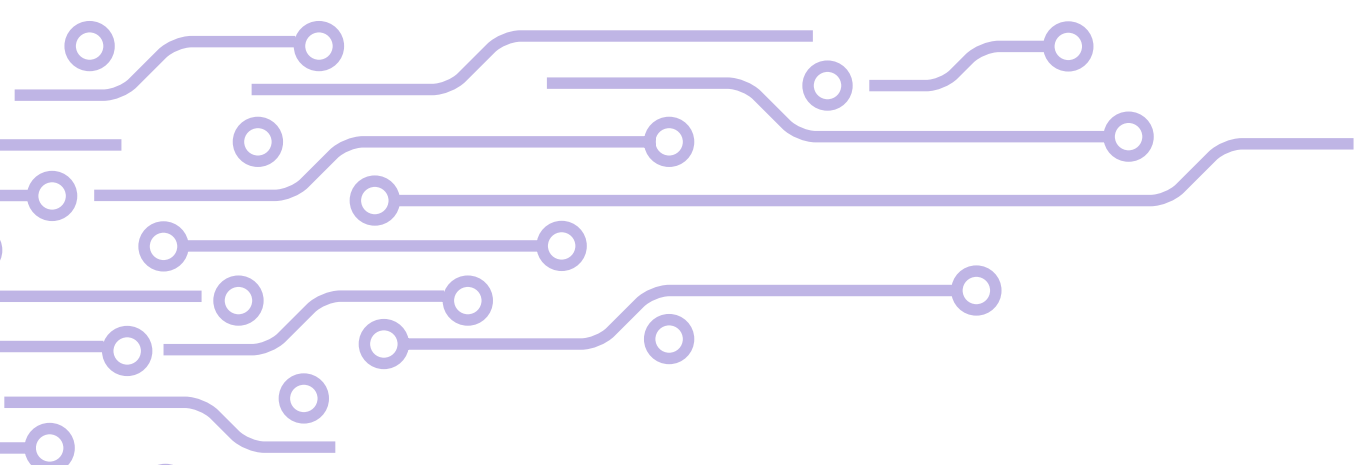
A Doris Miranda: Por su compañía y ayuda durante estos cinco años en los que crecimos como profesionales.

A mis asesores: Licda. Anggely Enríquez, Lic. Javier Donis, Licda. Madelline Cárcamo, por compartir conmigo su conocimiento y apoyarme durante este proceso.

A la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales y a la Licenciada Alejandra Recinos: Por confiar en mi conocimiento en diseño y abrirme las puertas para poder trabajar junto este proyecto.

A mis compañeros: Andrea, Edson, Samuel, y Sergio, por ser la mano de apoyo para continuar juntos en este proceso académico.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala: Por permitirme ser parte de tan gloriosa casa de estudios y dotarme de conocimientos que beneficien al país.



00 Índice

Presentación	11
Capítulo 1: Introducción	13
1.1 Antecedentes	14
1.2 Definición y Delimitación del Problema	17
1.3 Justificación del Problema	18
1.4 Objetivos del Proyecto	19
Capítulo 2: Perfiles	21
2.1 Perfil Institucional	22
2.2 Perfil del Grupo Objetivo	30
Capítulo 3: Planeación Operativa	33
3.1 Previsión de Insumos y costos	34
3.2 Flujograma	35
3.3 Cronograma	40
Capítulo 4: Marco Teórico	45
4.1 Dimensión Social y Ética	46
4.2 Dimensión Estética y Funcional	50
Capítulo 5: Definición Creativa	55
5.1 Brief	56
5.2 Estrategia de la Pieza de Diseño	57
5.3 Insight	60
5.4 Concepto Creativo	62
5.5 Premisas de Diseño	64
5.6 Códigos Visuales	66



Capítulo 6: Proceso de Producción Gráfica **69**

6.1	Previsualización	70
6.2	Nivel de Producción Gráfica 1	72
6.3	Nivel de Producción Gráfica 2	78
6.4	Nivel de Producción Gráfica 3	92
6.5	Propuesta gráfica final fundamentada	104
6.6	Vista Preliminar de las piezas gráficas	108
6.7	Lineamientos para la puesta en práctica	128
6.8	Honorarios	132

Capítulo 7: Síntesis del Proceso **135**

7.1	Lecciones Aprendidas	136
7.2	Conclusiones	138
7.3	Recomendaciones	140

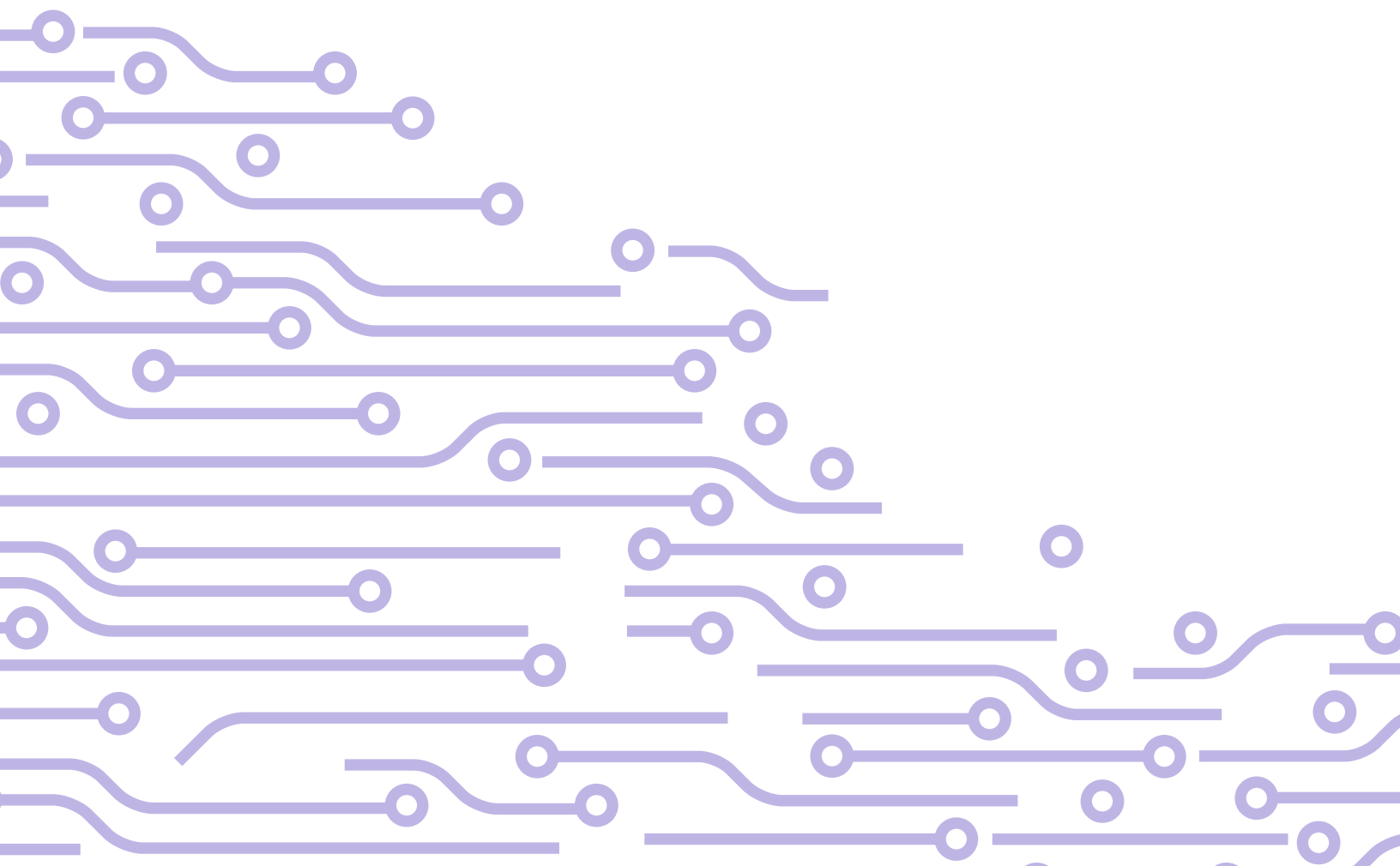
Referencias **143**

Glosario **147**

Anexos

1.	Análisis FODA	
2.	Encuesta a Docentes	
3.	Entrevista a Madelline Cárcamo	
4.	Entrevista Cualitativa	
5.	Tendencias de Diseño	
6.	Validación Profesional	
7.	Validación con cliente y grupo objetivo	

Índice de Figuras **171**



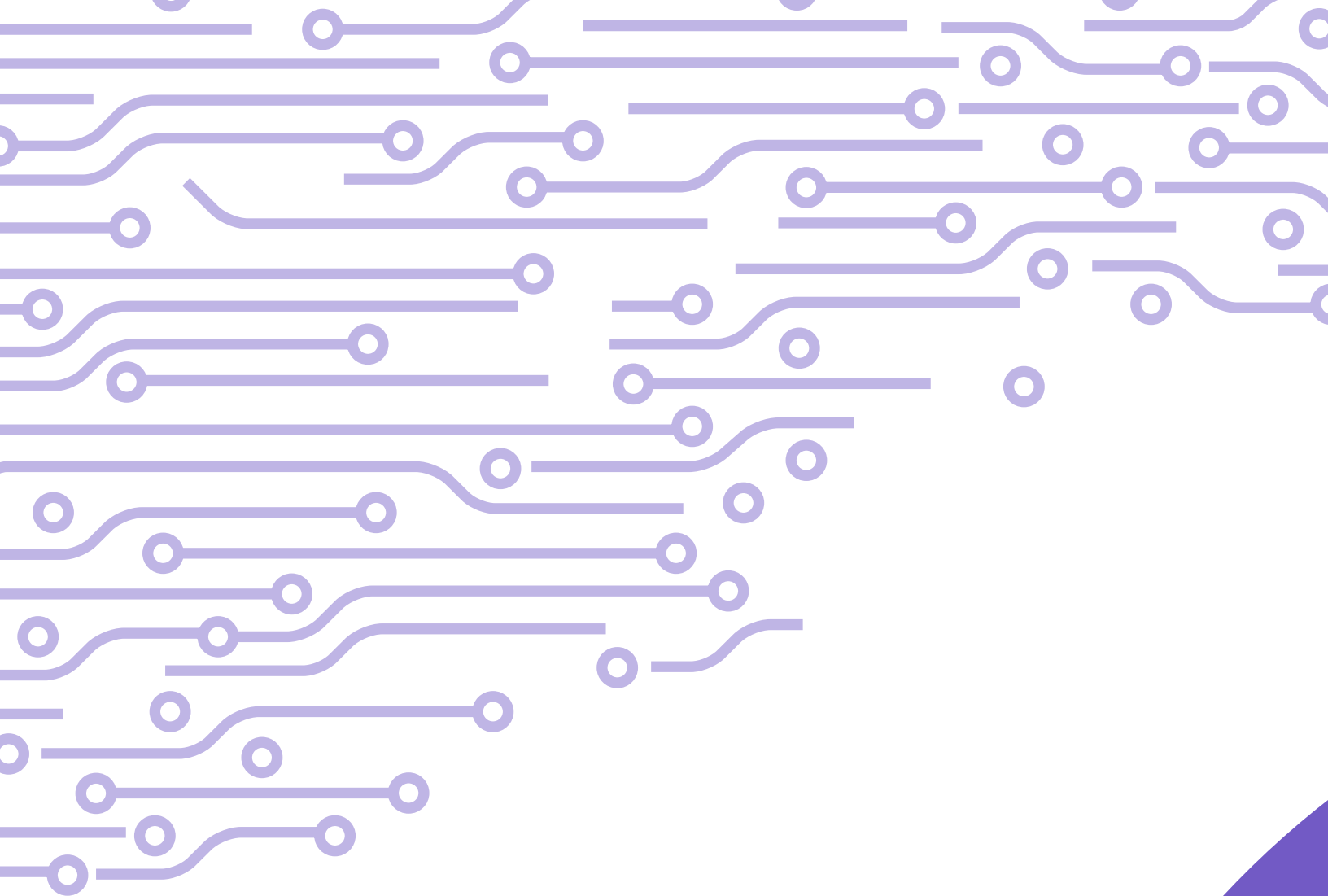


Presentación

Los procesos de comunicación a través de mecanismos virtuales plantean una alternativa educativa favorable, sin embargo, no todas las personas están acostumbradas a ello y sobre todo, la desconfianza en medios digitales puede ser un factor crítico en la búsqueda de nuevos usuarios.

Por ello, surge la necesidad de crear un manual de normas gráficas para la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV- de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

En el presente informe de proyecto de grado, se presenta el desarrollo y la creación del Manual de Normas Gráficas de la DEDEV. El manual se fundamenta en la respectiva investigación teórica y validaciones con el grupo objetivo y profesionales especializados en diseño gráfico. Incluye desde la creación de logotipo así como las normas para su aplicación en los diferentes entornos y materiales institucionales como papelería corporativa, promocionales y elementos de formato digital.





Capítulo 1

Introducción

La educación a distancia por medio de entornos virtuales es una herramienta nueva, la cual busca innovar los métodos de aprendizaje y enseñanza dentro de la cultura guatemalteca.

En este capítulo se presenta cómo surge la educación a distancia en la Universidad de San Carlos de Guatemala, así como los problemas que afronta en la actualidad la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- para llevar esta modalidad educativa a la comunidad universitaria.

Contenido del capítulo:

- 1.1 Antecedentes
- 1.2 Definición y Delimitación del Problema
- 1.3 Justificación del Problema
- 1.4 Objetivos del Proyecto

1.1 Antecedentes

La educación a distancia en Guatemala se ha utilizado como una alternativa para el aprendizaje de las personas que por distintas circunstancias no pueden optar a la educación presencial. En el año 2001 el Instituto Superior de Educación Abierta –ISEA- fue la primera institución privada en ofrecer sus programas educativos de forma virtual, al ser una novedad en el ámbito educativo, varias entidades iniciaron a ofrecer este servicio como un método de enseñanza accesible. Entre ellas se pueden mencionar también al Colegio Hebrón, el cual tiene como enfoque dar a los padres los instrumentos necesarios para educar a sus hijos desde casa. Con el pasar de los años se incluyen las universidades privadas (Panamericana, Galileo, Da Vinci, Rafael Landívar, Mariano Gálvez) y la única estatal del país (Universidad de San Carlos de Guatemala).¹

La Universidad de San Carlos de Guatemala en busca de encontrar nuevos métodos para enfrentar las dificultades que se han presentado por cierres no planificados ha optado por la implementación del aprendizaje virtual. Es así como en el 2010, por el cierre realizado por los Estudiantes por la Autonomía -EPA- el cual duró 52 días.² Varios de los docentes de la universidad decidieron impartir sus clases a través de plataformas digitales para evitar atrasos en la calendarización de los cursos.³

Tomando en cuenta la flexibilidad de este método educativo y la repetición de cierres de la universidad en los años 2012, 2019 por las demandas realizadas por estudiantes, el Consejo Superior Universitario, conforme a las políticas institucionales en el apartado de “Políticas Académicas Docentes - Políticas de Educación Virtual” delimitada por la administración del Rector; Ingeniero Murphy Paiz, con el fin de aprovechar las herramientas que ofrece la tecnología en cuanto a información y educación mediante el punto Séptimo, Incisos 7.2 del Acta No. 09-2019 con fecha del 7 de marzo de 2019, se aprueba la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, la cual se convierte en el respaldo legal para la creación de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales –DEDEV-, como dependencia de la Dirección General de Docencia, responsable de implementar la educación abierta a distancia de forma virtual para todos los alumnos.⁴

Por ser una dependencia de reciente creación la División de Educación a

¹ ISEA. «La educación a distancia en Guatemala». Consultado el 24 de junio de 2020, <https://isea.edu.gt/la-educacion-a-distancia-en-guatemala/>

² Hemeroteca Prensa Libre, «2010: USAC es liberada tras 52 días de cierre». Prensa Libre, 29 de septiembre de 2017, Consultado el 24 de junio de 2020, <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/universidad-de-san-carlos-es-liberada-por-epa/>

³ USAC, Coordinadora de Información Pública. Desarrollo Histórico de la USAC. «Los retos del siglo XXI». Consultado el 24 de septiembre del 2020, <https://www.usac.edu.gt/historiaUSAC.php>.

⁴ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, «Antecedentes» Consultado el 2 de junio de 2020. <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- los estudiantes, docentes y personal administrativo de la USAC no cuentan con la información necesaria con respecto al funcionamiento, actividades y servicios que ofrece la División a la comunidad universitaria. Es por ello que el 8 de mayo del 2020 tras el cierre de las instalaciones del campus central por la pandemia del COVID-19 la Asociación de Estudiantes Universitarios -AEU- solicita al Consejo Superior Universitario la aprobación del semestre argumentando que no se cuenta con los recursos necesarios para dar continuidad a la educación por medio de un sistema digital y que el mismo era excluyente para los estudiantes que no cuentan con estos recursos.⁵ Sin embargo la DEDEV ofrece a docentes constantes capacitaciones para dar continuidad a los cursos de cada unidad académica en casos de cierres imprevistos.

Debido a que la implementación de los cursos y capacitaciones que realiza la DEDEV se realiza a través de plataformas virtuales, ha logrado desarrollarse por medio de la Red de Apoyo Digital Docente, las Facultades de Arquitectura, Ciencias Económicas, Ciencias Médicas, Ciencias Químicas y Farmacia, Ingeniería; Las escuelas de Ciencias Psicológicas, Estudios de Postgrado y Trabajo Social; y por último los Centros Universitarios de El Progreso, Centro Universitario del Norte -CUNOR-, y el Centro Universitario de Jutiapa.⁶ Esto refleja que por la debilidad en la divulgación y la creación de contenido constante que informe de la implementación de la educación a distancia por medio de entornos virtuales, no se ha logrado llegar a 4 facultades, 6 escuelas no facultativas y a 19 centros universitarios que podrían utilizar estas herramientas para innovar su sistema de educación.⁷

⁵ Douglas Cuevas. «USAC rechaza petición sobre que estudiantes ganen por decreto» Prensa Libre, 8 de mayo de 2020. Consultado el 24 de junio de 2020 <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/usac-rechaza-peticion-sobre-que-estudiantes-ganen-por-decreto/>

⁶ USAC, Registro y Estadística, «Informe Estadístico Estudiantil 2019». Consultado el 14 de noviembre de 2021 https://registro.usac.edu.gt/estadisticas/data/INFORME_ESTADISTICO_ESTUDIANTIL_2019.pdf

⁷ Universidad de San Carlos de Guatemala, «Listado de Carreras a Licenciatura por Unidad Académica». Consultado el 25 de junio de 2020. <https://www.usac.edu.gt/g/Carreras-de-Grado-USAC-2013.pdf>

Capítulo 1 - Introducción

La DEDEV busca beneficiar a toda la comunidad sancarlista con capacitaciones que les permitan entender el funcionamiento de la educación a través de medios digitales, el uso de plataformas virtuales como apoyo a la docencia y las herramientas que facilitan la implementación del aprendizaje virtual. La DEDEV también, ofrece cursos y diplomados para brindar una opción accesible para la formación docente, la cual repercute en la educación de más de 187,014 estudiantes inscritos según el Departamento de Registro y Estadística de la USAC.⁸

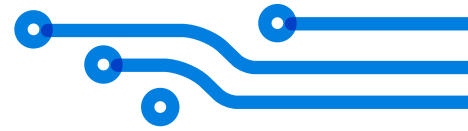
La DEDEV por medio de sus redes sociales presenta al público en general distintas capacitaciones, charlas y cursos internos y externos a la casa de estudios a la que pertenece, sin embargo, su presentación no sobresale como propia, debido a que la División no cuenta con un departamento de diseño que desarrolle una línea gráfica que beneficie a los 7,714 docentes con su formación profesional para mejorar la educación a distancia por medio de entornos virtuales que ofrece la USAC. (Ver anexo 2)

Tomando en cuenta que existe una debilidad en el uso de lineamientos gráficos en la creación de contenido informativo por parte de la DEDEV, la institución desaprovecha la utilización de los recursos de comunicación a los que tiene acceso; esto podría provocar que exista una repercusión en la identificación de la identidad visual de sus materiales educativos, contenidos informativos, publicitarios y su posicionamiento dentro de la comunidad sancarlista, lo cual conlleva a la desinformación del personal docente que no conoce las herramientas de educación virtual y sus métodos de aplicación, así como el reclamo de los estudiantes de la USAC, quienes no conocen la implementación de las plataformas de educación a distancia que busca ayudar a reducir el tiempo que se pierde por cierres no planificados de las instalaciones de la USAC.

Actualmente el desarrollo y manejo de la DEDEV se ha llevado a cabo por parte de la Dirección General de Docencia, quien es la encargada de impulsar el desarrollo académico por medio de la asesoría, coordinación y apoyo teórico metodológico a docentes y estudiantes de la USAC.

⁸ USAC, Departamento de Registro y Estadística, «*Campus Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala*». Consultado el 25 de junio de 2020 https://registro.usac.edu.gt/formularios_rye/INSCRITOS2019.pdf

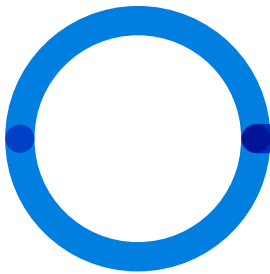
1.2 Definición y Delimitación del Problema



1.2.1. Definición del problema

Debido a que la creación de la DEDEV es reciente, no cuenta con un departamento de diseño que se encargue de la elaboración del material de comunicación. Actualmente la creación y distribución de dicho material lleva a cabo un ilustrador, diagramador y productor audiovisual en conjunto con la Dirección General de Docencia.

Luego de analizadas las dificultades de la DEDEV, en lo que respecta a la presentación de su información a través de los distintos canales de comunicación digital, se evidencia el poco impacto que genera el contenido gráfico elaborado por la División en su grupo objetivo (docentes y estudiantes de la USAC). Lo anterior se demuestra en la poca participación de los mismos en las conferencias, capacitaciones y cursos que se realizan para beneficiar el proceso de enseñanza-aprendizaje por medios virtuales.



1.3 Justificación del Problema

1.3.1. Trascendencia del Proyecto

Mediante el desarrollo de un manual de normas gráficas se busca generar mayor impacto en los procesos de comunicación que van dirigidos a los docentes de la USAC, la estandarización de nuevos lineamientos gráficos y de diseño especificadas en dicho manual, facilitará a la DEDEV la elaboración de contenido legible y atractivo que refleje confianza en su grupo objetivo y una posible valoración positiva en el contexto de las instituciones de educación superior a distancia. Esto con el fin de mejorar la distribución de su contenido en las distintas unidades académicas e incrementar la participación de docentes en capacitaciones, conferencias y cursos digitales que buscan mejorar los procesos de educación a distancia de la USAC. (Ver Anexo 1)

1.3.2. Incidencia del Diseño Gráfico

Al establecer los lineamientos apropiados que contribuyan al proceso de comunicación y capacitación que realiza la DEDEV, se busca que el grupo objetivo perciba de una forma clara los materiales educativos y comprendan el uso de las herramientas virtuales que se les ofrecen para el desarrollo de sus cátedras en las distintas unidades académicas. De igual forma se espera mejorar el contenido de comunicación que se elabora para atraer a los docentes y estudiantes a participar en las actividades que realiza la División.

1.3.3. Factibilidad del Proyecto

La USAC y el Rector en funciones período 2018 - 2022, Ingeniero Murphy Paiz están comprometidos en mejorar los procesos de comunicación de la DEDEV y con el interés de atraer a más docentes y estudiantes a participar en los cursos, capacitaciones y conferencias que se imparten. Además, se encuentran en la disposición de ofrecer la información necesaria para la elaboración del manual de normas gráficas.



1.4 Objetivos del Proyecto

1.4.1. Objetivo General

Apoyar los procesos gráficos de la DEDEV, a través de una serie de normas gráficas que faciliten la distribución de información a los docentes y estudiantes de la USAC.



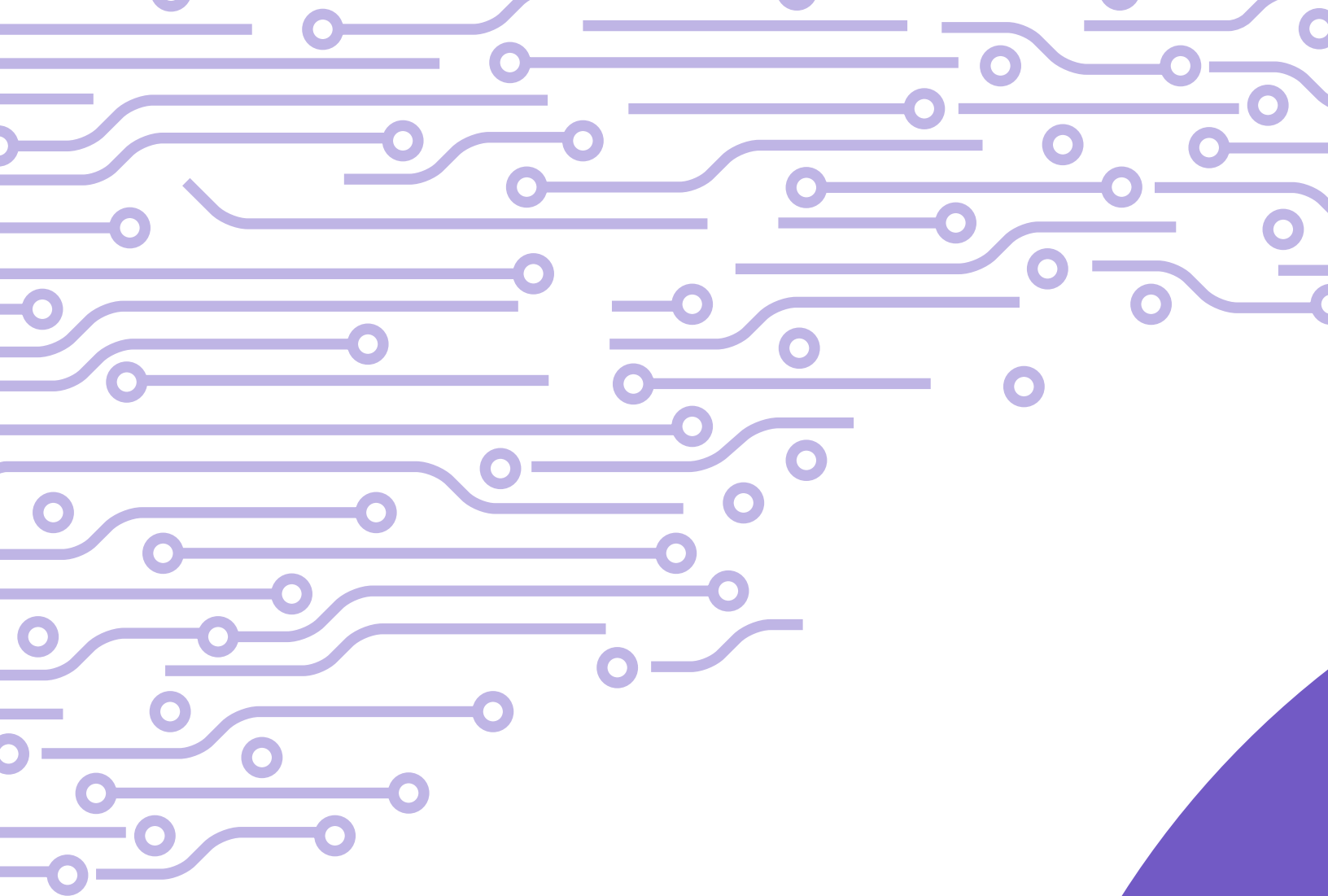
1.4.2. Objetivos Específicos

Objetivo de Comunicación

Contribuir con el desarrollo de materiales de comunicación de la DEDEV, a través de lineamientos gráficos que mejoren la percepción del contenido entre los estudiantes y docentes de la USAC.

Objetivo de Diseño

Diseñar un manual de normas gráficas a través de premisas y códigos visuales pertinentes para unificar y estandarizar el material gráfico y de comunicación de la DEDEV.





Capítulo 2

Perfiles

La División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- es una dependencia de la Dirección General de Docencia de la USAC, la cual utiliza las modalidades de enseñanza-aprendizaje basada en los entornos virtuales.

En este capítulo se profundiza acerca del perfil de la División en el ejercicio de sus labores, así como también, de la comunidad docente a quien está dirigido este proyecto.

Contenido del capítulo:

2.1 Perfil de la Institución

2.2 Perfil del grupo objetivo

2.1 Perfil Institucional

2.1.1. Organización

- **Nombre:** División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-
- **Dirección:** Guatemala, Ciudad Universitaria, zona 12, Edificio de Recursos Educativos, 1er nivel, esquina noreste.
- **Teléfono:** 24187890
- **Correo:** universidadvirtual@profesor.usac.edu.gt

2.1.2. Características de la Institución

La DEDEV es una dependencia académica-tecnológica de la Dirección General de Docencia, la cual se hace responsable de ejecutar la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales de la USAC, a través de la planificación, organización, dirección, ejecución, evaluación y seguimiento de las prácticas educativas mediante el uso de plataformas virtuales, en función del desarrollo e innovación educativa en las distintas modalidades aplicables al entorno virtual, aprovechando sus beneficios y conociendo mejor los programas educativos de calidad, que respondan a las necesidades de la comunidad universitaria y población guatemalteca.⁹

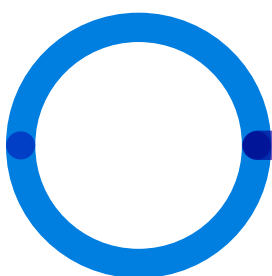
La DEDEV trabaja en el desarrollo de las modalidades de enseñanza-aprendizaje basándose en ofrecer una modalidad de educación abierta, a distancia, virtual y en línea para los programas oficiales de la administración central de la USAC, la cual es acompañada por la implementación de las distintas unidades académicas que apoyan la educación a Distancia.

⁹ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «Presentación». Consultado el 2 de junio de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/presentación/>

2.1.3. Historia

En el año 2019 el Consejo Superior Universitario de la USAC, dispuesto a seguir las normas de Políticas Institucionales en la sección de Políticas Académicas de Docencia y Políticas de Educación Virtual delimitada por la actual administración rectoral, busca impulsar la educación a distancia por medio de plataformas y entornos virtuales, con el fin de ofrecer a los estudiantes y docentes programas novedosos, actualizados y tecnológicos, para aprovechar los recursos y herramientas que ofrece la nueva era informática de comunicación, mediante el punto Séptimo, inciso 7.2 del Acta No. 09-2019 de la fecha de marzo del mismo año, el cual aprueba la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, buscando convertir este respaldo legal en un proyecto de reestructura de la “Unidad de Educación Virtual” y el “Programa para la Formación de Formadores” con el fin de crear la DEDEV como una dependencia de la Dirección General de Docencia, la cual es la responsable de impulsar e implementar la educación abierta, a distancia, virtual y en línea a los Docentes de dicha universidad.¹⁰

La DEDEV se constituye como la instancia académica y tecnológica que es responsable de generar una respuesta a las constantes transformaciones socioeconómicas, geopolíticas, científicas y tecnológicas que se generan debido a la globalización. La Universidad de San Carlos, frente a los nuevos escenarios y desafíos que se presentan en temas de educación virtual producto a la evolución tecnológica aplicada a la educación superior, está destinada a constituir una serie de objetivos estratégicos que cumplan y relacionen la tecnología con la docencia, investigación y extensión de conocimientos.¹¹



¹⁰ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «Antecedentes». Consultado el 2 de junio de 2020. <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

¹¹ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «Presentación». Consultado el 2 de junio de 2020. <https://virtual.usac.edu.gt/presentación/>



2.1.4. Filosofía

Misión

Somos la instancia responsable de implementar e innovar prácticas educativas a través de la gestión del conocimiento y la investigación, así como del aprendizaje en ambientes virtuales utilizando tecnologías educativas como recursos didáctico-metodológicos, para la consecución de los fines de la USAC.¹²

Visión

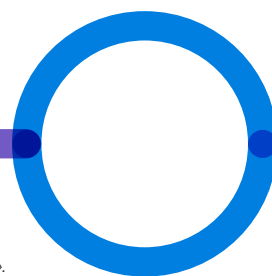
Ser la instancia líder en Educación a distancia y virtual de la USAC que coadyuve a ampliar la cobertura educativa, el intercambio del conocimiento y ofrecer alternativas educativas integrales que superen las limitaciones de tiempo y espacio, a través de la implementación de las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas.¹³

Valores

- Brindar asesoría técnica y acompañamiento académico en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los entornos virtuales y videoconferencias a las unidades académicas de la USAC, creación de Programas de Educación a Distancia en entornos virtuales.
- Realizar las gestiones necesarias de coordinación y vinculación con organismos nacionales e internacionales, con relación a la educación a distancia en entornos virtuales.
- Establecer el acceso e intercambio de conocimientos a nivel nacional e internacional relacionado al aprendizaje en los entornos virtuales para el mejoramiento educativo a través de actividades de actualización e investigación.

¹² USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «*Quiénes Somos*». Consultado el 2 de junio de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/quienes-somos/>.

¹³ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «*Visión*».



- Brindar asesoría legal en materia de derechos de autor, respecto a la elaboración y uso de materiales para entornos virtuales.
- Realizar la planificación estratégica para orientar la implementación de los proyectos de educación a distancia en entornos virtuales en las distintas unidades académicas de la USAC.
- Comunicar y divulgar planes, cursos, programas, carreras y otros proyectos de educación a distancia en entornos virtuales.
- Proporcionar asesoría técnica y pedagógica con relación a las tecnologías de la información y comunicación en apoyo a la educación a distancia y entornos virtuales.
- Innovar en la implementación de tendencias tecnológicas aplicadas a procesos educativos que respondan a las modalidades abierta, a distancia, virtual, en línea, en función de los proyectos de la administración central.

Objetivos.¹⁴

- Establecer las bases y principios para el desarrollo de una educación superior a distancia dentro del marco de los entornos virtuales de aprendizaje.
- Promover la educación a distancia dentro de los entornos virtuales y ofrecer alternativas complementarias a los procesos de enseñanza-aprendizaje a la comunidad universitaria innovando en los procesos de formación apoyados por las tecnologías educativas en las distintas unidades académicas de la Universidad.
- Proponer estrategias de formación y capacitación para crear una cultura de educación virtual en las unidades académicas y administrativas de la Universidad.
- Impulsar la educación virtual, en función de las necesidades de formación profesional actualizada con el uso de la tecnología educativa de la USAC
- Contribuir al proceso de desconcentración y ampliación de la cobertura de la educación superior de la USAC.

¹⁴ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «Objetivos». Consultado el 2 de junio de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/quienes-somos/>

Políticas de Comunicación

Debido a que la DEDEV fue creada recientemente (2019) no se cuenta con las políticas de comunicación pertinentes que beneficien a sus procesos de promocionar y dar a conocer sus distintas actividades académicas, programas y eventos que se realizan en los entornos digitales. En atención a lo anterior se proponen las siguientes políticas de comunicación:

Políticas Propuestas

Las políticas de comunicación fueron planteadas con base en la estructura presentada por la Fundación Universitaria “Los Libertadores” de Colombia.¹⁵

- **Impulsar la imagen y concepto de la DEDEV.**

Gestionar las herramientas de comunicación bajo el concepto “Educación para todos”. De manera íntegra, responsable y honesta, de manera que la DEDEV sea reconocida como una de las mejores plataformas educativas en entornos virtuales adaptable a su grupo objetivo.

Identificar las oportunidades de comunicación, evaluando los beneficios y riesgos de cada uno de estos procesos conlleva sin perjudicar la reputación de la USAC.

- **Gestión de comunicación y planificación con el grupo objetivo.**

Evitar los mensajes descalificadores o poco inclusivos que perjudiquen la realización de la comunicación responsable, que no genere expectativas inalcanzables para el grupo objetivo.

¹⁵. Fundación Universitaria Los Libertadores. Acuerdo del Consejo Superior No. 10 del 6 de abril del año 2017, por el cual se aprueba la Política Institucional de Comunicaciones de la Fundación Universitaria Los Libertadores y se reglamenta su organización. 6 de abril 2017. Consultado el 18 de junio del 2020, <https://www.ulibertadores.edu.co/images/documentos-institucionales/documentos/politica-comunicacion-2019-2.pdf>

Establecer entre los diferentes grupos objetivos una relación de confianza, respeto e igualdad, basada en el compromiso de satisfacer sus necesidades, reconocer sus intereses y respetar sus derechos.

Planificar lo que la DEDEV busca comunicar a corto, mediano y largo plazo, tomando en cuenta los diferentes mensajes, idiomas y medios que pueden ser utilizados, con el fin de asegurar que los recursos utilizados sean los adecuados.

Utilizar y adoptar canales de comunicación eficientes y dinámicos, los cuales transmitan de forma clara la información al grupo objetivo, la cual debe cubrir sus necesidades e invitarlos a participar en actividades que incrementen su conocimiento.

Toda información publicada por la DEDEV debe ser aprobada por sus autoridades antes de ser difundida a su grupo objetivo.

- **Colaborar activamente en la creación de cultura tecnológica interna.**

Contribuir a través de diferentes métodos de comunicación, a la creación de una ideología interna acorde a los valores y objetivos de la DEDEV, la cual contribuya a satisfacer la cultura institucional requerida y favorezca el orgullo de pertenencia de cada empleado.

Fomentar entre los colaboradores la formación a través de capacitaciones fundamentadas en la educación virtual, abierta a distancia.

- **Colaborar activamente en la creación de cultura interna.**

Promover la implementación de técnicas y herramientas tecnológicas que permitan el desarrollo de los nuevos medios de comunicación.

Es importante dar seguimiento a la implementación de estas políticas para facilitar y responder a las necesidades que presenta la DEDEV para su posicionamiento y divulgación; encontrando soluciones factibles que motiven y acerquen al grupo objetivo.

2.1.5. Servicios

La DEDEV ofrece a los docentes programas novedosos, actualizados científica y tecnológicamente que permiten satisfacer las exigencias de formación docente de la USAC y que a su vez ayude al desarrollo económico, científico y cultural del país con el fin de continuar con las políticas establecidas en la Educación a Distancia en Entornos Virtuales.¹⁶

Entre las actividades que realiza la DEDEV para fomentar entre los docentes la implementación y estandarización de la educación a distancia, virtual, abierta y en línea en las Unidades Académicas de la USAC, brindando las herramientas pedagógicas y tecnológicas adecuadas, contribuyendo así al descongestionamiento físico de estudiantes que algunas unidades presentan. Entre las herramientas

que se ofrecen por parte de la DEDEV se pueden mencionar:

- a. **Diplomados e-learning y b-learning**
- b. **Cursos cortos e-learning**
- c. **Capacitaciones presenciales, semi-presenciales y virtuales.**
- d. **Talleres presenciales y virtuales.**

Al implementar estos recursos y medios digitales el docente no solo se verá beneficiado en la educación virtual, también logra apoyar con estas herramientas la docencia presencial.



Figura 1: «Logotipo DEDEV»
Página Web: virtual.usac.edu.gt/

2.1.6. Identidad Gráfica

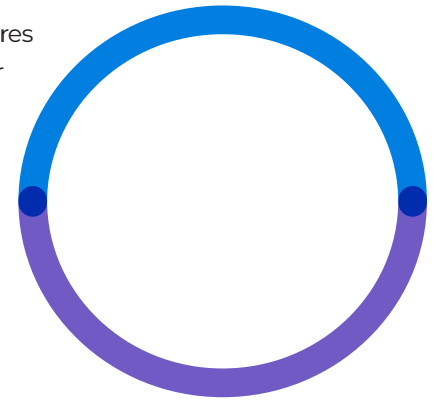
Como menciona la Licenciada Madelline Cárcamo (Ver anexo 2) y los datos establecidos por la Política de Educación a Distancia de la USAC, la DEDEV es de reciente creación por lo que no se han elaborado criterios gráficos que identifiquen las piezas de comunicación y educativas que se realizan.¹⁷ Actualmente, el logotipo utilizado por esta división cuenta con textos geométricos, figuras cuadradas de distintas proporciones y una “V” de mayor tamaño para hacer énfasis a su aplicación en entornos virtuales.

¹⁶ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales, 2019, «Presentación». Consultado el 2 de junio de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/presentación/>.

¹⁷ Madelline Cárcamo, entrevista realizada por Ricardo Serrano, 8 de junio de 2020

En cuanto a color, el logotipo utiliza una combinación de colores fríos en tonos azules y morados, los cuales según el diseñador gráfico Paul Hebert predominan en las páginas más visitadas en internet (Google, Facebook, Twitter, Baidu, Yahoo...) en especial el color azul que maneja 306 tonos diferentes.¹⁸

La DEDEV no cuenta con una línea gráfica preestablecida por lo cual, utiliza variaciones de color, texto y formato en las publicaciones que realiza en sus redes sociales.



2.1.7. Antecedentes Gráficos

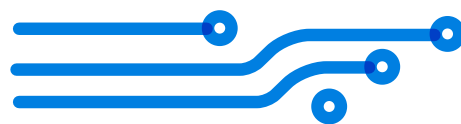
La DEDEV maneja actualmente 3 canales de comunicación en los medios digitales (Facebook, Twitter y YouTube). En ellas se publica información de las actividades que realiza la institución para beneficiar a los docentes y estudiantes de la USAC.



Figura 2: «Material informativo» Publicado en Facebook de DEDEV USAC www.facebook.com/dedevusac/posts/1325849087605343



Figura 3: «Convocatoria» Publicado en Twitter de DEDEV USAC <https://twitter.com/usacddev/status/1245030256987328520>



¹⁸ Paulhebertdesigns.com. «Los colores utilizados por los diez sitios más populares». 18 de septiembre de 2016. Consultado el 8 de junio de 2020, http://paulhebertdesigns.com/web_colors/

2.2 Perfil del Grupo Objetivo

2.2.1. Muestra

- **Población:** La USAC Cuenta en la actualidad con 7714 docentes. (Ver anexo 3)
- **Nivel de confianza:** 90%
- **Margen de error:** 10%
- **Muestra ideal:** 68 participantes
- **Muestra obtenida:** 110 participantes

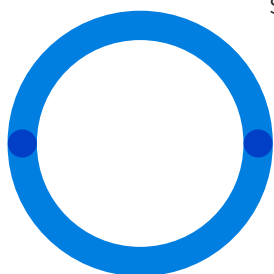
2.2.2. Características Geográficas

Según los datos de la encuesta realizada a los docentes de la USAC, la mayor parte de ellos se encuentra viviendo en las regiones central, occidente y norte del país, siendo estos el 75,4% de las personas que laboran como docentes en los distintos centros de estudio de la USAC. (Ver anexo 2, gráfico 5)

2.2.3. Características Demográficas

Los docentes de la USAC, son hombres y mujeres que se encuentran entre el rango de 30 a 65 años de edad, hispano parlantes, que han alcanzado en su mayoría el nivel académico de licenciatura y maestría, que dedican su tiempo a la educación superior y poseen trabajos externos a la docencia. (Ver anexo 2, gráficas 1, 2, 3 y 4)

2.2.4. Características Socioeconómicas



Según observamos en los datos obtenidos de una muestra de 110 docentes encontramos que en su mayoría, los docentes tienen un ingreso mayor al sueldo mínimo (3,075.10 quetzales)¹⁹ establecido por el Ministerio de Trabajo de Guatemala, lo cual los coloca entre el estrato socioeconómico Medio Bajo y Bajo, según los datos presentados por la UGAP en el año 2013.²⁰

Los docentes al momento de comprar piensan en productos de primera necesidad, tienden a comprar artículos de su interés si ven un beneficio en el precio y hacer algún viaje dentro del territorio del país. (Ver anexo 2, gráficas 6 y 7)

2.2.5. Características Psicográficas

Los docentes de la USAC tienen un estilo de vida activa, la mayoría poseen un segundo trabajo para generar mayores ingresos en sus familias. Pasan su tiempo libre estudiando, investigando, calificando trabajos de estudiantes y navegando a través de las redes sociales y comparten algo de ese tiempo con los miembros de su familia, cuentan con equipos electrónicos como computadora portátil, teléfonos inteligentes y tabletas para navegar en internet. (Ver anexo 1, gráfica 9 y 12)

Los docentes presentan interés en estudiar alguna especialización de posgrado, busca aumentar sus conocimientos por medio de capacitaciones y cursos

que beneficien su trabajo de docencia. (Ver anexo 1, gráficas 9)

Como parte de su cultura visual los docentes prestan importancia a los detalles y la imagen de los productos que utilizan, consumen de 1 a 6 horas la información que proporcionan las redes sociales como Facebook, Instagram y YouTube; ven televisión y escuchan música en distintas plataformas. (Ver anexo 2, gráficas 9, 10, 11 y 12)

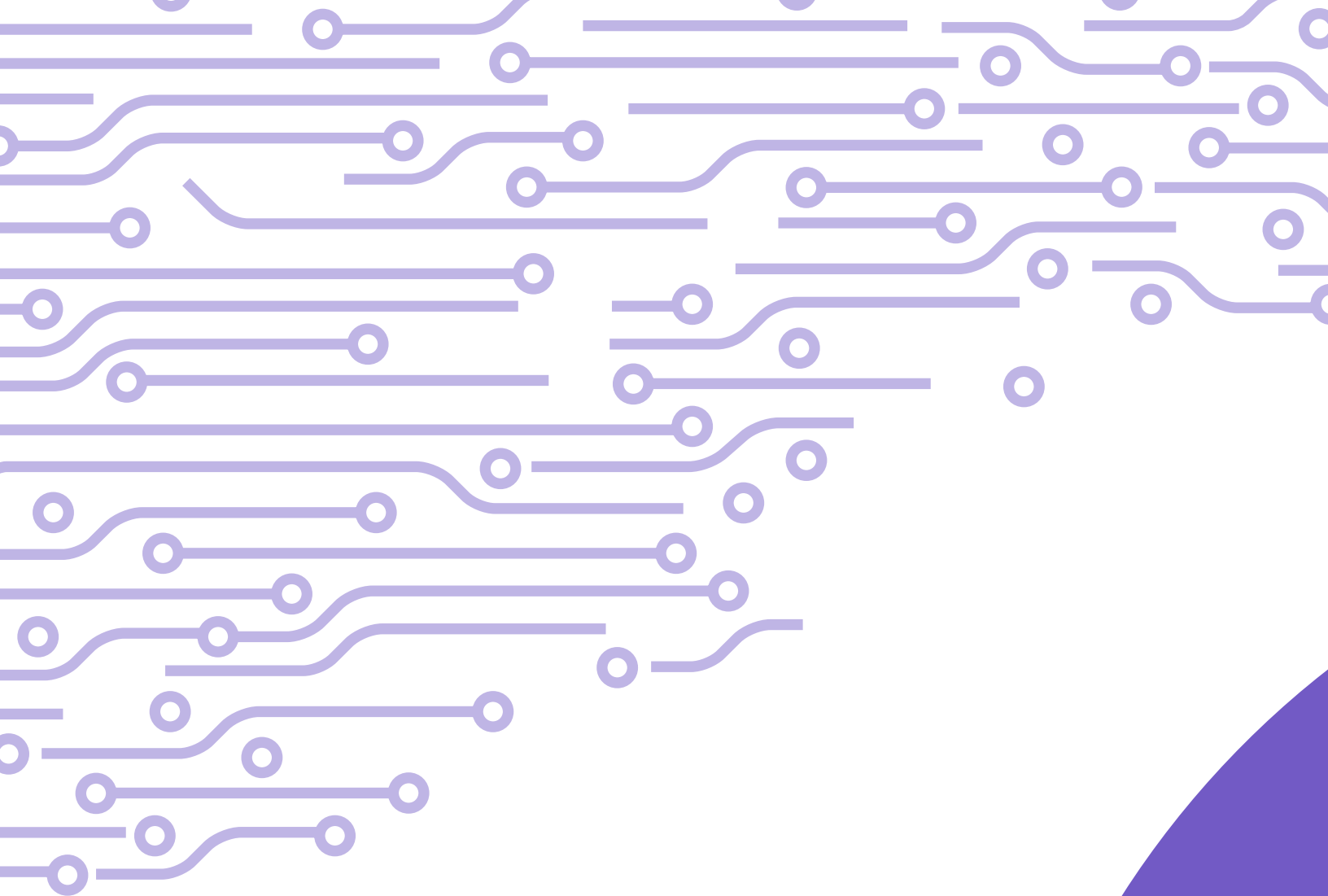
2.2.6. Relación con la Institución

La relación entre el grupo objetivo y la DEDEV, se deriva del interés en fomentar y actualizar la educación superior de la USAC, con herramientas aptas que faciliten los procesos educativos. (Ver anexo 3)

A través de compromiso y constancia con los profesores sancarlistas, la DEDEV busca innovar en la carrera docente impulsando con el dinamismo necesario en las cátedras que se imparten y por medio de herramientas de educación virtual, brindar contenido enriquecedor y adecuado a sus estudiantes. (Ver anexo 3)

¹⁹ Ministerio de Trabajo y Previsión Social. «Salario mínimo 2020». Consultado el 30 de diciembre de 2020, <https://www.mintrabajo.gob.gt/index.php/dgt/salario-minimo/>

²⁰ Alexander Calderón. «Nivel Socioeconómico de Guatemala», 7 de marzo de 2018, . Consultado el 9 de junio del 2020 <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioecon%C3%B3micos-en-guatemala>





Capítulo 3

Planeación Operativa

La planeación para la elaboración de un proyecto facilita el seguimiento de los procesos de investigación y producción, así como el cumplimiento de diferentes metas estipuladas dentro del flujograma de trabajo.

En este capítulo se presenta la ruta crítica para la elaboración de este proyecto, los insumos a utilizar y el tiempo estipulado para el desarrollo de cada una de las actividades.

Contenido del capítulo:

3.1 Previsión de insumos y costos

3.2 Flujograma

3.2 Cronograma de trabajo

3.1 Previsión de Insumos y Costos

A continuación se presenta el proceso para el desarrollo del proyecto “Desarrollo de manual de normas gráficas para la mejora de los procesos gráficos y de comunicación de la DEDEV” en el cual se establecen recursos, costos y tiempos establecidos para su elaboración.

Servicio de Internet

- Costo mensual: Q.275.00
- Costo por día: Q. 9.17
- Costo por hora: Q. 0.38

Servicio de Energía Eléctrica

- Costo mensual: Q.275.00
- Costo por día: Q. 9.17
- Costo por hora: Q. 0.38

Equipo Dell Gaming 15 7000

- Valor del Activo: Q. 7,200.00
- Valor Residual: $(Q. 7,200.00 / 2) = Q. 3,600.00$
- Depreciación anual: $(Q.7,200.00 - Q. 3,600.00 / 2) = Q. 1,800.00$
- Depreciación mensual: $(Q.1,800.00 / 12) = Q. 150.00$
- Depreciación diaria: $(Q.150.00/12) = Q. 12.50$
- Depreciación hora: $(Q.12.50/24) = Q. 0.52$

3.2 Flujoograma

INICIO

Desarrollo de manual de normas gráficas para mejorar los procesos gráficos y de comunicación de la DEDEV.

1 Planteamiento a la institución

Realizar presentación con datos relevantes del trabajo de investigación realizados en la fase 1 del proyecto.

Video conferencia: se presenta a la institución DEDEV los resultados obtenidos en la investigación realizada de junio a julio de 2020. Dando a conocer datos relevantes del proyecto a realizar.

Recopilación de documentos e información de la institución para la elaboración del proyecto.

2 Proceso Creativo

Estudio del material entregado por parte de la DEDEV.

Definición de la técnica creativa para la elaboración del proyecto:

- Lluvia de ideas
- Relaciones Forzadas
- Focus Group
- Salón de la Fama

Elaboración de herramientas de investigación para poner en marcha la técnica creativa.

Recursos

- Presentación con temas a tratar.
- Aparato para grabación de audio y evidencias fotográficas.
- Laptop
- Transporte (vehículo propio)
- Sistema de almacenamiento electrónico (USB o Disco Duro)

Tiempo

Elaboración de presentación:	3 horas
Presentación ante DEDEV:	1 horas
Recopilación de información:	6 horas
Total:	10 horas
Días:	2 días

Costos

Equipo:	Q5.20
Internet, servicio de luz	Q16.56
Total:	Q21.76

Recursos

- Laptop
- Hojas de papel bond
- Lápiz o lapicero
- Transporte

Tiempo

Elaboración material de apoyo:	3 horas
Video conferencia DEDEV:	2 horas
Elaboración de técnica:	4 horas
Total:	9 horas
Días:	2 días

Costos

Equipo:	Q4.68
Internet, servicio de luz	Q16.56
Hojas bond y lápiz	Q12.00
Total:	Q33.24

3 Conceptualización

Identificar *insight* del grupo objetivo por medio de la información obtenida.

Elaborar concepto creativo con base en las necesidades del grupo objetivo.

Definir los elementos gráficos acorde al concepto.

Realizar fundamentación de premisas de diseño

4 Nivel de Visualización 1

Producción y desarrollo de línea gráfica.

- Bocetaje a mano de las piezas gráficas a realizar.
- Realización de prototipo del kit de divulgación.

4.1 Validación 1: Autoevaluación

- Elaboración de instrumentos de validación.
- Puesta en práctica del instrumento.
- Análisis de datos recopilados.

NO

¿Si la fase 4 obtiene resultados positivos?

SÍ

Recursos

- Laptop e Internet

Tiempo

Elaboración de *insight*: 1 horas

Elaboración de Concepto Creativo: 4 horas

Premisas de diseño: 3 horas

Total: 8 horas

Días: 1 días

Costos

Internet: Q. 3.04

Servicio de luz: Q. 3.04

Equipo: Q. 4.16

Total: Q.10.24

Recursos

- Laptop
- Hojas de papel bond
- Lápiz o lapicero

Tiempo

Determinación de línea gráfica: 5 horas

Primer proceso de bocetaje 8 horas

Total: 13 horas

Días: 3 días

Costos

Internet, servicio de luz y equipo Q.15.06

Hojas bond y lápiz Q.12.00

Total: Q.27.06

Recursos

- Laptop
- Hojas de papel bond
- Lápiz o lapicero

Tiempo

Elaboración de instrumentos 2 horas

Autovalidación: 4 horas

Total: 6 horas

Días: 1 días

Costos

Internet, luz y equipo Q.7.74

Hojas bond y lápiz Q.12.00

Total: Q.19.74

5 Nivel de Visualización 2

Producción de elementos gráficos:

- Fotografía
- Diseño de ilustraciones
- Íconos

Maquetación del material promocional y editorial por medio de diagramación de retículas.

5.1 Validación 2: Profesionales

- Programar validación con profesionales.
- Explicar el proceso creativo así como el concepto e *insight* del material.
- Impresión de artes para evaluación del profesional.
- Elaboración del instrumento de validación 2.

¿Si la fase 5 obtiene resultados positivos?

NO

SÍ

Recursos

- Laptop
- Hojas de papel bond
- Lápiz o lapicero

Tiempo

Ilustración y fotografía	10 horas
Diagramación de material	9 horas
Total:	19 horas
Días:	4 días

Costos

Internet, luz y equipo	Q.25.46
Hojas bond y lápiz	Q.12.00
Total:	Q.37.46

Recursos

- Ubicación de reunión.
- Aparato para grabación de audio y evidencias fotográficas.
- Laptop
- Sistema de almacenamiento electrónico (USB o Disco Duro)

Tiempo

Reunión con profesionales	3 horas
Elaboración de instrumento	2 horas
Presentación del proceso	1.5 horas
Análisis de datos de validación	1.5 horas
Correcciones	24 horas

Total:	32 horas
Días:	6 días

Costos

Equipo:	Q18.56
Internet, servicio de luz	Q24.32
Total:	Q42.88

6 Nivel de Visualización 3

- Producción gráfica material editorial y publicitario.
- Implementación de observaciones realizadas por profesionales.
- Impresión del material elaborado a utilizar.

6.1 Validación 3: Grupo objetivo

- Coordinación de participantes con director de la organización.
- Calendarización de reunión de participantes.
- Creación de instrumentos de evaluación.
- Digitalización de resultados.
- Correcciones del resultado de los instrumentos.

¿Si la fase 5 obtiene resultados positivos?

NO

SÍ

Recursos

- Laptop, impresión
- Hojas de papel bond
- Lápiz o lapicero

Tiempo

Desarrollo gráfico y correcciones
24 horas

Total: **28 horas**
Días: **5 días**

Costos

Internet, luz y equipo	Q45.91
Hojas bond y lápiz	Q12.00
Impresión	Q550
Total:	Q607.91

Recursos

- Ubicación de reunión.
- Aparato para grabación de audio y evidencias fotográficas.
- Laptop
- Transporte (vehículo propio)
- Sistema de almacenamiento electrónico (USB o Disco Duro)

Tiempo

Coordinación con coordinación	4 horas
Elaboración de instrumento	2 horas
Análisis de datos de validación	2 horas
Correcciones	16 horas

Total: **24 horas**
Días: **4 días**

Costos

Gasolina:	Q50.00
Internet, luz y equipo	Q37.28
Lugar de reunión	Q300.00
Total:	Q387.28

Capítulo 3 - Planeación Operativa

7 Tabulación y Correcciones finales

- Recopilación de datos de proceso de validación.
- Elaboración de gráficas estadísticas.
- Análisis de resultados.
- Correcciones en diseño de piezas finales.

Recursos

- Laptop, Internet

Tiempo

Digitación de información	3 horas
Elaboración de gráficas	2 horas
Correcciones finales	3 horas
Total:	8 horas
Días:	2 días

Costos

Internet, servicio de luz	Q12.59
---------------------------	--------

Recursos

- Laptop, Internet
- Hojas bond, Lápiz,
- Transporte

Tiempo

Informe final	5 horas
Impresión del material	12 horas
Presentación	3 horas
Total:	20 horas
Días:	4 días

Costos

Internet, servicio de luz	Q12.59
Gasolina	Q50.00
Impresión de material	Q650.00
Total:	Q712.59

Recursos

- Laptop, Internet
- Cámara fotográfica, Teléfono Smart
- Transporte

Tiempo

Recepción de impresiones	1 horas
Presentación y entrega	3 horas
Entrega de informe	1 horas
Total:	5 horas
Días:	1 días

Costos

Internet, servicio de luz	Q7.85
Gasolina	Q50.00
Total:	Q57.85

8. Informes y presentación

- Elaboración de informe final.
- Definir criterios de impresión.
- Elaborar presentación de dummies.

9. Detalles Finales

- Recepción de material impreso.
- Entrega de material a DEDEV.
- Entrega de informe final y resultados a USAC

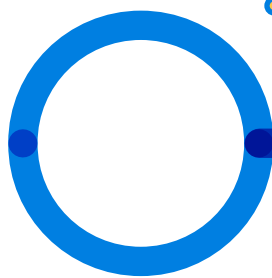
Entrega Final

Desarrollo de manual de normas gráficas para mejorar los procesos gráficos y de comunicación de la DEDEV.

3.2.1 Tiempo y costo total

El tiempo y costo total está calculado con base en el flujograma de actividades planificada para la elaboración del proyecto, de ser necesaria la repetición de alguno de los pasos presentados se requerirá de un adicional en el tiempo de ejecución.

- **Costo del proyecto:** Q.1,970.60
- **Días de trabajo:** 31 días
- **Horas de trabajo:** 272 horas



3.3 Cronograma

En este espacio se presenta la calendarización de actividades para la elaboración del proyecto *“Desarrollo de manual de normas gráficas para la mejora de los procesos gráficos y de comunicación de la DEDEV”*

Julio

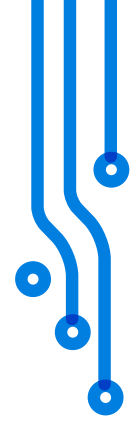
DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
			1	2	3	4
			Definición de proyecto con DEDEV			
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Agosto

DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
		Proceso Creativo				
23	24	25	26	27	28	29
	Visualización 1				Validación 1	
30	31					

Septiembre

DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
		1	2	3	4	5
		Visualización 2				
6	7	8	9	10	11	12
	Validación 2					
13	14	15	16	17	18	19
	Validación 2					
20	21	22	23	24	25	26
	Visualización 3					
27	28	29	30			

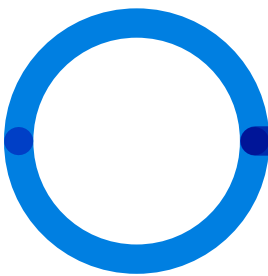


Octubre

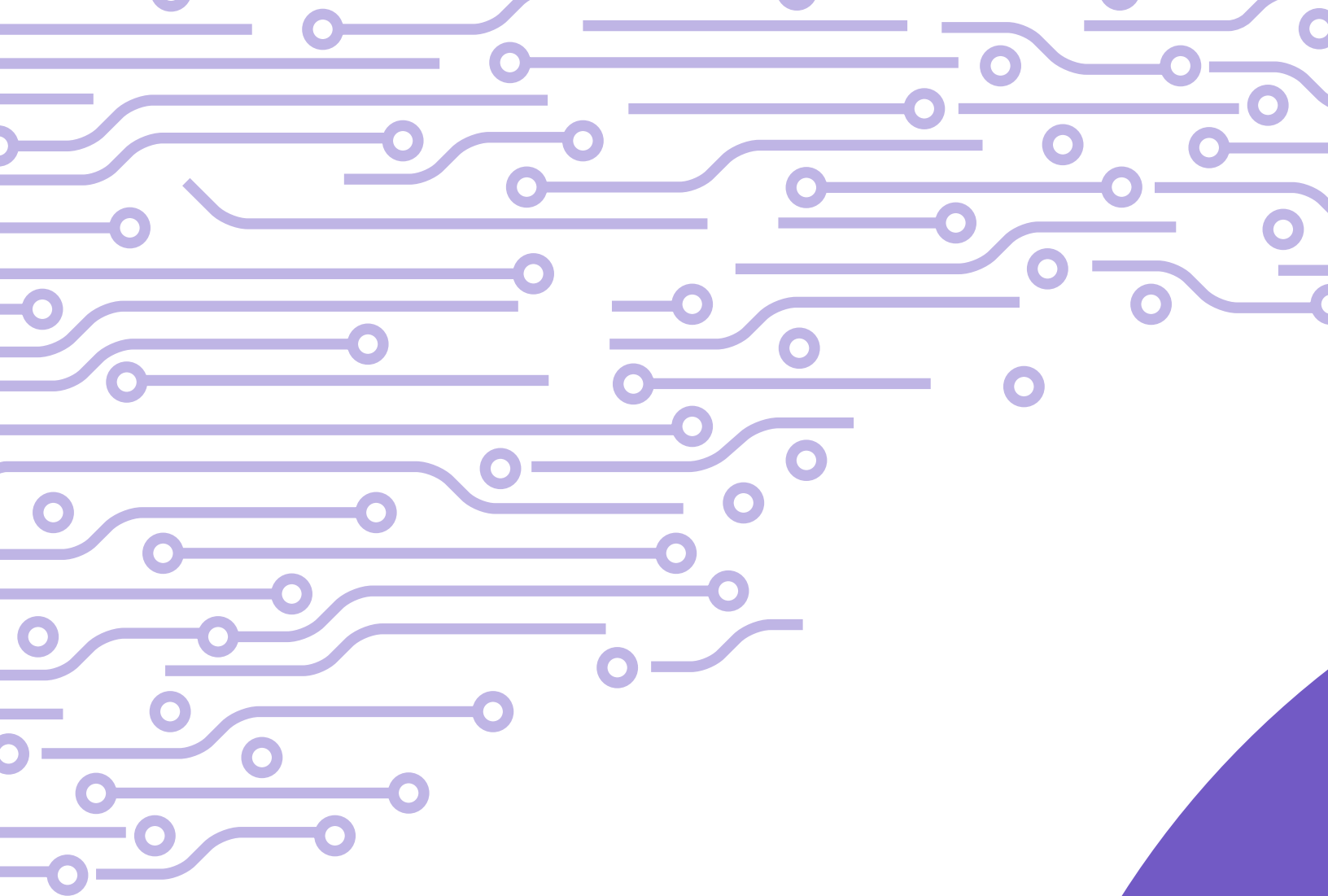
DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
	Validación 3					
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
			Tabulación y Correcciones			
25	26	27	28	29	30	31
	Informes y Presentación					

Noviembre

DOM	LUN	MAR	MIÉ	JUE	VIE	SÁB
1	2	3	4	5	6	7
	Detalles Finales				Revisión	
8	9	10	11	12	13	14
	Presentación informe de proyecto					
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					









Capítulo 4

Marco Teórico

El reto que presenta la creación de una nueva institución dedicada a la educación superior se refleja en el reconocimiento y participación de su grupo objetivo, por lo que es importante analizar y conocer cuales han sido las técnicas y métodos requeridos para elaborar una imagen aceptada por la sociedad.

En de este capítulo se presentan teorías relacionadas a la Identidad Visual Corporativa, así como teorías gráficas que favorezcan la creación de la misma.

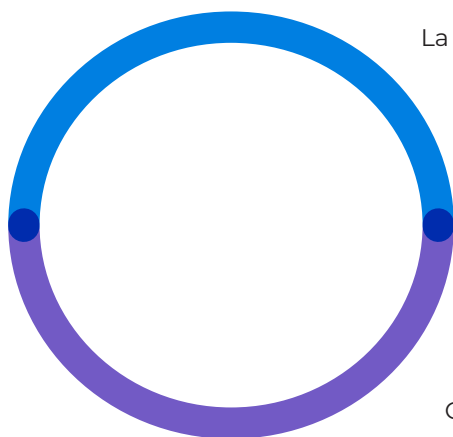
Contenido del capítulo:

4.1 Dimensión Social y Ética

4.2 Dimensión Estética y Funcional

4.1 Dimensión Social y Ética

Proceso educativo, la transición de la educación presencial a la digital.



La educación a distancia se presenta a la sociedad como una opción a la adquisición desde una perspectiva flexible, en donde la relación docente-estudiante se da por medio del desarrollo de los contenidos educativos y la entrega pertinente de los ejercicios. García y Jáuregui explican que “la educación a distancia ha recorrido un camino no siempre bien reconocido por la educación tradicional presencial, sin embargo en su modalidad virtual ha logrado tener su propio espacio de implementación y aceptación, por sus avances creativos para la educación”.²¹ Las palabras de García Sánchez hacen referencia a la educación virtual como una modalidad de educación accesible la cual permite innovar en su implementación y en las formas en que se imparte.

El magíster en educación Aldo Medina en la reseña presentada en 2018 del libro *Educación a Distancia y Virtual* del autor Claudio Rama, hace referencia a la educación virtual como una herramienta digital que produce una nueva “Pedagogía informática” la cual se estructura en la utilización de distintas aplicaciones que permiten el autoaprendizaje que no se puede dar en el modo presencial. Sin embargo, esta modalidad presenta la dificultad de identificar el momento en que se da el proceso de enseñanza-aprendizaje que lleva el estudiante.²²

La perspectiva que dan estas dos teorías delimita a la educación virtual como una ventana de conocimientos aplicada al autoaprendizaje la cual permite visualizar distintos espacios para su implementación, así como las diferentes posibilidades que ofrece a los docentes y estudiantes para interactuar de forma remota.

²¹ Jaime García Sánchez y Patricia Jáuregui Arias. «Educación a distancia y mundos virtuales». Revista Miradas 1 (2), 163-77. 2019. Consultado el 9 de agosto del 2020, <https://doi.org/10.22517/25393812.22051>.

²² Aldo Medina-Gamero. «La virtualidad de la educación, un reto en el aprendizaje universitario». Reseña del libro de Claudio Rama, Políticas, tensiones y tendencias de la educación a distancia y virtual en América Latina. Revista iberoamericana de educación superior, 10(29), 215-217. México, 2019. Consultado el 9 de agosto del 2020, <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2019.29.532>

La educación virtual, como nuevo método de enseñanza en la USAC.

La USAC tomando en cuenta la factibilidad de la educación a distancia en su modalidad virtual propone en una sesión ordinaria del Consejo Académico el 2 de febrero de 2016 la creación de una identidad dependiente que se encargue de velar por los temas relacionados a la educación a distancia con el fin de innovar los esquemas pedagógicos y los métodos de enseñanza apoyada con la tecnología.²³

Estos hechos llevan a la creación de la DEDEV como una dependencia de la Dirección General De Docencia el 7 de marzo de 2019, la cual permita a docentes impartir sus cátedras a través de plataformas virtuales a los estudiantes de las distintas unidades académicas de la USAC.²⁴

Influencia de la identidad corporativa en la educación superior

La identidad corporativa se presenta como una manifestación física de una institución o marca la cual gestiona la producción de materiales y piezas de comunicación que transmitan los valores y objetivos que la caracterizan. La creación de la misma permite que a través de lineamientos gráficos y políticas de comunicación se de a conocer la personalidad de una institución.²⁵

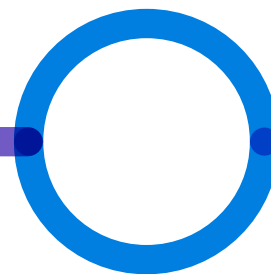
En el artículo que presenta Hugo Rivera y Diana Cabra en la revista Espacios mencionan que las instituciones educativas se ven expuestas en el cambio constante de imagen, lo cual dificulta el posicionamiento y la vigencia sus intereses, valores y propósitos para con su grupo objetivo. Es por ello que la aplicación de una identidad corporativa en las instituciones educativas es importante, ya que los estudiantes universitarios encuentran importante ser parte de una comunidad educativa. El uso de un logo o escudo, así como los colores les dan una sensación de pertenencia que genera un impacto positivo en su participación dentro de las instituciones educativas.²⁶

²³ USAC; Dirección General de Docencia; Consejo Académico. Acta No. 02-2016, punto 2.2, Propuesta de proyectos Usac, 2016. Proyecto División de Educación a Distancia. Página 3. Consultado el 9 de agosto de 2020, <https://digid.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2016/06/Acta-No.-2-2016.pdf>.

²⁴ USAC, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. «Antecedentes». S.f. Consultado el 9 de agosto de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

²⁵ Caldevilla Domínguez, David. La importancia de la identidad visual corporativa. Vivat Academia, No. 103 (2009):1-26. Redalyc, Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2009. Consultado el 9 de agosto de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752966001>

²⁶ Hugo Rivera y Diana Cabra, «La importancia de la identidad corporativa en las instituciones de educación superior», *Revista Educativa Espacios* 37(2016). Consultado el 9 de agosto de 2020, <http://www.revistaespacios.com/a16v37n27/163727e1.html>



Tras la investigación realizada por el Departamento de Economía de la Universidad Rey Juan Carlos en España, la gestión adecuada de la identidad de una institución pública de educación superior permite incrementar la lealtad de los profesores y egresados, así como también las actitudes y comportamientos claves para la supervivencia de la institución educativa, sugiriendo un aumento de los vínculos entre los docentes y egresados para lograr un refuerzo de comunicación interna y externa en la educación.²⁷

Para lograr la conexión entre docentes y estudiantes con la DEDEV, es importante que identifiquen quién es y cuál es su función dentro del entorno educativo universitario, por que debido al poco tiempo de su creación y a la falta de una identidad gráfica que unifique y defina su posición dentro de la USAC, es importante que se reconozca como una unidad educativa por medio de entornos virtuales.

¿Cómo impacta una identidad corporativa?

Según el estudio realizado por Rosario Remigio en 2018 en Perú, el valor de una adecuada estrategia de comunicación y el impacto que genera la identidad corporativa en la educación repercute en la proyección de la institución ante la sociedad en visto de que esta ofrece una imagen coherente y atrayente de un grupo objetivo determinado. Remigio explica que el trabajo de aplicar un mensaje de calidad, mediante un contenido relevante y que incluya un soporte gráfico adecuado, puede cumplir mejor su función y atraer a más participantes por medio de un interés de historia y posicionamiento de la institución, aplicada por su simbología, color y línea gráfica.²⁸

Con el desarrollo de la identidad corporativa de la DEDEV, se plantea la posibilidad de acelerar los procesos de elaboración de material educativo y de capacitación, así como impactar y atraer a más docentes de la USAC para que participen y conozcan más de la educación virtual a distancia.

²⁷ Gabriel Cachón, Camilo Prado, José Zuñiga. «La relación entre identificación y lealtad en una universidad pública: ¿Existen diferencias entre (las percepciones) profesores y egresados?» *Revista European Research* 25 Junio 2019. Consultado el 12 de agosto de 2020, <http://dx.doi.org/10.1016/j.iedeen.2019.04.005>

²⁸ Rosario del Pilar Remigio Gaspar, «Impacto de la comunicación estratégica en la identidad corporativa de las universidades privadas licenciadas de Lima, 2018» (Tesis de Maestría en Relaciones Públicas, Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Sección Post Grado, Universidad San Martín de Porres, Perú 2018. Consultado el 12 de agosto de 2020, http://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4030/remigio_grp.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Beneficio de aplicar una identidad visual corporativa a la DEDEV

El desarrollo de una identidad visual corporativa aporta varios beneficios a la institución, los cuales facilitan la atracción y confianza de un grupo objetivo determinado. Entre dichos beneficios cabe mencionar:²⁹

Credibilidad

La apropiada presentación de la imagen institucional atrae la confianza de los docentes universitarios, así como también, otorga mayor crédito a la información que la institución comparte en sus distintas plataformas.

Unidad

Con la aplicación de premisas gráficas plasmadas en un manual de normativo gráfico, se puede elaborar piezas gráficas que sigan una misma identidad, lo cual se realiza por medio del color, tipografía, logotipos y los diferentes elementos gráficos que integren el manual.

Profesionalismo

A través de una adecuada comunicación y aplicación de identidad visual, se connota calidad, naturalmente la aplicación conveniente de la marca se relaciona directamente con servicio eficiente.

Valor

A lo largo del tiempo, la gestión de una marca y de una identidad visual, consolidan y le agregan valor a la institución. Con esto, es viable generar una relación de confianza con el grupo objetivo y que la imagen sea percibida como inolvidable ante la sociedad.

²⁹ Pedro Soares, 30 de junio de 2018, entrada, «Conoce los beneficios de la identidad visual en el marketing digital» Blog e-Goi de Marketing Digital, Consultado el 5 de septiembre del 2020, https://blog.e-goi.com/es/beneficios-identidad-visual-marketing-digital/#Cuales_son_los_principales_beneficios_de_una_buena_identidad_visual

4.2 Dimensión Estética y Funcional

La importancia de una buena imagen

Cada unidad académica dentro de la USAC posee una marca que la define y diferencia entre otras unidades de educación superior. La DEDEV al ser una división dependiente de la Dirección General de Docencia y presentar la necesidad de gestionar los procesos visuales y el acercamiento dentro de la comunidad universitaria, busca el desarrollo de una identidad corporativa que defina premisas de diseño que apoyen el aspecto estético funcional de la institución.

La identidad corporativa se define como un conjunto de valores y atributos que una institución posee, con el fin de reflejar, a través de elementos gráficos, su personalidad e interés por la sociedad. La identidad corporativa hará que la institución cree una diferencia entre la competencia y la posición entre su grupo objetivo.²⁹

Menos es más (Tendencias)

Por medio de una tendencia se marca un estilo gráfico que apoya el concepto creativo y permite tomar decisiones pertinentes que ayuden a definir los recursos que se utilizarán con el fin de persuadir al grupo objetivo.

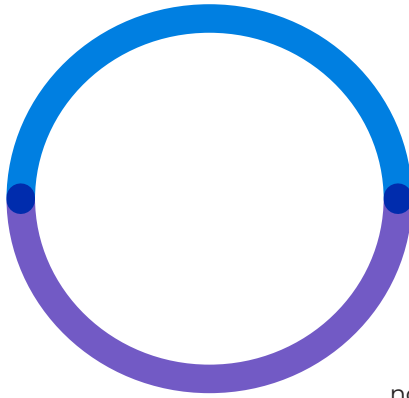
Para el desarrollo de la identidad gráfica de la DEDEV se decide tomar en cuenta la tendencia del minimalismo, la cual en los últimos años ha llamado la atención de la población mundial, especialmente en los medios digitales.³⁰

El minimalismo surge en los escenarios artístico de las ciudades de Nueva York y Los Ángeles de finales de los setenta. Según Jorge Gil en su artículo publicado en la revista digital Gráfica «El minimalismo fue impulsado por la insatisfacción con la subjetividad desordenada y espontánea del Expresionismo Abstracto». El desarrollo del diseño minimalista insiste en minimizar las expresiones visuales de las piezas gráficas, creando una síntesis visual que al igual que el movimiento Bauhaus, facilite la atención del lector en el mensaje presentado.³¹

²⁹ Verónica de Casas, Virginia Iguacel, Gabriela Scalabróni. 2012. "La imagen de empresa como proceso de interpretación acumulativa." Fundación Universitat de Educación Superior. Relaciones Públicas Empresariales. 2012. Consultado el 22 de agosto de 2020, https://rrppfu.files.wordpress.com/2012/08/modulo-1_relaciones-pc3babolicas-empresariales.pdf

³⁰ Juliane Angeles, «Tendencias de diseño gráfico 2020» Crehana. Consultado el 24 de agosto de 2020, <https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/estas-son-las-7-tendencias-en-diseño-gráfico-2020/#-tendencias-de-diseño-gráfico-2020>

³¹ Fernando Suárez-Carballo. 2019. "Claves Del Minimalismo En El Diseño Gráfico Contemporáneo: Concepto y Rasgos Visuales." Pensar La Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias 13 de julio. Universidad Complutense de Madrid (UCM): 45-64. doi:10.5209/pepu.65019.



En los puntos anteriores, el minimalismo busca facilitar la atención al grupo objetivo, haciendo una pieza simple y directa fácil de digerir. Aplicando esta tendencia al diseño de la identidad corporativa para la DEDEV, no solo busca que sea fácil de entender, si no también, se busca que sea de fácil reproducción y escalable.

Conecta la historia (Ilustración)

La ilustración al ser de origen artístico siempre se sujeta al gusto particular del grupo objetivo, sin embargo, las tendencias han hecho variar el tipo de ilustración que se utiliza en los distintos medios de comunicación, buscando generar en ellas una narrativa que cuente una historia al consumidor de un producto.³²

Para favorecer una narrativa en el diseño de piezas dirigido al grupo objetivo, la ilustración aplicada a la tendencia minimalista ofrece limpieza y simplicidad en el trazo dándole al diseño equilibrio y mejora las piezas. La ilustración en la publicidad busca la esencia y personalidad de una marca, a través de *insights* que expongan crear una conexión con el usuario y las necesidades que este presenta.³³

La clave de comprender (Tipografía)

La tipografía representa una pieza clave en el desarrollo de una pieza gráfica al momento de transmitir un mensaje, la aplicación de esta a través del minimalismo es realizada por el uso de geometrías.

Las tipografías lineales o palo seco aparecen en el año 1816, sin embargo es hasta la década de 1920 que su producción se ve influenciada por la Escuela Bauhaus. Este estilo de tipos se caracteriza por el uso de geometrías regulares, las cuales abren paso a la modernidad y tecnología.³⁴

³² Antonella Morelli, 18 de mayo del 2020, «Tendencias de ilustración 2020» Crehana. Consultado el 24 de agosto de 2020. <https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/tendencias-ilustración-2020/>

³³ Rocío Rodríguez Curto. «El uso de la ilustración en publicidad de bebidas y su orientación hacia jóvenes en adolescencia tardía». Tesis de grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación. Universidad de Valladolid. 2019. Consultado el 24 de agosto de 2020, <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/36968>

³⁴ Ana Inés Soca. (2020). «Tipografía II». Consultado el 24 de agosto de 2020. <http://www.catedratecnol.com.ar/pdf-apuntes/Tipografia2.pdf>

Despertando los sentidos (Cromatología)

Cuando se habla de identidad corporativa, se analizan los pasos que se desea seguir en las diferentes metodologías para su desarrollo. Uno de los pasos a seguir es la aplicación cromática, la cual permite identificar y localizar un objeto dentro otros.

“El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma.
Martinez Cañellas³⁵

Según esta premisa, el color puede generar en el espectador distintos sentimientos como tristeza, fuerza, ternura, pasión, entre otros. Cada color posee un lenguaje único que interactúa diferente en cada observador. Paola Fraticola menciona que los colores están aplicados por iconocidad, lo cual representa lo que se ve; connotación, reflejando los factores psíquicos que provocan en el observador; simbólicos, el cual es asociado a su significado según su cultura; esquemático, lo cual da al color una relación con lo heráldico basado en sus valores.³⁶

Considerando las dos teorías anteriores, la selección de color aporta un significado relacionado a los valores y la personalidad que la identidad corporativa obtendrá y como esta será percibida por el grupo objetivo.

Composiciones coherentes (Retícula)

El uso de retícula modular permite al diseñador crear composiciones coherentes, Wucius Wong explica en sus teorías de composición que, el uso de retículas modulares forma espacios lineales que al diagramar el contenido no generan elementos iguales.³⁷

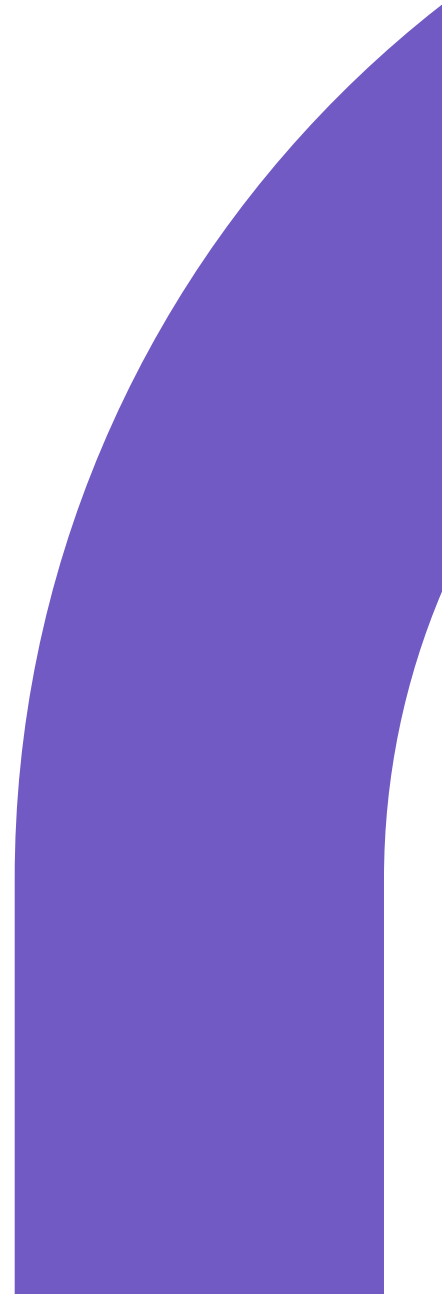
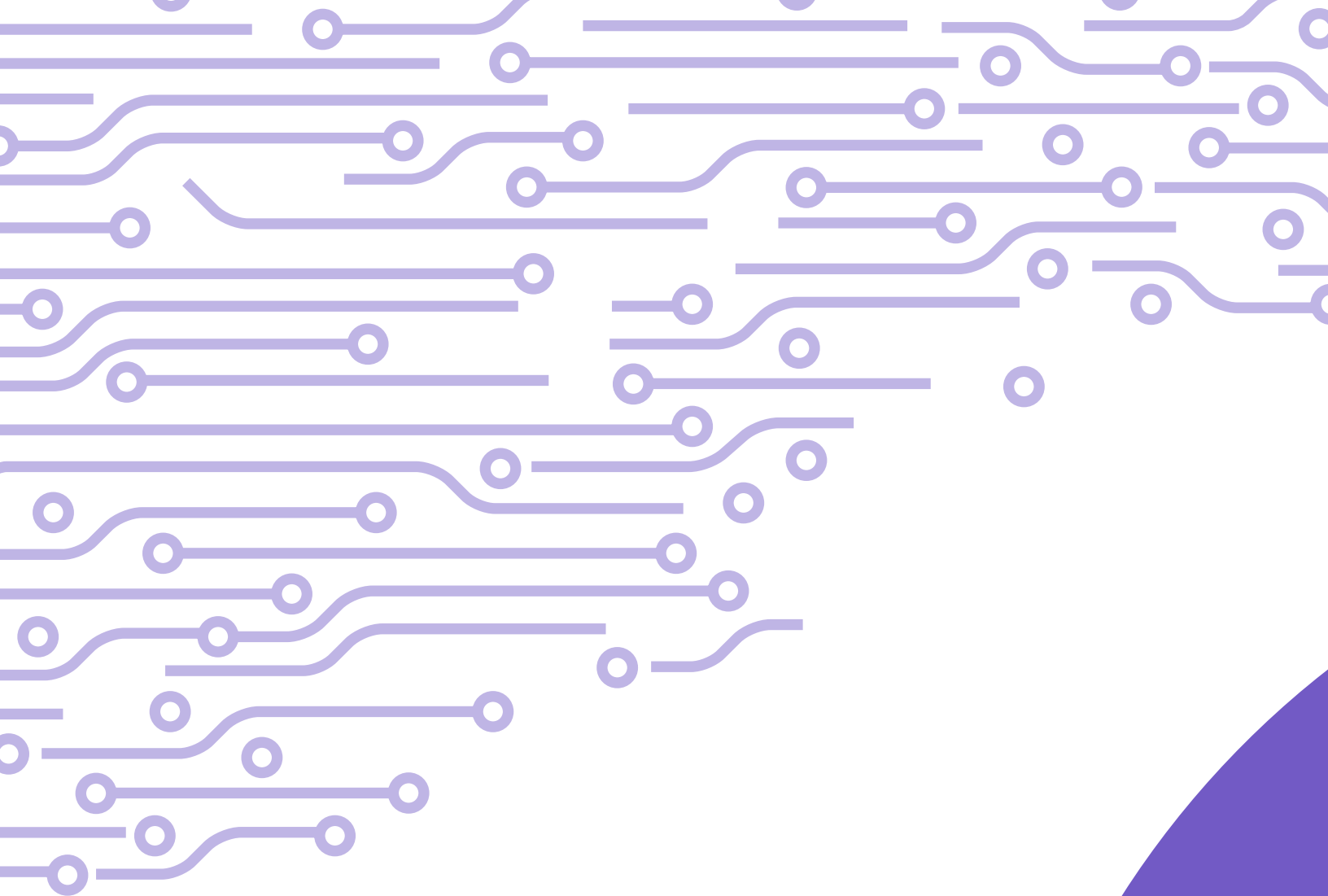
El recorrido visual que permite crear una retícula modular dará flexibilidad al diseño de la identidad corporativa de la DEDEV y bajo la tendencia minimalista que tendrá el diseño en general, permitirá realzar las principales características del logotipo, información, tipografías y contenidos que se realicen.

³⁵ A. Martinez Cañellas, 10 de septiembre de 2008, «psicología del Color», Consultado el 24 de agosto de 2020, <https://www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287>

³⁶ Paola L. Fraticola, 2007. « La comunicación y el simbolismo del color.» En: Actas de Diseño 8. IV Encuentro Latinoamericano de Diseño 2009. Diseño en Palermo Comunicaciones Académicas. Año IV, Vol. 8, marzo 2010, Buenos Aires, Argentina. 264 páginas. Consultado el 24 de agosto de 2020. <https://doi.org/https://doi.org/10.18682/add.vi8>

³⁷ Wucius Wong, Fundamentos del Diseño (Barcelona, Editorial Gustavo Gill, S. A., 2000)







Capítulo 5

Definición Creativa

Un buen concepto creativo se debe desarrollar por medio de un proceso ordenado de investigación y análisis, en donde se tomen en cuenta cada uno de los aspectos a solucionar en un problema de diseño.

En este capítulo se presenta el proceso para la elaboración del concepto creativo y las premisas de diseño que respondan a el mismo para realizar las piezas gráficas que solucionen el problema de comunicación detectado.

Contenido del capítulo:

5.1 *Brief*

5.2 Descripción de la estrategia

5.3 *Insight*

5.4 Concepto Creativo

5.5 Premisas de Diseño

5.6 Códigos Visuales

5.1 Brief

Para el desarrollo de manual de normas gráficas:

Cliente

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-

Cliente Inmediato

Departamento de Comunicación
Directora: Alejandra Recinos

¿Qué hace?

Imparte capacitaciones y conferencias a docentes de la USAC sobre la aplicación de herramientas digitales en la educación superior.

¿Para qué lo hace?

Para mejorar los procesos educativos de los estudiantes sancarlistas por medio de los entornos virtuales.

¿Qué relación tiene con el diseño gráfico

El proyecto pertenece a la especialidad de publicidad, en la categoría de identidad visual.

Se desarrolla un manual de normas gráficas que ayude a identificar a la DEDEV.

Grupo Objetivo

Se dirige a personas que trabajan como docentes de la USAC.

Grupo Objetivo Secundario

Estudiantes de la USAC, sin importar el grado académico que posean.

Estrategia de Comunicación

Establecer códigos visuales con el fin de mejorar las piezas gráficas y la claridad del mensaje que se desea transmitir a la comunidad universitaria, identificando su funcionalidad por medio del aumento en sus interacciones.

Objetivo

Apoyar los procesos gráficos de la educación a distancia a través de una serie de normas gráficas que faciliten la distribución de información de los docentes y estudiantes de la USAC.

KPI's

El proyecto identificará dos ámbitos para verificar que se cumpla los objetivos:

Internos: reconocimiento entre los trabajadores, facilidad de manejo, reducción en tiempos de producción de contenido, crecimiento de participantes.

Externos: reconocimiento entre docentes sancarlistas. Aumento de seguidores en redes sociales, impacto de la imagen.

Presentación

El documento se presenta en versión digital, para compartir con diseñadores y comunicadores y en versión impresa para ser consultada por la DEDEV en cualquier momento.

Presupuesto

La DEDEV no cuenta con un presupuesto definido para el desarrollo de material visual.

5.2 Estrategia de la Pieza de Diseño

¿Qué?

Manual de normas gráficas

Desarrollo de información sobre el uso adecuado de la imagen institucional aplicando formas, color y tipografías autorizadas por la DEDEV.

¿Para qué?

Agilizar procesos

Facilitar a los desarrolladores el proceso de creación de contenido al contar con normas que definan un camino preestablecido.

Así mismo, unificar el contenido gráfico compartido con el grupo objetivo para que sea asociado con la institución.

Indicadores de logro

- Reconocimiento del contenido de la División por parte del grupo objetivo.
- Aplicación apropiada de logotipo y composiciones de color.
- Agilizar el desarrollo de contenido.

Resultados esperados

- Aumento en la participación del grupo objetivo en capacitaciones y conferencias.
- Cumplimiento del desarrollo de contenido según fechas programadas.

¿Con qué?

Normativo de uso gráfico

- Creación y uso de logotipo.
- Aplicación cromatológica.
- Aplicación a gran formato.
- Iconografía.
- Definición de jerarquía tipográfica.
- Aplicación de imágenes.
- Papelería corporativa.



¿Con quién?

Directos

- Docentes de la USAC.
- Profesionales de la DEDEV.

Secundario

- Estudiantes de la USAC.
- Diseñadores que elaboren materiales para la DEDEV.

¿Cuándo?

Período de desarrollo de proyecto

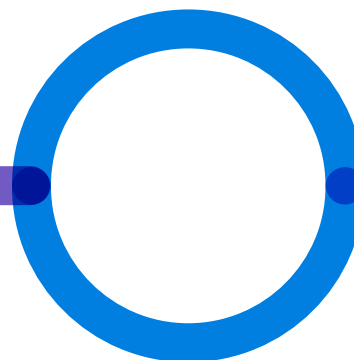
Durante el proceso educativo del Décimo Ciclo de la licenciatura en Diseño Gráfico.

El tiempo de vigencia del proyecto es indefinido y se encontrará sujeto a revisión y cambios.

Será implementado durante el primer semestre del ciclo 2021.

¿Dónde?

- Por medio de plataformas virtuales en Guatemala.
- A través de las plataformas educativas de la Escuela de Diseño Gráfico.
- Por medio de la DEDEV.



Cuadro Comparativo

Manual de Normas Gráficas

Ventajas

- Funciona como guía de apoyo para el desarrollo de material de comunicación visual.
- Define claramente el uso de la marca en los distintos medios de comunicación.
- Asegura uniformidad en la elaboración de los materiales gráficos.
- Previene errores en el desarrollo de piezas gráficas.
- Funciona como documento de consulta para diseñadores y comunicadores externos a la institución.
- Incremento en la eficiencia de la producción de materiales visuales.

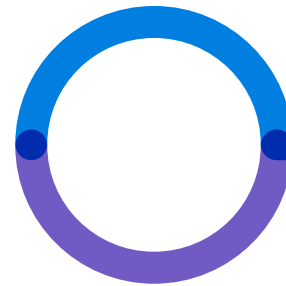
Manual de Manejo de Marca

Ventajas

- Mejora la percepción de la imagen por parte de los usuarios
- Permite dar un tono de voz a la producción visual.
- Busca crear una comunicación efectiva entre la marca y el grupo objetivo.
- Ilustra la personalidad de la marca.
- Incrementa el valor de la imagen.

Desventajas

- Puede no cumplir expectativas.
- Debe ser actualizado cada cierto tiempo para no perder efectividad.
- El costo de elaboración es alto.
- Su efectividad se limita a seguir los distintos aspectos del documento.



Desventajas

- Debido a la reciente creación de la institución podría provocar que no se tomen en cuenta el manual.
- Requiere de esfuerzo y tiempo para que el grupo objetivo confíe en la marca.
- Puede sobrepasar la capacidad y el manejo de recursos.

5.3 Insight

Investigación Cualitativa del Grupo Objetivo

Población

Para verificar las cualidades del grupo objetivo se analizó a un grupo de docentes de la USAC, entrevistando a un total de cinco docentes de las distintas unidades académicas y centros regionales.

Aspectos a evaluar

Para analizar los distintos aspectos del grupo objetivo se tomaron en cuenta distintas características que apoyen el proceso creativo, entre ellas se mencionan las siguientes: (Ver anexo 4)

- **Datos personales:** para conocer los aspectos generales del docente como: donde vive, edad, profesión y situación laboral.
- **Gustos:** para identificar los medios de comunicación que utilizan, cómo invierten su tiempo, que tipo de material consumen y por qué lo consumen.
- **DEDEV:** como conoció a la DEDEV, en qué actividades ha participado, qué le parece el trabajo de la institución.
- **Docencia:** en este tema se analizaron detalles, tales como: qué significa la docencia para ellos, qué experiencias positivas han tenido, por qué decidieron ser docentes, qué lo motiva a continuar siendo docentes.
- **Educación virtual:** cómo fue el cambio; qué retos afrontaron en su trabajo; cómo es la interacción con los alumnos, qué beneficios presenta.

Resultados y Análisis

Para analizar la información obtenida de la investigación cualitativa, se elaboró un mapa de empatía, el cual muestra datos importantes, los cuales se muestran en la siguiente tabla:

¿Qué piensan?

Que la Educación Virtual es un método que complementará la educación presencial.

Que es necesario brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para conocer la educación virtual.

Que es necesario capacitar al estudiante para que también conozca el funcionamiento de las plataformas universitarias.

Que no tienen el conocimiento y tiempo suficiente para aprender más sobre la educación virtual.

¿Qué hacen?

Optan por buscar ayuda de otra persona cuando no saben como utilizar alguna herramienta virtual.

Se informan por medio de plataformas como YouTube, para mejorar en el manejo de herramientas ofrecidas por la USAC.

Participan en distintas capacitaciones ofrecidas por las Unidades académicas para las que laboran.

Buscan contenidos simples que no consuman mucho su tiempo.

¿Qué ven?

Ven necesario aprender el uso de herramientas digitales para la creación de contenido en sus clases.

Que es necesaria la implementación de herramientas que faciliten y agilicen su trabajo como docentes.

Que se muestran dificultades en el uso de los campus virtuales.

¿Qué Dicen?

Dicen que la carga laboral fue aumentada debido a la educación virtual.

Que la educación virtual dificulta la puesta en práctica de los conocimientos obtenidos por los alumnos.

Buscan herramientas que les permitan acercarse a los estudiantes para mantener una mejor comunicación.

Que es necesario cambiar las estrategias de educación para ayudar a los estudiantes en las plataformas virtuales.

El análisis de las respuestas obtenidas por medio de las entrevistas realizadas, evidenció la preocupación de los docentes sobre cómo los estudiantes han afrontado el cambio de la educación presencial a la virtual. Además, se reveló que invierten más tiempo en sus actividades docentes, lo que implica que excedan el tiempo laboral por el que han sido contratados por la universidad. Sin embargo, buscan alternativas y herramientas para compartir sus conocimientos con los alumnos, a través de los entornos digitales, con el fin de obtener nuevos conocimientos que beneficien su vida profesional.

INSIGHT


“**Como docentes de la USAC, nos toca adaptarnos a los entornos virtuales para apoyar la educación de los estudiantes.**”

Esto se ve reflejado en los docentes que, debido al cambio inesperado que dio la educación hacia los entornos virtuales, muestran interés por aprender el manejo de las herramientas digitales, aunque estas impliquen invertir más tiempo de trabajo por el que son contratados, con el fin de apoyar la educación de los futuros profesionales.

5.4 Concepto Creativo

Técnica Creativa

Para elaborar un concepto que se adapte al *insight* anterior se aplicó la técnica del japonés Yasuo Matsumura, quien creó Flor de Loto como una herramienta que establece una forma gráfica y la asocia a una idea creativa, mediante la conexión de múltiples conceptos e información que se relacionan a un tema central.³⁸ En el presente caso, se tomó como punto de partida el tema de la educación virtual, debido a que la adaptación que mencionan los docentes se da en esa modalidad de estudios.



Varias Fuentes de Información	Herramientas de Interacción	e-Learning
Aprendizaje Flexible	Educación Virtual	Nueva Modalidad
Autodidacta	Tutoriales	Videoconferencias

Figura 4. Esquema de técnica Conceptualización.
Elaboración propia.

³⁸ Ministerio de Ciencias Tecnológicas y de Telecomunicación. «Flor de loto, relacionando ideas para obtener soluciones». Consultado el 19 de julio de 2013. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4656841/mod_resource/content/1/herramientas_practicas_para_innovacion_1.0_flor_de_loto.pdf

No necesita un espacio físico	Aprendizaje Individual	Nuevas Herramientas
Modalidad Flexible	Nueva Modalidad	Renovable
Nuevas Técnicas de Docencia	Relacionada a la tecnología y la comunicación	Centrada en los alumnos
Participación Multicultural	Distintas fuentes de información	Varios canales de comunicación
Inclusiva	Aprendizaje Flexible	Horarios cómodos de aprendizaje
Centrada en responsabilidad y autoaprendizaje	Uso de distintas herramientas	Aplicado a distintas plataformas

Figura 5. Esquema de técnica Conceptualización 2. Elaboración propia.

Tras el análisis de los conceptos resultantes de la técnica de Flor de Loto se detectan tres palabras claves que forman el concepto creativo del proyecto a realizar:

Docencia

Se determina la docencia como el ejercicio profesionales con la visión de exponer la educación como una actividad compartida, en la cual se determinan distintas personas, grupos y medios.³⁹ En términos generales la docencia tiene como objetivo brindar conocimientos de temas específicos a un grupo de personas determinado con el interés de aprender.

Educación

Tiene como propósito complementar las condiciones del hombre construyendo conocimientos que se consideren dignos y que satisfacen las expectativas y deseos de una cultura a través de la concepción de conocimientos y formas de pensar de las necesidades humanas.⁴⁰

Innovar

Es el proceso por el cual dos o más conceptos se combinan para realizar un nuevas ideas, prácticas y métodos de trabajo que contemplan la novedad.⁴¹ Es decir, la innovación permite crear dentro de un nuevo entorno, conceptos que aporten ideas revolucionarias que aporten un cambio a un tema específico.

Concepto Creativo



Adaptando la educación superior dentro del universo tecnológico.

El concepto surge como respuesta al interés que se presenta por adaptar la metodología de enseñanza a los entornos virtuales, ya que más allá de que la educación virtual continúe después de la emergencia del COVID-19, las herramientas utilizadas pueden trascender y aplicarse dentro de la educación presencial.

³⁹Jemima Duarte. 2007 «Formación permanente de docentes en servicio alternativa para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua escrita en la educación Básica Integral». Universidad Rovira i Virgili, España. Consultado el 16 de septiembre de 2020, <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8931/2/AMBITOCONCEPTUALI.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

⁴⁰ Anibal León. 2007 «¿Qué es la Educación?». Universidad de los Andes, Venezuela. Consultado el 16 de septiembre de 2020, <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>

⁴¹ Leonor Margalef García y Andoni Arenas Martija. "¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular". Perspectiva Educacional, Formación de Profesores, No. 47, 13-31. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Viña del Mar, Chile, 2006. Consultado el 16 de septiembre de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828002>

5.5 Premisas de Diseño

Cromatología

Para el desarrollo del manual de identidad corporativa de la DEDEV se aplicará una paleta de colores complementarios, en donde los colores predominantes serán el azul y el púrpura, y los colores amarillo y negro se utilizarán como secundarios para mejorar la visual del diseño. (Ver Anexo 5)

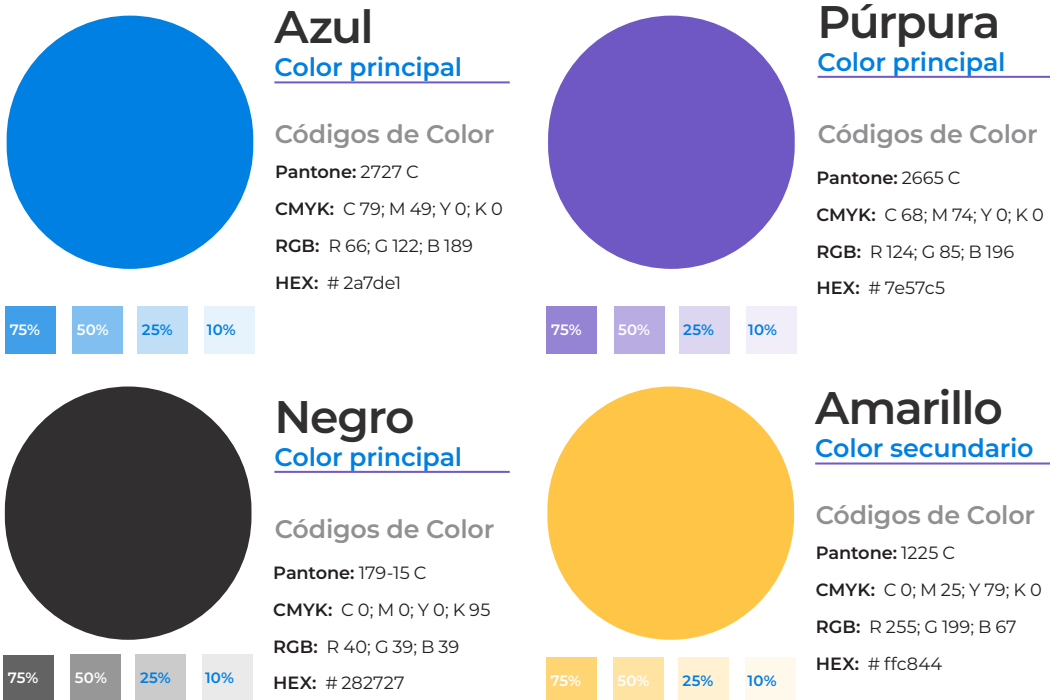


Figura 6. Paleta de color para el desarrollo de materiales. Elaboración propia.

Tipografía

Para el desarrollo del contenido tipográfico se toma en cuenta la familia Montserrat, la cual al ser una tipografía de estilo *sans serif*, permite una facilidad en la lectura y cuenta con variantes que permite jerarquizar el contenido. (Ver Anexo 5)



Figura 7. Familia Tipográfica, Montserrat. Elaboración propia.

Retícula

Tomando en cuenta el concepto creativo, la retícula modular permite distribuir el contenido de forma jerárquica, organizando el contenido de forma clara.



Figura 8. Retícula modular, Sr. Sleepless

Fuente: https://www.pinterest.es/sleepydaysblog/_created/

Tendencias

El minimalismo en los últimos años ha mantenido su auge, desde la época de la Bauhaus hasta la fecha, esta tendencia se ha ido adaptando a los distintos medios de comunicación, actualmente es considerada como tendencia dentro del diseño moderno, utiliza formas simples que facilitan el desarrollo de contenido y su fácil legibilidad.⁴²



Figura 10. Minimalismo, Lorena Ihan, Estudio Mapache

Fuente: https://www.behance.net/gallery/26034225/Universidad-Favaloro?tracking_source=search_projects_recommended%7Cuniversidad%20de%20favaloro

Iconografía

Para la creación de un sistema de iconos que se relacione con la DEDEV y bajo las ideas creativas que surgen por medio del concepto creativo, la aplicación del estilo de iconografía lineal facilitará la adaptación del mundo digital con la educación por medio de puntos.⁴¹



Figura 9. Sistema Iconográfico. Lorena Ihan, Estudio Mapache

Fuente: https://www.behance.net/gallery/26034225/Universidad-Favaloro?tracking_source=search_projects_recommended%7Cuniversidad%20de%20favaloro

41. Isotipo Design. 20 diciembre 2019. «Tendencias de iconos en diseño web 2020». Consultado el 22 de septiembre de 2020. https://isotipo.org/icono-diseño-web-tendencia-2020/#1_Iconos_de_linea_con_formas_de_color

42. Juliane Angeles, «Tendencias de diseño gráfico 2020» Crehana. Consultado el 24 de agosto de 2020. <https://www.crehana.com/blog/diseño-gráfico/estas-son-las-7-tendencias-en-diseño-gráfico-2020/#-tendencias-de-diseño-gráfico-2020>

5.6 Códigos Visuales

Connotaciones de los Elementos y Articulaciones Visuales

Aspectos Estéticos

La aplicación de la tendencia minimalista en el desarrollo del manual de normas gráficas, permitirá a la DEDEV contar con un método de diseño legible y fácil de reproducir, gracias a la simplicidad que poseen los elementos visuales de dicha tendencia, a su vez el uso de elementos geométricos

permitirá relacionar la educación aplicada a los entornos virtuales.

La adaptación de la misma definirá las normas gráficas que harán diferenciar a la DEDEV de otras unidades académicas dedicadas a la capacitación docente en manejo de herramientas digitales.

Aspectos Didácticos

El desarrollo del manual de identidad corporativa busca facilitar y orientar a los diseñadores y comunicadores acerca del uso correcto de la marca de la DEDEV, cumpliendo con normativos que atraigan el interés de docentes y estudiantes para fomentar la educación virtual a distancia.

Para elaborar apropiadamente este manual se tomará en cuenta el desarrollo de una sección de normativo gráfico y otro sobre el manejo de la marca en los distintos medios de comunicación que existen.

Aspectos Morfológicos

Estos se definen por la construcción de los materiales gráficos que poseerá el manual de identidad corporativa de la DEDEV, el cual comprende tres aspectos:

Informativo:

Debido a que se busca dar a conocer a la DEDEV ante la comunidad universitaria.

Formativo:

Especificando el uso adecuado de la identidad gráfica aplicada a los elementos de comunicación visual que desarrolle la División para dirigirse a su grupo objetivo.

**Elementos visuales:
Abstracción**

Los elementos visuales aplicados al diseño del manual referenciarán a las redes de conexión utilizada en la informática para crear inteligencia artificial.

Connotación y Denotación

La aplicación de estos elementos busca relacionar la inteligencia artificial con la red neuronal del ser humano, unificando y adaptando los conocimientos digitales a los docentes.

Aspecto Sintáctico

Composición:

Líneas Horizontales: para facilitar la comprensión del contenido visual por medio de elementos estabilizadores que den un mejor recorrido a la imagen de la División.

Simetría: puesto que las composiciones simétricas resultan agradables, se aplicará este elemento para fortalecer el principal objetivo de la DEDEV en cuanto a posicionarse en el mercado de educación virtual.

Color:

Sustrativos y Aditivos: se aplicará el uso de ambos sistemas cromáticos debido a que este normativo será aplicado en distintos canales de comunicación visual.

Como colores principales se utilizarán paletas de color azul y púrpura simbolizando la lealtad y seguridad que busca dar la DEDEV a través de su imagen corporativa. La aplicación de colores complementarios, permitirá resaltar el contenido desarrollado.

Tipográficos:

La aplicación de tipografías será utilizada con el fin de acompañar los elementos visuales que se crearán con el fin de informar a los docentes y estudiantes las actividades de la institución.

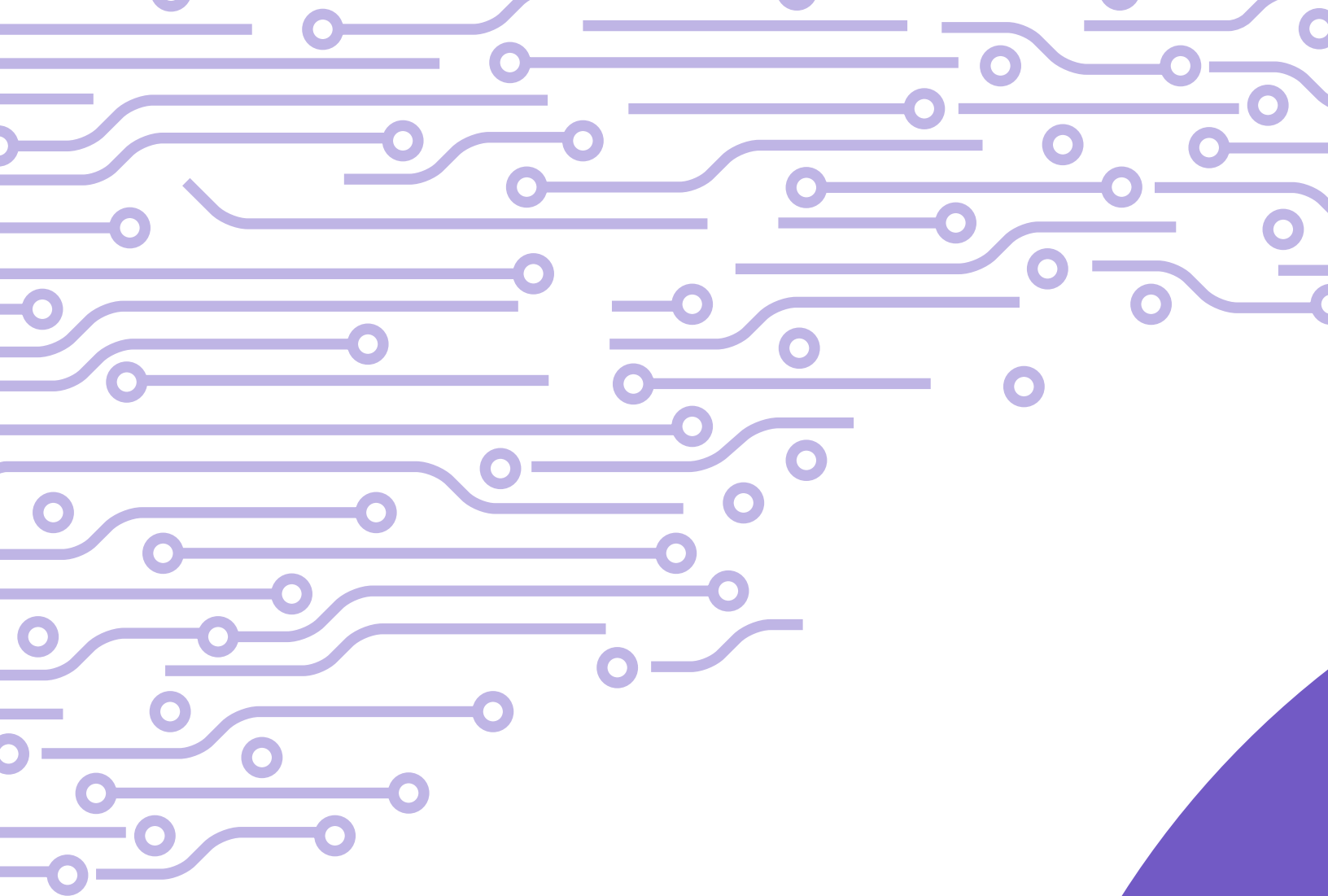
Aspecto Semánticos

Denotación y Connotación

Denotación: Desarrollo de un manual de normas gráficas para contribuir con el proceso gráfico y de comunicación visual.

Connotación: Se busca la implementación de un normativo gráfico que apoye la creación de contenido para los docentes de la USAC.

A su vez dar a conocer su nombre dentro de las distintas unidades académicas que buscan implementar la educación virtual en sus programas educativos.





Capítulo 6

Proceso de Producción Gráfica

Un buen concepto creativo se desarrolla por medio de un proceso ordenado de investigación y análisis, en donde se tomen en cuenta cada uno de los aspectos a solucionar en un problema de diseño.

En este capítulo se presenta el proceso para la elaboración de concepto creativo, así como premisas de diseño que responden al mismo para poder realizar las piezas gráficas que respondan al problema.

Contenido del capítulo:

- 6.1 Previsualización
- 6.2 Nivel de producción gráfica 1
- 6.3 Nivel de producción gráfica 2
- 6.4 Nivel de producción gráfica 3
- 6.5 Propuesta gráfica final fundamentada
- 6.6 Vista Preliminar de las piezas gráficas
- 6.7 Lineamientos para la puesta en práctica
- 6.8 Honorarios

6.1 Previsualización

Definición de Proyecto A

Tras el diagnóstico realizado a la DEDEV en el curso de PG1 se determinó el desarrollo de la **Identidad Corporativa** que ayude a mejorar los procesos gráficos y de comunicación de la DEDEV. El cual contendrá:

Insight

“**Como docentes de la USAC, nos toca adaptarnos a los entornos virtuales para apoyar la educación de los estudiantes**

Los docentes muestran un cambio en la forma en la que imparten sus clases, migran a los entornos virtuales y generan interés por aprender el uso de las herramientas digitales para continuar con su trabajo.

Concepto Creativo

“**Adaptando la educación superior dentro del universo tecnológico.**

Los cambios en la forma de impartir clases desarrollan la necesidad de adaptarse a la educación virtual, debido a que las herramientas utilizadas pueden trascender y aplicarse en una modalidad híbrida entre digital y presencial.

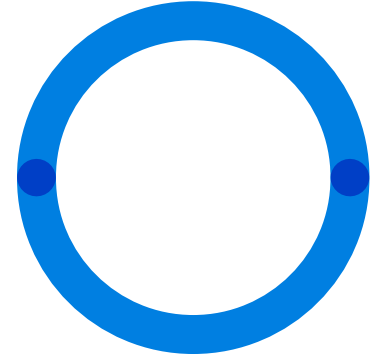
Tendencias o Estilos de Diseño

La elaboración del material gráfico del manual de identidad corporativa creado para el apoyo de la DEDEV, seguirá las bases del diseño minimalista e iconografía lineal debido a que son tendencias artísticas que permiten la creación de equilibrio en el contenido visual.

Las formas lineales y geométricas permitirán crear un universo visual que conecte la educación con la implementación de herramientas virtuales.

La educación virtual, como una puerta al futuro

Debido a la reciente emergencia presentada por el Covid-19, el mundo paralizó actividades presenciales y la educación es una de ellas. Actualmente la implementación de entornos virtuales facilita la continuidad de la educación a pesar de no contar con un espacio físico que relaciones a docentes con estudiantes, sin embargo, las herramientas digitales permiten simular una interacción que favorezca la educación en general.



A pesar de que esta conlleva consumir más tiempo de lo habitual, los docentes optan por aprender y mejorar sus conocimientos para forjar un mejor futuro en las nuevas generaciones.

Secciones principales de la pieza gráfica

Identidad Corporativa

Manual de Normas Gráficas:

- Construcción de logotipo.
- Cuadrícula de reproducción.
- Definición de paleta de color primaria y secundaria institucional.
- Definición de tipografía primaria y secundaria que utilizará la institución.
- Uso adecuado de la marca.

Manual de Manejo de Marca:

- Elementos básicos de la identidad. (Portadas, Guardas, Créditos, Índices, Portadillas)
- Aplicación de la marca.
- Portada de Sobres.
- Diseño de Carpetas.
- Firmas Electrónicas.
- Material P.O.P
- Plantilla de presentación.

Ruta de Usuario

1. El usuario necesita realizar una nueva pieza gráfica de comunicación.
2. Busca en el manual de normas gráficas las premisas de diseño que utilizará en la pieza de comunicación visual.
3. Aplica de forma apropiada el logotipo y elementos gráficos en las propuestas gráficas.
4. Presenta las piezas para validación con el personal encargado de la DEDEV.

6.2 Nivel de Producción Gráfica 1

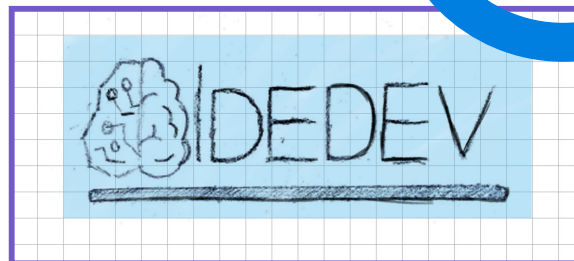
Piezas Gráficas 1

Se implementa la construcción de un logotipo el cual busca crear reconocimiento de la institución ante el grupo objetivo, generando una identidad gráfica que refleje el compromiso y la responsabilidad de la DEDEV, con el mejoramiento de los procesos educativos.

Logotipo

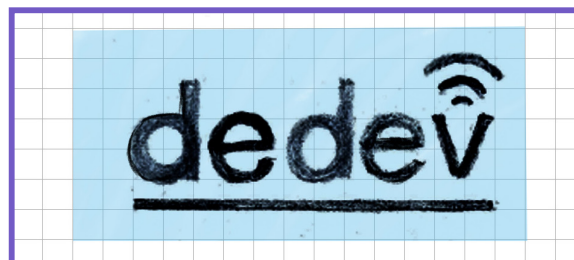
Propuesta 1

Para esta propuesta se representa la educación virtual con un cerebro conectado a una red neuronal digital, simbolizando la conexión del universo tecnológico en la educación superior.



Propuesta 2

Esta propuesta se enfoca en dar a conocer la educación virtual por medio de señales inalámbricas, las cuales no tienen límites de espacio para conectar con el grupo objetivo.



Propuesta 3

En esta propuesta el logotipo está desarrollado por una red neuronal digital la cual conecta con el universo informático, también se sintetiza la forma de un libro para dar referencia a la educación.



Autoevaluación de pieza gráfica 1

A través de esta técnica de autoevaluación se analizan las características de las propuestas valorizando su composición para determinar la calidad de la pieza gráfica. Para ello se valoriza el contenido de 1 a 3, siendo 1 = Replantear; 2 = Bueno; 3 = Adecuado

Parametros a Evaluar

- a. **Eficiencia:** determina si la propuesta es adecuada y aplicable.
- b. **Legibilidad:** Identifica si el contenido es legible y escalable.
- c. **Estética visual:** Identifica si el contenido es atractivo.
- d. **Adaptación:** determina si la propuesta es adaptable al concepto creativo.

	a	b	c	d	total
Propuesta 1	2	3	2	1	8
Propuesta 2	2	2	1	1	6
Propuesta 3	2	3	3	3	11

Figura 11. Instrumento de autovalidación pieza 1

Fuente: Elaboración propia

Descripción y Fundamentación Pieza Gráfica 1



Tras realizar la autoevaluación del material gráfico se decide aplicar la propuesta número tres al diseño del logotipo, ya que esta cumple con la adaptación del concepto creativo, unificando en un solo elemento la educación y la tecnología.

Piezas Gráficas 2

Debido a la importancia de conocer los parámetros tipográficos aplicables al concepto creativo se realiza la diagramación explicativa del uso correcto de las fuentes tipográficas en el material de comucación de la DEDEV.

Diagramación uso de Tipografías

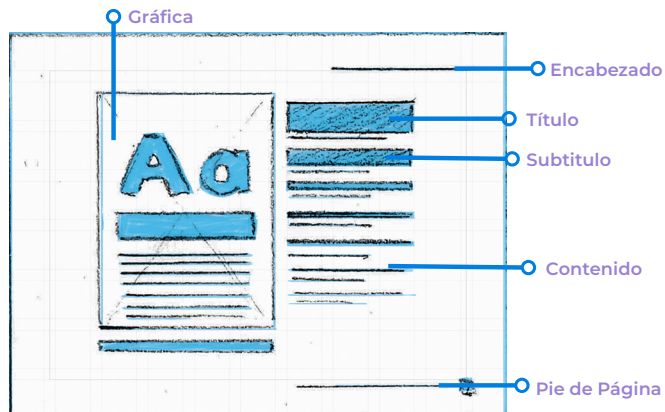
Propuesta 1

La retícula modular permite que el lienzo se maneje como un espacio amplio donde sejerar-quice y de importancia al conte-nido gráfico, en este caso la tipo-grafía representa el punto focal del contenido, describiendo sus características y su aplicación en las piezas gráficas.



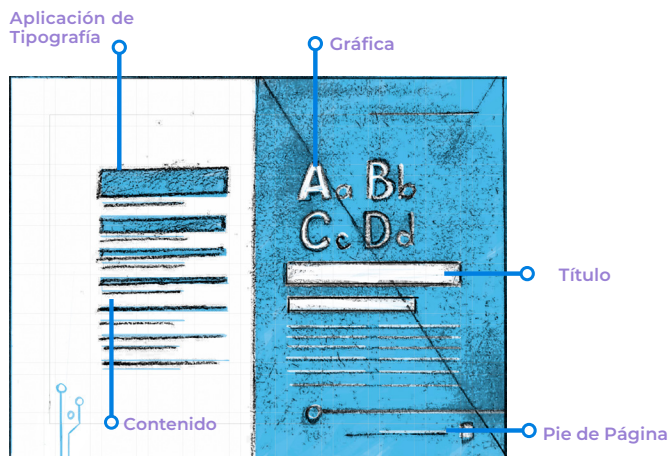
Propuesta 2

En esta propuesta la gráfica se aplica del lado derecho, el conte-nido informativo que acompaña la composición se distribuye de forma jerárquica y uniforme representando la estabilidad y legibilidad de las fuentes tipográ-ficas *sans serif*.



Propuesta 3

Al enfrenar los dos mundos en que nos encontramos surge esta propuesta, en la cual se divide la página en dos para distribuir la educación (Contenido) de un lado y el entorno virtual (Gráfica) del otro, adaptando ambos en una sola composición.



Autoevaluación de pieza gráfica 2

A través de esta técnica de autoevaluación se analizan las características de las propuestas valorizando su composición para determinar la calidad de la pieza gráfica. Para ello se valoriza el contenido de 1 a 3, siendo 1 = Replantear; 2 = Bueno; 3 = Adecuado

Parámetros a Evaluar

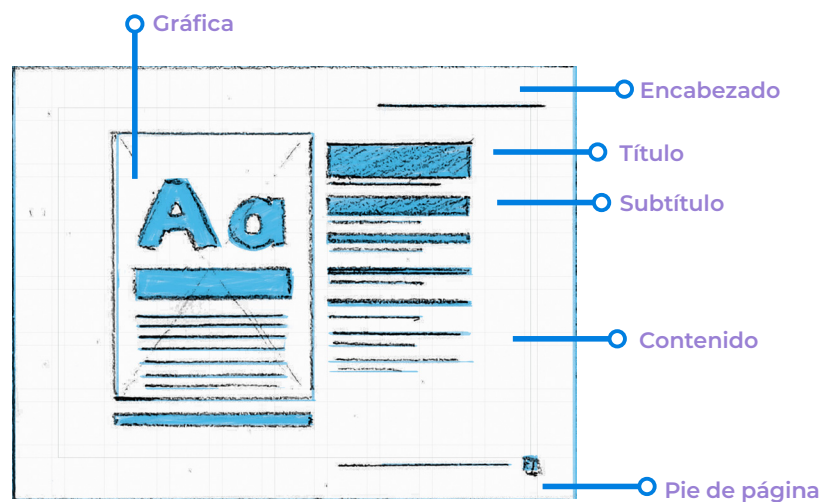
- a. **Eficiencia:** determina si la propuesta es adecuada y aplicable.
- b. **Recorrido:** Identifica si el contenido es legible y escalable.
- c. **Estética visual:** Identifica si el contenido es atractivo.
- d. **Adaptación:** determina si la propuesta es adaptable al concepto creativo.

	a	b	c	d	total
Propuesta 1	2	2	2	2	8
Propuesta 2	3	3	3	2	11
Propuesta 3	2	3	1	1	7

Figura 12. Instrumento de autovalidación pieza 2

Fuente: Elaboración propia

Descripción y Fundamentación Pieza Gráfica 2

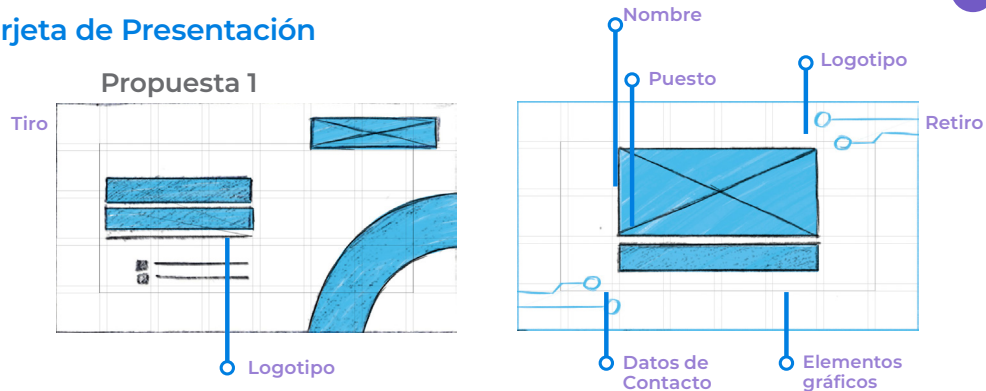


Tras la autoevaluación realizada se considera la propuesta 2 como la más viable para el desarrollo del contenido tipográfico, en vista de que esta posee un recorrido equilibrado y limpio que permite su legibilidad y su simplicidad resulta atractiva al observador.

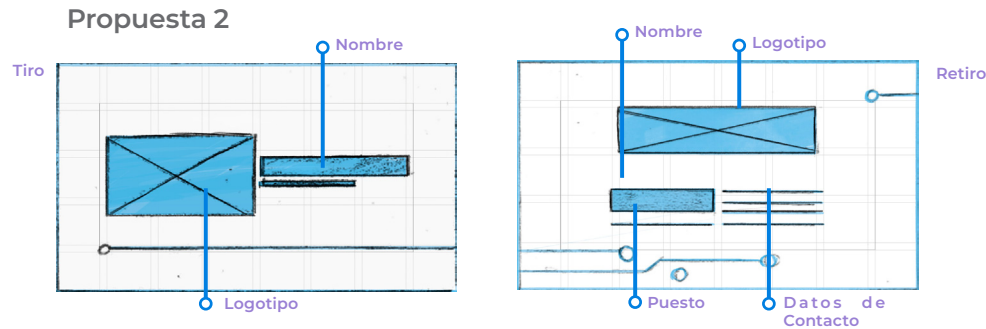
Piezas Gráficas 3

Como parte del trabajo que implica brindar identidad a la DEDEV se desarrolla como pieza gráfica tres, una tarjetas de presentación que tendrá como objetivo dar una imagen de cómo es la presencia y formalidad de la institución, ante el grupo objetivo.

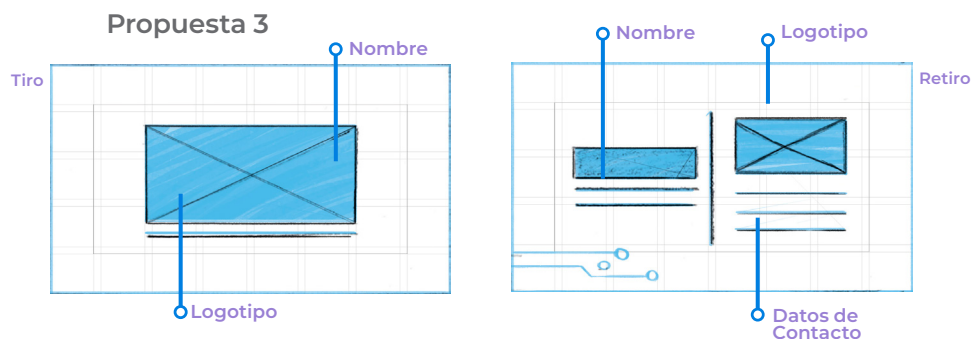
Tarjeta de Presentación



Como propuesta uno, se centraliza el logotipo como punto focal y se colocan elementos gráficos complementarios al concepto creativo. En el retiro se da prioridad al nombre del empleado de la DEDEV, seguido de los datos de contacto.



La jerarquía de la propuesta 2 muestra un tiro equilibrado legible y limpio, mientras que el retiro distribuye el contenido de forma piramidal, iniciando el recorrido visual en el logotipo y terminando en la información.



La distribución de la información en la propuesta 3 muestra una distribución simétrica, y una vez más prioriza en el diseño el logotipo de la institución.

Autoevaluación de pieza gráfica 3

A través de esta técnica de autoevaluación se analizan las características de las propuestas valorizando su composición para determinar la calidad de la pieza gráfica. Para ello se valoriza el contenido de 1 a 3, siendo 1 = Replantear; 2 = Bueno; 3 = Adecuado

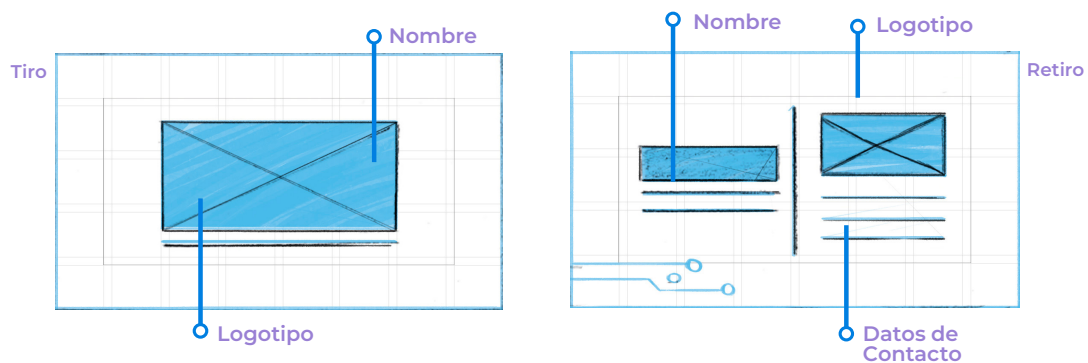
Parametros a Evaluar

- a. **Eficiencia:** determina si la propuesta es adecuada y aplicable.
- b. **Recorrido:** Identifica si el contenido es legible y escalable.
- c. **Estética visual:** Identifica si el contenido es atractivo.
- d. **Presencia:** determina si la propuesta es adaptable al concepto creativo.

	a	b	c	d	total
Propuesta 1	2	1	2	2	7
Propuesta 2	2	2	2	2	7
Propuesta 3	2	3	2	3	10

Figura 13. Instrumento de autovalidación pieza 3. Elaboración propia.

Descripción y Fundamentación Pieza Gráfica 3



Luego de analizar las tres propuestas, la opción 3 presenta un recorrido visual agradable que permite al observador entender y verificar el contenido de la tarjeta de mejor manera, la aplicación de detalles minimalistas permitirá relacionar de mejor manera el contenido de la misma, con el concepto creativo.

6.3 Nivel de Producción Gráfica 2

Parte 1

Luego del proceso de autovalidación se digitalizan las piezas seleccionadas anteriormente y se presentan para ser validadas con profesionales del Diseño Gráfico.

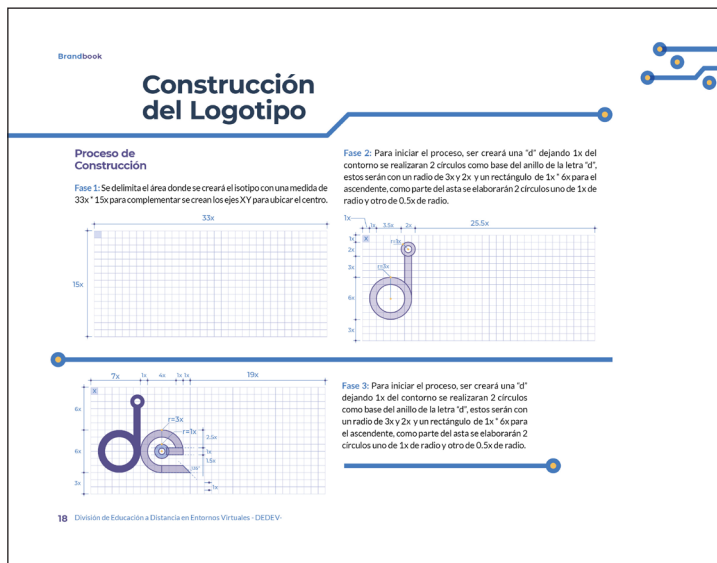
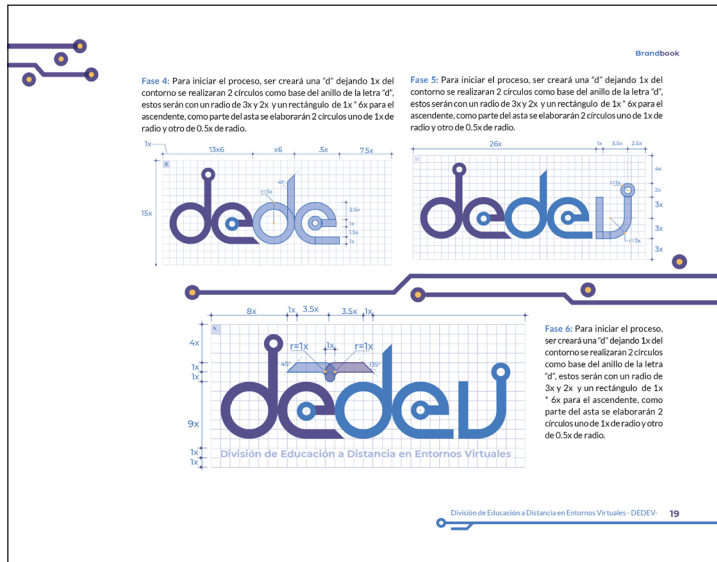


División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales



Logotipo

La propuesta presenta un logotipo elaborado con tipografías geométricas y elementos relacionados a la educación y a la tecnología.

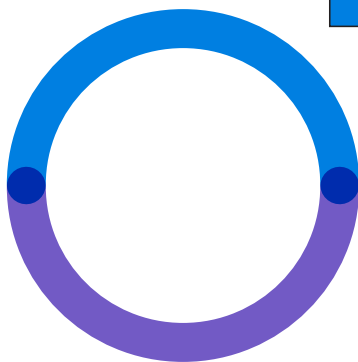


Páginas Interiores

Dentro de la presentación se muestran algunas de las páginas internas del Manual de Normas Gráficas, en ellas se evidencia la construcción del logotipo acompañada de elementos gráficos relacionados a la inteligencia artificial.



Tarjeta de Presentación



La propuesta gráfica de la tarjeta de presentación, toma en cuenta el diseño de la propuesta realizada en la etapa de producción uno. En ella se da prioridad en el tiro al logotipo de la DEDEV en la cara principal (tiro) y al nombre del empleado en el retiro.

Descripción de Validación

Profesionales del Diseño Gráfico

Técnica Asincrónica

- Video informativo sobre proceso creativo.
 - Lista de Cotejo
-

Muestra

Luego de enviar los videos a revisión en los procesos metodológicos del curso de Proyecto de Graduación 2 se logró obtener los puntos de vista de especialistas del diseño en el área de *branding* (marca), siendo. El Licenciado Axel Barrios y el Licenciado Shanhar Morales. (Ver Anexo 6)

Aspectos Evaluados

- Síntesis Gráfica
 - Originalidad y Pregnancia
 - Versatilidad
 - Aplicación y Reproductibilidad
 - Calidad Gráfica
-

Descripción del Proceso

Se elaboró un video informativo, el cual explica el proceso de investigación y construcción del logotipo para la DEDEV En este se mencionan el tipo de proyecto realizado, cliente, grupo objetivo al que está dirigido, *insight*, concepto creativo, tendencias premisas y propuestas gráficas a evaluar.

Posteriormente fue evaluado por los diseñadores especialistas en el área de *branding*, quienes valoraron el trabajo según las características mencionadas anteriormente. Luego los especialistas comentan aspectos a mejorar las propuestas presentadas.

Resultados de la Evaluación

Lista de Cotejo

Evaluado Por Axel Barrios				
Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts
0.75	0.5	0.5	0.75	1

Figura 14. Instrumento de validación especialista de Diseño, Lic. Axel Flores
Fuente: Master Feedback 2020

Total 3.5 pts

- El *moodboard* presentar alternativas muy interesantes y minimalistas que no se ven aplicadas en la solución gráfica propuesta.
- Se mencionan las fuentes, no obstante no se explican las jerarquías, pesos o variantes a considerar dentro de la línea gráfica.
- El tamaño del nombre completo de la DEDEV me parece en extremo pequeño, recomiendo que este se trabaje a dos líneas y con una mejor proporción.

- La intervención en los caracteres de las siglas no puede apreciarse del todo bien debido a que solo se presenta a través de montajes en perspectiva.
- ¿A qué se debe el uso de la caja baja para el *wordmark*? ¿Es esto ortográficamente correcto?
- Un detalle que si luce sintético y que valdría la pena explorar con un mejor posicionamiento es la síntesis del libro.

Evaluado Por Shanhar Morales				
Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts	Síntesis Gráfica 2pts
0.75	0.5	1	0.75	1

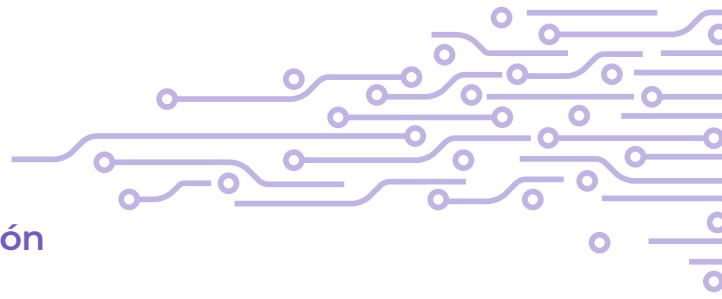
Figura 15. Instrumento de validación especialista de Diseño, Lic. Shanhar Morales
Fuente: Master Feedback 2020

Total 4 pts

Evaluar el uso excesivo del uso de la síntesis gráfica en el logotipo y la aplicación gráfica, para ello explorar nuevas formas de patrones y nuevos símbolos que puedan satisfacer las necesidades gráficas que tendrá en el futuro.

El logotipo debe ser evaluado para su implementación en distintos medios y su funcionamiento en el tamaño mínimo en impresos y web (favicon).

Evaluar contrastes tipográficos y relación lectora. Montserrat y Lato tienen alturas de x muy parecidas, esto puede causar conflictos a la hora de aplicarlas juntas, así mismo, ambas como muestran una tonalidad de principal propia y se necesita una que haga juego con otra dando relación rítmica.



Descripción y fundamentación de la decisión de Diseño:



Logotipo

Tras los comentarios realizados por los diseñadores especialistas, los cuales se enfocan principalmente en el ajuste del logotipo, para que este sea legible en distintas plataformas, para ello se considera el diseño responsivo, el cual se adapta a los elementos gráficos proporcionalmente al entorno en el que sea utilizado.

Para la elaboración del Isotipo se analiza la premisa social de tecnología, la cual es representada por la tendencia de inteligencia artificial, la cual genera conocimientos a través de conectores de red que permite generar inteligencia. Así mismo, se aplica el concepto de la lectura la cual representa la educación tradicional por medio de libros.

Páginas Interiores


Se realizan cambios en los elementos representativos del logotipo para crear separadores que segmenten y jerarquicen mejor el contenido, así mismo se analizan las características tipográficas del contenido para mejorar su peso visual.

Brandbook

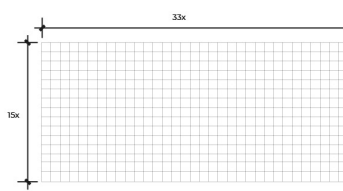
Construcción del Logotipo

Fundamentación: Actualmente la educación virtual a tomado un papel muy importante en los procesos de aprendizaje, tomando como punto de partida las distintas plataformas y el universo tecnológico, la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-, parte de estas premisas para la creación de una imagen única y diferente la cual resalta sus características en el entorno educativo digital.

La construcción del isotipo se realiza con base en la fusión de elementos característicos de la DEDEV entre ellas la inteligencia artificial, la cual es representada con redes de conexión que permiten crear distintos espacios y superficies de trabajo en un entorno virtual, en este caso, un libro el cual simboliza la educación abierta que ofrece a la comunidad de estudiantes sancaulistas.



Proceso de Construcción

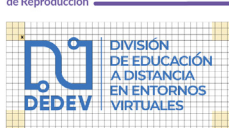


Fase 1: Se delimita el área donde se creará el isotipo con una medida de 33x * 15x para complementar se crean los ejes XY para ubicar el centro.

18 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV-


Brandbook

Cuadrícula de Reproducción



Para la reproducción a gran formato del logotipo se debe considerar la medida x como una cuadrícula la cual debe reservar un área de 3x para darle un respiro al mismo en los distintos espacios que sea aplicado. La medida total de este debe de ser de 37.5x de ancho por 31.5x de alto.

Aplicaciones de Color Permitidas



División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV - 21

Tarjeta de Presentación



Se realizan los cambios de elementos y del logotipo para que la pieza tenga unidad y coherencia dentro del normativo gráfico propuesto.

Nivel de Producción Gráfica 2 Parte 2

Tras realizar los cambios pertinentes se presentan las nuevas piezas gráficas a especialistas del diseño en el área editorial, quienes facilitará n sus comentarios como especialistas para la elaboración correcta del manual de normas gráficas.

Logotipo



Tarjeta de Presentación



Páginas Interiores



Descripción de Validación

Profesionales del Diseño Gráfico

Técnica Asincrónica

- Presentación asincrónica a través de PDF Informativo.
- Encuesta en línea

Muestra

Se sometió a evaluación de 3 diseñadores de las especialidades de, Editorial y Multimedia: Jairo Choche (Editorial), Michelle Barahona (Editorial) y Anahí Ramírez (Multimedia y Audiovisuales). Quiénes brindan su opinión sobre los elementos presentados en el manual de normas gráficas. (Ver Anexo 6)

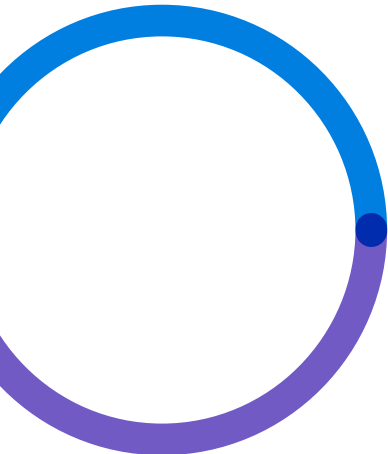
Aspectos Evaluados

- | | |
|----------------------------|----------------------|
| • Adaptación y simplicidad | • Recorrido Visual |
| • Jerarquía | • Reproducción |
| • Selección tipográfica | • Aplicación Gráfica |
| • Paleta Cromática | • Paleta Cromática |
| • Calidad Gráfica | • Calidad Gráfica |

Descripción del Proceso

Se elaboró un PDF informativo, el cual explica y muestra los procesos de conceptualización del logotipo elaborado para la DEDEV. En este se mencionan el tipo de proyecto realizado, cliente, grupo objetivo al que está dirigido, *insight*, concepto creativo, tendencias premisas y propuestas gráficas a evaluar.

Posteriormente fue evaluado por los diseñadores, a través de una encuesta digital donde se analizaron distintas características que pueden favorecer el proceso de diseño.



Resultados de la Evaluación

Tras culminar el proceso de evaluación por parte de los profesionales, se obtuvieron datos importantes que ayudaron a mejorar el diseño de las piezas gráficas, a continuación se muestran los resultados y comentarios.

1. ¿Considera usted que la propuesta presentada es adecuada y se adapta al concepto creativo?

Excelente	66.7%
Bueno	33.3%
Malo	0%

Figura 16. Instrumento de validación NPG2 pregunta 1. Elaboración propia.

Tras los datos obtenidos se considera adecuada la adaptación de los elementos gráficos con el concepto creativo.

2. Con respecto a la composición del logotipo ¿Considera que la jerarquía de este, es adecuada?

Excelente	33.3%
Bueno	66.7%
Malo	0%

Figura 17. Instrumento de validación NPG2 pregunta 2. Elaboración propia.

Se considera buena la jerarquía presentada en la propuesta, sin embargo se debe analizar calidad tipográfica del logotipo.

3. ¿Cree usted que la selección tipográfica para el logotipo es la correcta?

Excelente	33.3%
Bueno	66.7%
Malo	0%

Figura 18. Instrumento de validación NPG2 pregunta 3. Elaboración propia.

Según estos datos la selección tipográfica es adecuada pero se debe analizar su distribución para mejorar la jerarquía del logotipo.

4. ¿Cómo califica usted la paleta cromática aplicada en esta propuesta?

Excelente	100%
Bueno	0%
Malo	0%

Figura 19. Instrumento de validación NPG2 pregunta 4. Elaboración propia.

Se considera acertada la selección cromática aplicada al logotipo.

5. ¿Cree usted que la propuesta presentada llama la atención?

Excelente	66.7%
Bueno	33.3%
Malo	0%

Figura 20. Instrumento de validación NPG2 pregunta 5. Elaboración propia.

Tras los datos obtenidos se considera adecuada la adaptación de los elementos gráficos con el concepto creativo.

6. ¿Cómo califica el recorrido visual aplicado en el logotipo?

Excelente	33.3%
Bueno	66.7%
Malo	0%

Figura 21. Instrumento de validación NPG2 pregunta 6. Elaboración propia.

Se considera apropiada la jerarquía presentada en la propuesta, sin embargo, se debe analizar calidad tipográfica del logotipo.

7. ¿Cree usted que las adaptaciones del logotipo son adecuadas para su reproducción?

Excelente	66.7%
Bueno	33.3%
Malo	0%

Figura 22. Instrumento de validación NPG2 pregunta 7. Elaboración propia.

Tras los datos obtenidos se considera adecuado la adaptación de los elementos gráficos con el concepto creativo.

8. ¿Considera que los elementos gráficos aplicados son adecuados?

Excelente	33.3%
Bueno	66.7%
Malo	0%

Figura 23. Instrumento de validación NPG2 pregunta 8. Elaboración propia.

Se considera buena la jerarquía presentada en la propuesta, sin embargo se debe analizar calidad tipográfica del logotipo.

9. Según su criterio, ¿Qué aspectos podrían ser mejorados en la propuesta presentada?

- “Evitar la saturación del texto”.
- “La propuesta está excelente, muy bien elaborada. Todos los elementos de diseño han sido tomados en cuenta y aplicados a la propuesta. A mi criterio, todos los aspectos están bien del modo en que se presentan”.
- “La construcción del isotipo la considero correcta sin embargo, falta medidas claves para determinar la retícula del isotipo con el texto”.
- “El nombre tiene demasiado peso visual, evaluar sí se puede trabajar con bajas y altas y cuidar el interlineado”.
- “Revisar el interlineado de los nombres en las tarjetas de presentación y el tamaño de la fuente”.

Descripción y fundamentación de la decisión final de Diseño:

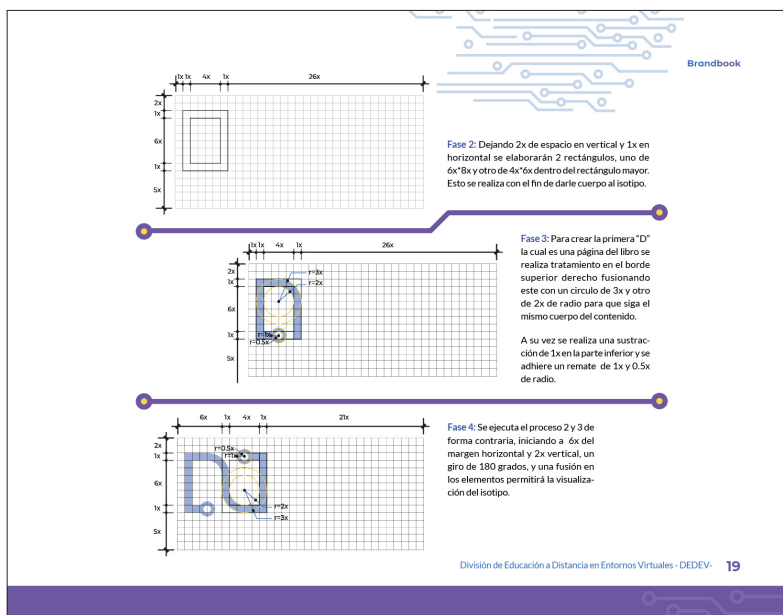
Logotipo



Para ajustar el logotipo a las correcciones presentadas por los profesionales, se reduce el grosor de la tipografía que indica el nombre de la división.

Página Interior

En vista de que el diseño y diagramación de las páginas interiores presentadas no recibieron críticas negativas por parte de los profesionales, se decide no realizar ningún cambio en el material presentado.





Tarjeta de Presentación

Siguiendo con los cambios tipográficos, se corrigen los interlineados de los textos, se eliminan ornamentos pesados para evitar saturación visual y cambia la tipografía de Montserrat Alternative a Montserrat tradicional, la cual muestra mayor estabilidad en el contenido.

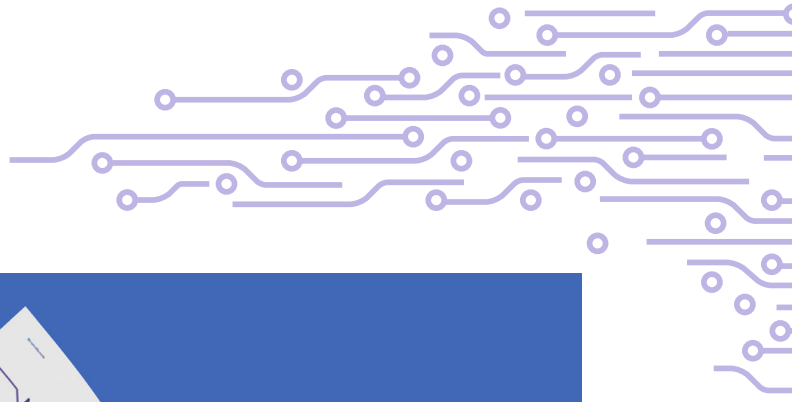


6.4 Nivel de Producción Gráfica 3

Portada y logotipo



Se presenta la aplicación de los elementos gráficos a la DEDEV y a los docentes de la USAC con el fin de que tengan un primer acercamiento de como funcionarán las propuestas gráficas.



Páginas internas



Las piezas presentadas muestran la aplicación de color, jerarquía tipográfica y elementos visuales complementarios en el diseño de las páginas internas, así como portadillas del manual de normas gráficas.

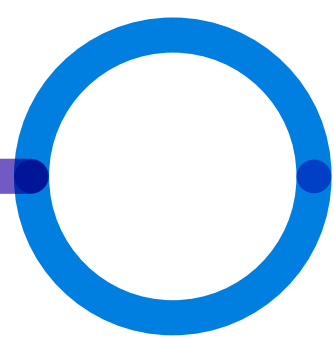




Tarjetas de presentación



Las piezas presentadas muestran la aplicación de color, jerarquía tipográfica y elementos visuales complementarios en el diseño de las páginas internas, así como portadillas del manual de normas gráficas.



Descripción de Validación

Cliente

Técnica Asincrónica

- Presentación asincrónica a través de PDF Informativo.
 - Encuesta en línea
-

Muestra

Se sometió a la evaluación de 10 personas que forman parte del equipo de trabajo de la DEDEV: Alejandra Recinos (Jefa), Ilich Ivanov Lutín Calderón (Profesional en entornos virtuales), Carlos Enrique Chiquitó (Profesor titular), Erick Girón (Profesional de Proyectos Multimedia), Ronald Barrientos (Informático), Carlos Piñeiro (Profesional para Programas Universitarios Virtuales), Edgar Morales (Técnico Multimedia), Escarler Ramos (Auxiliar de Oficina), Rebeca Muralles (Diseñadora Instruccional), Madelline Cárcamo (Profesional en Educación Virtual)

(Ver Anexo 7)

Aspectos Evaluados

- Identificación de elementos
 - Legibilidad y Memorabilidad
 - Aplicación de color
 - Calidad Gráfica
 - Recorrido Visual
 - Adaptación
 - Aplicación Gráfica
-

Descripción del Proceso

Se realiza una presentación de los elementos gráficos pertinentes y se presenta a los miembros de la DEDEV posteriormente se procedió a calificar por medio de una guía el contenido presentado.

Resultados de la Evaluación Cliente

1. ¿Considera usted que la propuesta presentada, identifica de forma correcta la importancia de los elementos?



Figura 24. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 1. Elaboración propia.

Se considera que los elementos presentados son identificables dentro de las propuestas, aunque debe analizarse mejor su ubicación.

2. ¿Cree usted que la legibilidad y memorabilidad de la propuesta se adecua a las necesidades de la DEDEV?



Figura 25. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 2. Elaboración propia.

El 70% de los encuestados cree que buena la propuesta presenta memorabilidad y legibilidad, se deben de trabajar en elementos que llamen su atención.

3. ¿Cómo califica usted la calidad de los elementos que conforman esta pieza?

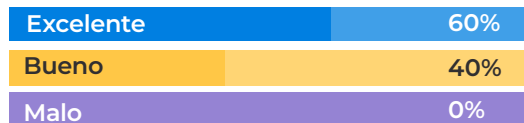


Figura 26. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 3. Elaboración propia.

Se considera que la calidad de los elementos utilizados en las propuestas son de buena calidad.

4. ¿Considera usted que los colores aplicados en las propuestas son adecuados?



Figura 27. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 4. Elaboración propia.

Al ser una opinión dividida, se debe analizar los colores que se aplicarán en la propuesta final.

5. ¿Cree usted que la propuesta presentada llama la atención?



Figura 28. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 5. Elaboración propia.

La mayor parte de los entrevistados encuentra llamativa la propuesta gráfica, se deben analizar los elementos que más atraen para mejorar la memorabilidad de las piezas.

6. ¿Cómo califica el recorrido visual aplicado en el logotipo?

Excelente	75%
Bueno	25%
Malo	0%

Figura 29. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente,s pregunta 6. Elaboración propia.

La forma en la que se encuentra distribuido el logotipo es adecuada según los resultados obtenidos.

7. ¿Cree usted que las adaptaciones del logotipo son adecuadas?

Excelente	33.3%
Bueno	66.7%
Malo	0%

Figura 30. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 7. Elaboración propia.

Se debe analizar de mejor manera las aplicaciones del logotipo, para que sean adaptadas correctamente en los diseños.

8. ¿Cree usted que los tipos de letra son legibles?

Excelente	60%
Bueno	40%
Malo	0%

Figura 31. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 8. Elaboración propia.

Se debe de cuidar los elementos presentados ya que la legibilidad del mismo puede verse afectada por la calidad.

9. ¿Considera que los elementos gráficos aplicados son adecuados?

Excelente	90%
Bueno	10%
Malo	0%

Figura 32. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 9. Elaboración propia.

Se debe tomar en cuenta que el cliente se encuentra satisfecho con los elementos que acompañan la marca.

10. Según su criterio, ¿Qué aspectos podrían ser mejorados en la propuesta presentada?

- “Evitar la saturación del texto”.
- “Procurar que en todos los materiales aparezca el logotipo de la DEDEV, DIGED y USAC”.
- “El nombre tiene demasiado peso visual, evaluar sí se puede trabajar con bajas y altas y cuidar el interlineado”.
- “Los colores considero muy opacos, deben ser más fuertes”.

Descripción de Validación Grupo Objetivo

Técnica Asincrónica

- Presentación asincrónica a través de PDF Informativo.
 - Encuesta en línea
-

Muestra

Se evaluó la muestra con 40 personas que laboran como docentes de la USAC pertenecientes al grupo objetivo al que se dirige el proyecto.

Aspectos Evaluados

- Presentación
 - Legibilidad
 - Calidad de elementos
 - Colores aplicados
 - Recorrido Visual
 - Adaptación
 - Aplicación Gráfica
-

Descripción del Proceso

Se envió una encuesta al grupo objetivo con el fin de que evalúe el material elaborado, el participante observa las piezas gráficas presentadas y responde a las preguntas relacionadas las características mencionadas en el segmento anterior.

Resultados de la Evaluación Grupo Objetivo

1. ¿Cree usted que la propuesta presentada es legible?

Excelente	48.7%
Bueno	48.7%
Malo	2.6%

Figura 33. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 1. Elaboración propia.

Luego de analizar estos resultados, se debe hacer ajustes en la proporción de elementos y textos, así como su recorrido para mejorar su legibilidad.

2. ¿Cree usted que la legibilidad y memorabilidad de la propuesta se adecúa a las necesidades de la DEDEV?

Excelente	47.5%
Bueno	50%
Malo	2.5%

Figura 34. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo objetivo, pregunta 2. Elaboración propia.

La mayoría de los encuestados encuentra buena la memorabilidad y legibilidad de las piezas, se deben analizar los elementos utilizados para hacer el diseño más atractivo.

3. ¿Cómo califica usted la calidad de los elementos que conforman esta pieza?

Excelente	82.5%
Bueno	17.5%
Malo	0%

Figura 35. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 3. Elaboración propia.

Estos datos muestran que la calidad de los elementos presentados, son agradables para el grupo objetivo.

4. ¿Considera usted que los colores aplicados en las propuestas es correcto?

Excelente	65%
Bueno	35%
Malo	0%

Figura 36. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo objetivo, pregunta 4. Elaboración propia.

La aplicación de color parece ser la correcta para el usuario, se debe jugar con la paleta para que esta sea de mayor agrado.

5. Para usted ¿Con qué relaciona los elementos aplicados en la propuesta gráfica?

Los resultados obtenidos en esta pregunta muestran que los docentes relacionan las propuestas presentadas con la tecnología, la innovación, dando un giro de 180 grados a una revolución en la educación.

6. ¿Cree usted que la propuesta presentada llama la atención?

Excelente	84%
Bueno	16%
Malo	0%

Figura 37. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 6. Elaboración propia.

Según los resultados, la propuesta presentada a los docentes de la USAC es atractiva y llama su atención.

7. ¿Cree usted que el logotipo elaborado es?

Excelente	62.5%
Bueno	35%
Malo	2.5%

Figura 38. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo objetivo, pregunta 7. Elaboración propia.

La propuesta presentada a los docentes, con respecto al diseño del logotipo es buena.

8. ¿Cree usted que los tipos de letra son legibles?

Excelente	52.5%
Bueno	42.5%
Malo	5%

Figura 39. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 8. Elaboración propia.

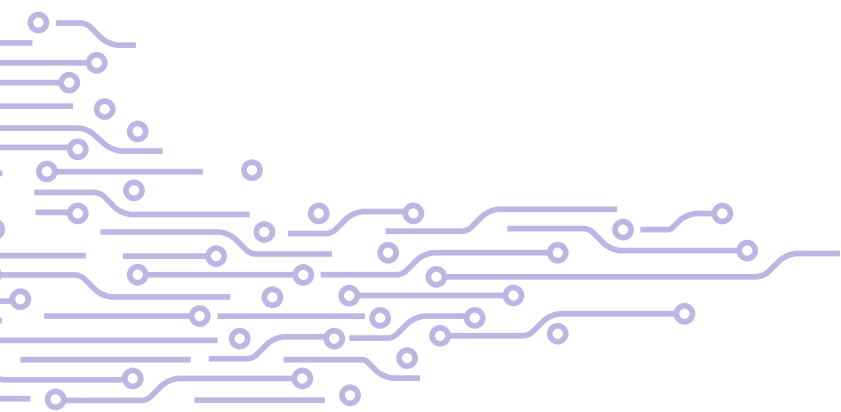
En los comentarios recibidos por los docentes, indican que se debe tener cuidado con el tamaño de los textos, de ello depende la legibilidad del contenido.

9. ¿Considera que los elementos gráficos aplicados son adecuados?

Excelente	87.5%
Bueno	10%
Malo	2.5%

Figura 40. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo objetivo, pregunta 9. Elaboración propia.

Los elementos utilizados en la propuesta gráfica se pueden considerar adecuados, ya que la mayoría de los encuestados los encuentran bien aplicados en las piezas gráficas.





Descripción y fundamentación de la decisión final de Diseño:

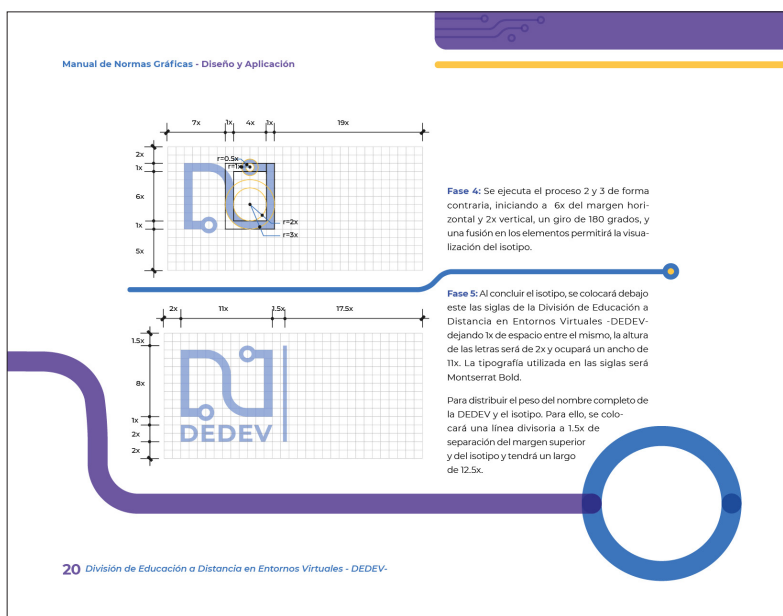
Logotipo



Tomado en cuenta los comentarios se mejora la jerarquía del contenido del logotipo, haciendo cambios de color, adaptación de peso tipográfico y proporción.

Página Interior

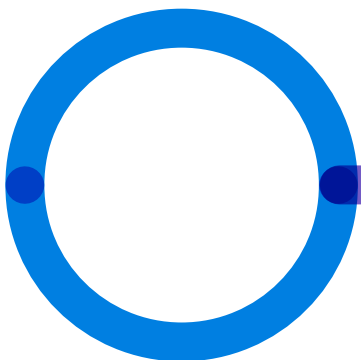
Con respecto al diseño de las páginas internas, se agregan elementos que juegan con las formas y diagramación del contenido, con el fin de tomar en cuenta el termino de “adaptación” plasmado en el concepto creativo, tomando en cuenta los comentarios del cliente se agregan elementos con los colores complementarios propuestos, con el fin de realizar la visual del diseño.





Tarjeta de Presentación

Tomando en cuenta los comentarios del cliente y del grupo objetivo, se colocan los logotipos de la USAC y de la DEGED en el retiro de la tarjeta, luego de ello se eliminan los elementos tecnológicos con el fin de no saturar la imagen de la tarjeta y se colocan elementos representativos a la adaptación.



6.5 Propuesta gráfica final fundamentada

Logotipo

Luego de realizar los cambios solicitados por profesionales, personal de la DEDEV y el grupo objetivo, se elaboran diseños responsivos del logotipo, con el fin de facilitar su aplicación en distintos entornos, sin importar que sean digitales o impresos.



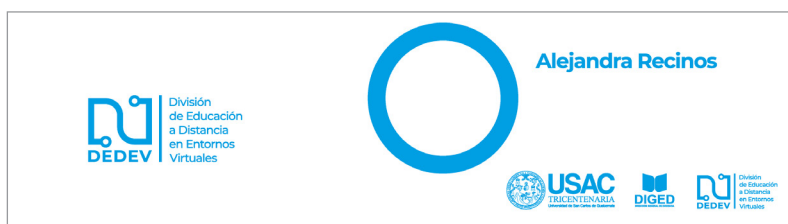
Páginas Internas

Tomando en cuenta la implementación de cambios de la forma y aplicación de color, se realizan cambios en las páginas internas del manual de normas gráficas en donde las principales diferencias se muestran en el recorrido visual del contenido, la adición de colores complementarios y la jerarquía tipográfica.



Tarjeta de Presentación

Luego de realizarse los cambios en la imagen de la tarjeta, se preparó el arte final de la misma para su impresión, en esta propuesta se elaboran capas de reservado en puntos estratégicos de la tarjeta con el fin de atraer la atención del portador y a su vez conservar de mejor forma el papel con un laminado.





6.6 Vista Preliminar de las piezas gráficas

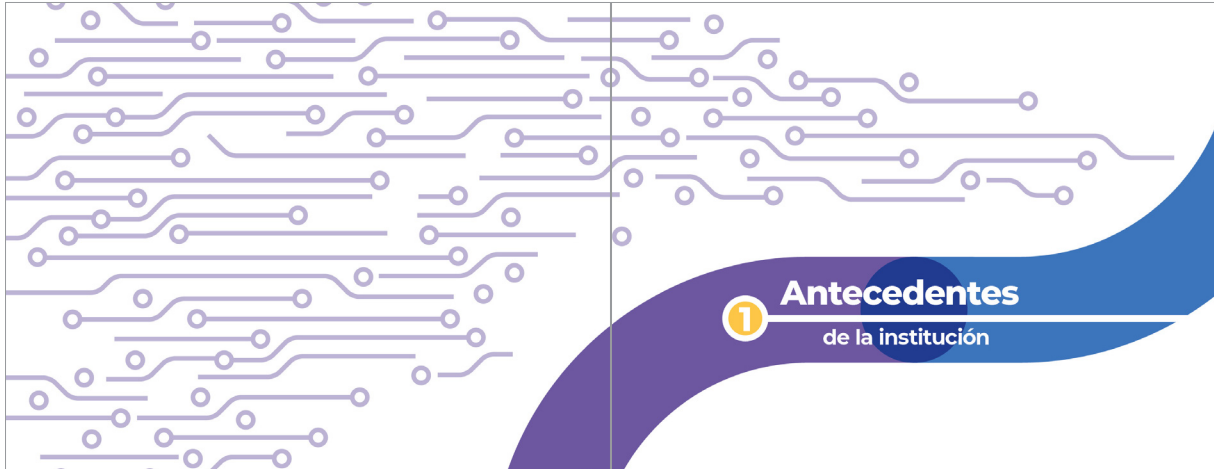
Portada



Contraportada



Portadilla



Índice e introducción

Manual de Normas - Tabla de Contenido

Contenido

Introducción	7
Antecedentes de la institución	9
Historia	10
Misión	11
Ámbito de aplicación	11
Visión	11
Funciones	12
Servicios	13
Objetivos	13
Políticas de comunicación	14
Diseño y aplicación de la imagen corporativa	17
Construcción del Imagetipo	18
Aplicaciones permitidas	22
Tamaño de reproducción	25

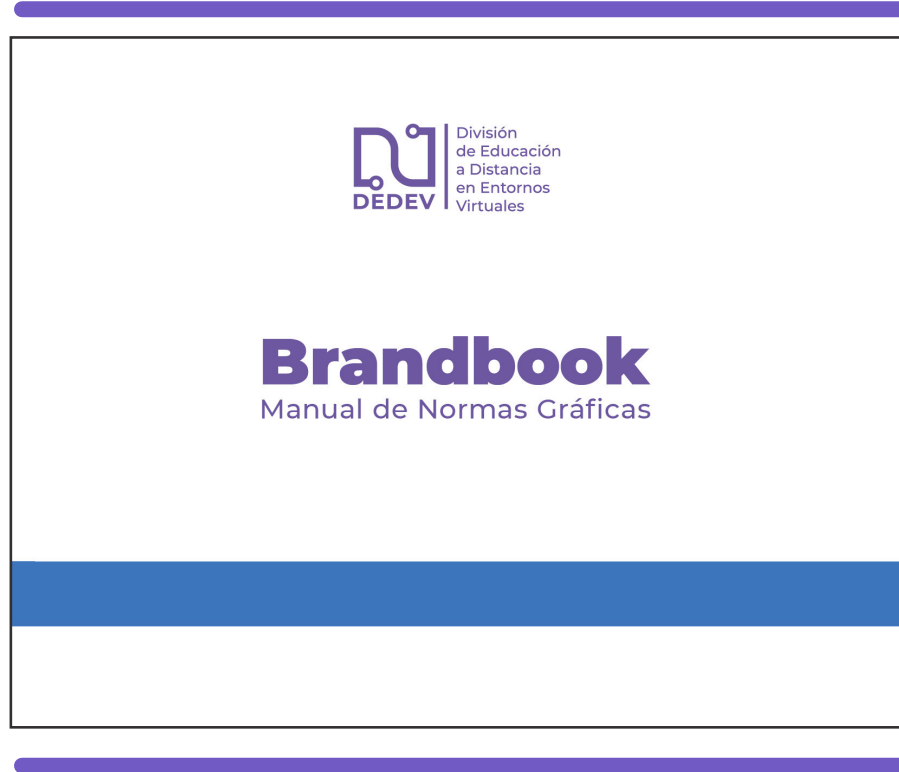
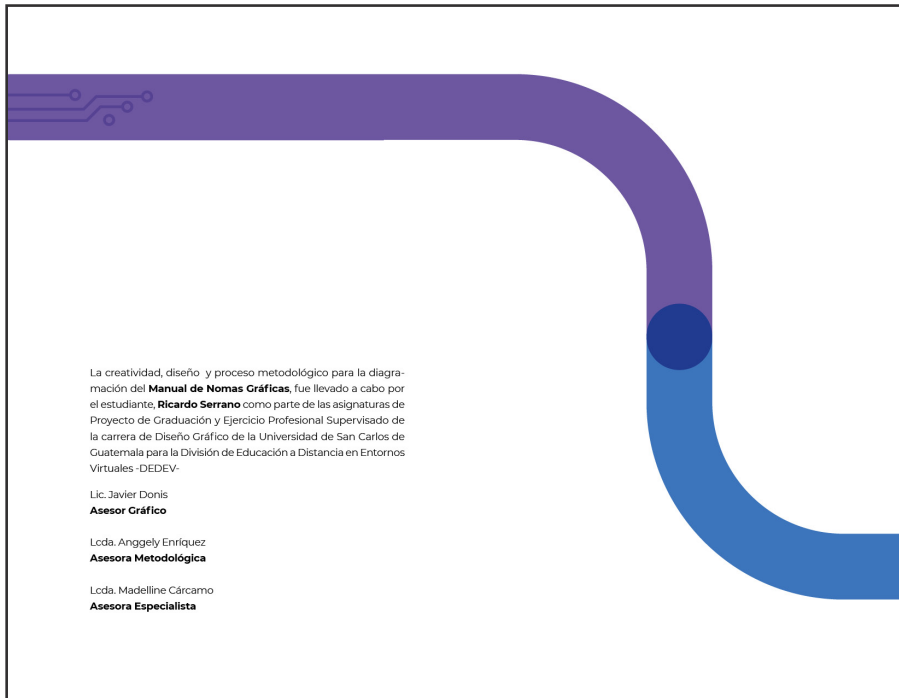
Manual de Normas Gráficas - Introducción

Introducción

El presente manual consta de distintas normas gráficas e información institucional para la División de Educación a Distancia -DEDEV-, la cual es una dependencia de la Dirección General de Docencia creada el 27 de Marzo de 2019 con el fin de apoyar la educación en los entornos virtuales.

A continuación se presenta un margen contextual que presenta la misión, visión y objetivos de la División, los cuales reflejan su personalidad y como se presenta ante la comunidad sancarlista. Posteriormente se indican los lineamientos gráficos de para la construcción del logotipo, así como la normativa de uso, estilos tipográficos, paletas de color y su aplicación en distintos materiales.

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV- 7



Historia

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

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

Misión

Somos la instancia responsable de implementar e innovar prácticas educativas a través de la gestión del conocimiento y la investigación, así como del aprendizaje en ambientes virtuales utilizando tecnologías educativas como recursos didáctico-metodológicos, para la consecución de los fines de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Visión

Ser la instancia líder en Educación a distancia y virtual de la Universidad de San Carlos de Guatemala que coadyuve a ampliar la cobertura educativa, el intercambio del conocimiento y ofrecer alternativas educativas integrales que superen las limitaciones de tiempo y espacio, a través de la implementación de las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas.

Ámbito de aplicación

Trabajar en el desarrollo de las modalidades de enseñanza-aprendizaje (abierta, a distancia, virtual y en línea) para los programas oficiales de la Administración Central y el acompañamiento de la implementación en las distintas unidades académicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Funciones

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

Servicios

La DEDEV ofrece a los docentes programas novedosos, actualizados científica y tecnológicamente que permiten satisfacer las exigencias de formación docente de la Universidad de San Carlos de Guatemala y que a su vez ayude al desarrollo económico, científico y cultural del país con el fin de continuar con las políticas establecidas en la Educación a Distancia en Entornos Virtuales.

Dentro de los servicios que prestan se incluye el uso de la plataforma educativa Moodle alojada en la nube, al igual que sistemas de videoconferencias y correos institucionales para docentes bajo el dominio @profesor.usac.edu.gt. Fomentando entre los docentes la implementación y estandarización de la educación a distancia, virtual, abierta y en línea en las Unidades Académicas de la USAC, por medio de herramientas pedagógicas y tecnológicas que contribuirán a la educación presencial.

Entre las herramientas que se ofrecen por parte de la DEDEV se pueden mencionar:

- a. Diplomados e-learning y b-learning
- b. Cursos cortos e-learning
- c. Capacitaciones presenciales, semipresenciales y virtuales.
- d. Talleres presenciales y virtuales.

Al implementar estos recursos y medios digitales el docente no solo se verá beneficiado en la educación virtual, también logra apoyar con estas herramientas la docencia presencial.

Objetivos

1. Establecer las bases y principios para el desarrollo de una educación superior a distancia dentro del marco de los entornos virtuales de aprendizaje.
2. Promover la educación a distancia dentro de los entornos virtuales y ofrecer alternativas complementarias a los procesos de enseñanza-aprendizaje a la comunidad universitaria innovando en los procesos de formación apoyados por las tecnologías educativas en las distintas unidades académicas de la Universidad.
3. Proponer estrategias de formación y capacitación para crear una cultura de educación virtual en las unidades académicas y administrativas de la Universidad.
4. Impulsar la educación virtual, en función de las necesidades de formación profesional actualizada con el uso de la tecnología educativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
5. Promover la educación a distancia dentro de los entornos virtuales y ofrecer alternativas complementarias a los procesos de enseñanza-aprendizaje a la comunidad universitaria innovando en los procesos de formación apoyados por las tecnologías educativas en las distintas unidades académicas de la Universidad.

Manual de Normas Gráficas - Antecedentes

Políticas de comunicación

Impulsar la imagen y concepto de la DEDEV

Gestionar las herramientas de comunicación bajo el concepto "Educación para todos". De manera íntegra, responsable y honesta, de manera que la DEDEV sea reconocida como una de las mejores plataformas educativas en entornos virtuales adaptable a su grupo objetivo.

Identificar las oportunidades de comunicación, evaluando los beneficios y riesgos de cada uno de estos procesos conlleva sin perjudicar la reputación de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Colaborar activamente en la creación de cultura interna.

Contribuir a través de diferentes métodos de comunicación, la creación de una ideología interna acorde a los valores y objetivos de la DEDEV, las cuales apoyen a satisfacer las negativas, y favorezcan al orgullo de pertenencia de cada empleado.

Fomentar entre los empleados la formación a través de capacitaciones que se relacionen con la educación virtual, abierta a distancia.

Gestión de comunicación y planificación con el grupo objetivo.

Evitar los mensajes descalificadores o poco inclusivos que perjudiquen la realización de la comunicación responsable, que no genere expectativas inalcanzables para el grupo objetivo.

Establecer entre los diferentes grupos objetivos una relación de confianza, respeto e igualdad, basado en el compromiso de satisfacer sus necesidades, reconocer sus intereses y respetar sus derechos.

Planificar lo que la DEDEV busca comunicar a corto, mediano y largo plazo, tomando en cuenta los diferentes mensajes, idiomas y medios que pueden ser utilizados, con el fin de asegurar que los recursos utilizados sean los adecuados.

Utilizar y adoptar canales de comunicación eficientes y dinámicos, los cuales transmitan de forma clara la información al grupo objetivo, la cual debe cubrir sus necesidades e invitarlos a participar en actividades que alimenten su conocimiento.

Toda información publicada por la DEDEV debe ser aprobada por sus autoridades antes de ser difundida a su grupo objetivo.

14 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV-

**Innovando
en la educación
superior**

Eslogan

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

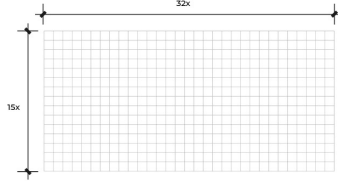
Construcción del isotipo

Fundamentación: Actualmente la educación virtual a tomado un papel muy importante en los procesos de aprendizaje, tomando como punto de partida las distintas plataformas y el universo tecnológico, la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-, parte de estas premisas para la creación de una imagen única y diferente la cual resalta sus características en el entorno educativo digital.

La construcción del isotipo se realiza con base en la fusión de elementos característicos de la DEDEV entre ellas la inteligencia artificial, la cual es representada con redes de conexión que permiten crear distintos espacios y superficies de trabajo en un entorno virtual, en este caso, un libro el cual simboliza la educación abierta que ofrece a la comunidad de estudiantes sancarlistas.

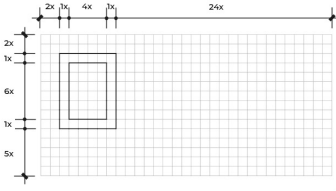
Proceso de construcción

Fase 1: Se delimita el área donde se creará el isotipo con una medida de $32x \times 15x$ para complementar se crean los ejes XY para ubicar el centro.



18 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV -

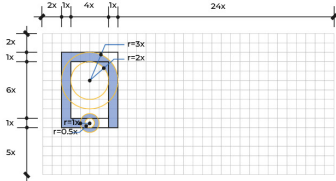
Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación



Fase 2: Dejando $2x$ de espacio en vertical y $1x$ en horizontal se elaborarán 2 rectángulos, uno de $6x \times 6x$ y otro de $4x \times 6x$ dentro del rectángulo mayor. Esto se realiza con el fin de darle cuerpo al isotipo.

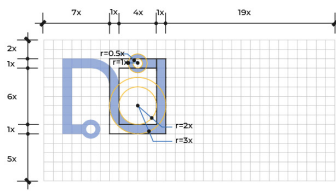
Fase 3: Para crear la primera "D" la cual es una página del libro se realiza tratamiento en el borde superior derecho fusionando este con un círculo de $3x$ y otro de $2x$ de radio para que siga el mismo cuerpo del contenido.

A su vez se realiza una sustracción de $1x$ en la parte inferior y se adhiere un remate de $1x$ y $0.5x$ de radio.

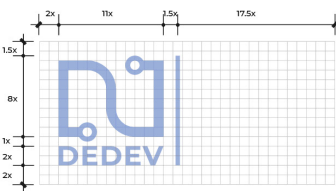


División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV - 19

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación



Fase 4: Se ejecuta el proceso 2 y 3 de forma contraria, iniciando a 6x del margen horizontal y 2x vertical, un giro de 180 grados, y una fusión en los elementos permitirá la visualización del isotipo.

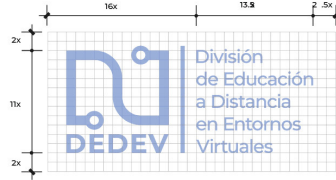


Fase 5: Al concluir el isotipo, se colocará debajo este las siglas de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- dejando 1x de espacio entre el mismo, la altura de las letras será de 2x y ocupará un ancho de 11x. La tipografía utilizada en las siglas será Montserrat Bold.

Para distribuir el peso del nombre completo de la DEDEV y el isotipo. Para ello, se colocará una línea divisoria a 1.5x de separación del margen superior y del isotipo y tendrá un largo de 12.5x.


20 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV-

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación



Fase 6: Para concluir se colocará el nombre completo de la DEDEV a una distancia de 1.5x de la línea divisoria y ocupará un espacio de 13.5x de ancho y 11 de alto. El tipo de letra utilizado en el nombre será Montserrat Medium.

Cuadrícula de Reproducción



Para la reproducción a gran formato del logotipo se debe considerar la medida x como una cuadrícula la cual debe reservar un área de 3x para darle un respiro al mismo en los distintos espacios que sea aplicado.

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV- 21

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

Aplicación incorrecta del imagotipo

Se considera incorrecto cualquier cambio y/o alteración que se realicen a los elementos que componen este logotipo en especial: Distorsión de su composición, utilización de colores ajenos a la marca, alterar la posición de los elementos.

24 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV-

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

Tamaño de reproducción

Para lo perder la legibilidad del Isotipo es importante no hacerlo menor de 1.5 cm de ancho y para el Isólogo, es necesario mantener un tamaño mínimo de 2 cm de ancho.

Uso estandar

Uso mínimo

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV- 25

Tipografía para la construcción del imagotipo

Montserrat

Montserrat bold: Este estilo con una mayor peso visual, busca dar relevancia y memorabilidad dentro del grupo objetivo al que está dirigida la institución. Al final este estilo tipográfico es utilizado en las siglas "DEDEV".

Montserrat medium: A pesar de ser una tipografía con un peso visual similar al anterior, esta versión permite visualizar una que aun que esta sea ligera se aprecie su importancia que se busca dar al nombre de la DEDEV.

Bold: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Medium: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Bold: 1234567890

Aa

Aa Bb Cc
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 / * - . : ; ' ! " # \$ % & / () =

Montserrat

Tipografía Corporativa

La familia tipográfica seleccionada para las aplicaciones gráficas de la DEDEV, fue la creación de la diseñadora argentina Julieta Ulanovsky. Montserrat es una familia tipográfica geométrica del estilo sans serif inspirada en las antiguas tipografías urbanas que se visualizaban en las calles de Buenos Aires, Argentina.

Montserrat cuenta con una gran variedad de cuerpos y tipos, que dan peso al contenido visual desarrollado, o bien sus versiones cursiva y en sus tipografías, la familia tipográfica permite jerarquizar y mejorar los recorridos visuales de las piezas diseñadas. Para el desarrollo del logotipo se seleccionaron de esta gran cantidad de tipos:

Titular
Titular - Montserrat extrabold - 44pt

Subtitular
Subtitular - Montserrat bold - 28pt

Título de Contenido
Título de contenido - Montserrat bold - 22pt

Subtítulo de Contenido
Subtítulo de contenido - Montserrat semibold - 13pt

Contenido
Contenido - Montserrat regular - 9 pt

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

Sistema de color primario

Dentro de la selección de color, el imago-tipo se trabajó en dos tonos: azul y Purpura. Para dicha selección fueron tomados en cuenta factores relativos de la psicología del color y se buscó la correcta asociación al mensaje que la DEDEV busca transmitir: Innovación Educativa

Azul: dentro del marketing, el color azul es asociado con la tecnología, inspira confianza y suele relacionarse con la parte intelectual de las personas. Es aplicado en la imagen de la DEDEV para representar esa idea de intelectualidad aplicada por medio de la educación virtual.

Purpura: Color relacionado con la Sabiduría y la creatividad, es asociado en el ámbito tecnológico al poder y a la sofisticación, estimula las emociones personales como la dignidad y la superación personal.

Azul

Códigos del color

Pantone: 2727 C
HEX/HTML: 307FE2
RGB: 48, 127, 226
CMYK: 75, 45, 0, 0

Purpura

Códigos del color

Pantone: 2665 C
HEX/HTML: 7D55C7
RGB: 125, 85, 199
CMYK: 65, 73, 0, 0

28 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV-

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

Amarillo

Códigos del color

Pantone: 1225 C
HEX/HTML: FFCB45
RGB: 255, 200, 69
CMYK: 0, 16, 80, 0

Negro

Códigos del color

Pantone: P 179-35 C
HEX/HTML: 363434
RGB: 54, 52, 52
CMYK: 0, 0, 0, 95

Sistema de color secundario

Para complementar el uso de los colores secundarios se selecciona el color amarillo y el color negro, este último en un tono azulado, con el fin de complementar y contrastar con los tonos de color utilizados como principales.

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV- 29

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

Sistema iconográfico

30 División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV-

Manual de Normas Gráficas - Diseño y Aplicación

Patrón visual

División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales - DEDEV- 31









Capítulo 6 - Proceso de Producción Gráfica









6.7 Lineamientos para la puesta en práctica

Proceso de Reproducción

Para la reproducción de los materiales presentados en el manual de normas gráficas se deben tomar en cuenta los lineamientos presentados en cada una de las piezas.

Los elementos impresos como, hoja membretada, sobres, folders y tarjetas de presentación puede ser reproducidos en imprentas que ofrezcan servicio digital, o bien, litográfico. A continuación se sugieren los tipos de papel y acabados que se deben aplicar en cada una de las piezas antes mencionadas:

- **Hoja Membretada:** Esta puede ser impreso en papel bond de 80 gramos en el sistema que más convenga a la institución.
- **Sobres:** Este debe ser impreso en un pliego de bond en impresión litográfica.
- **Tarjeta de presentación:** Para las tarjetas de presentación se recomienda impresión sobre papel husky 12, con un laminado mate y reservado sobre áreas indicadas en el arte final.
- **Folder:** Estos pueden ser impresos en papel texcote u opalina, debe incluir pegado en pestaña de seguridad para evitar pérdida de documentos.
- **Libreta:** Para las libretas se recomienda un encuadernado de pasta dura con páginas internas bond de 80 gramos. La cantidad de hojas de cada una, quedará a discreción de la DEDEV.

Para uniformes se sugieren acabados de bordado en el logotipo de la DEDEV y serigrafía en complementos gráficos que lo acompañen. En los materiales promocionales se recomienda la sublimación en artículos como tazas, cintas para gafete, lápices, lapiceros, y bolsas de tela.

El gafete de trabajador se sugiere sea impreso en material PVC.

Cualquier modificación que se realice en el arte final de cualquiera de las piezas, debe realizarse en el programa Adobe Illustrator o Indesign según sea el documento requerido. El formato para los medios digitales en imágenes debe ser en PNG o bien JPG y en presentaciones digitales se sugiere el uso de PDF.

Impresiones y Cotizaciones

Para realizar la reproducción de cada una de las piezas gráficas se recomiendan los siguientes centros de impresión:

Visión Digital:

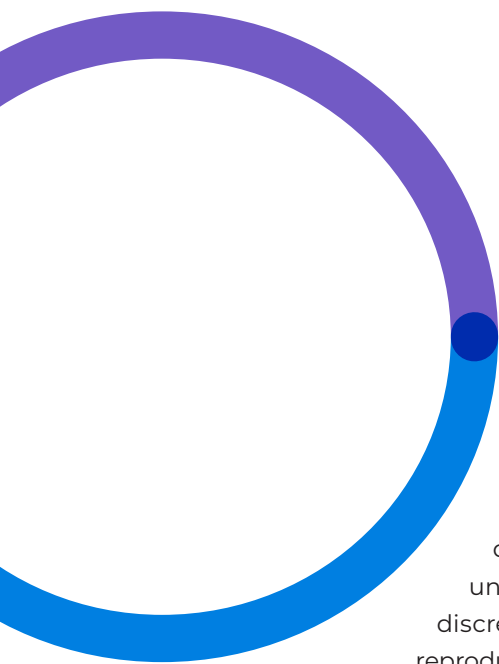
- Teléfono: 2320 3000
- Dirección: Anillo Periférico Diagonal 12, Ciudad de Guatemala
- Servicios: impresión digital, litografía, serigrafía y bordados
- Correo: visiondigitalmajadas@gmail.com

Last Minute:

- Teléfono: 2296 1696, 2296 1697
- Dirección: 28 Avenida 5-80, Zona 11
- Servicios: lonas vinílicas, planos, impresión, encuadernado, troquelado
- Correo: majadas@lastminute.net.gt

Sublitek:

- Teléfono: 4007 60024
- Servicios: sublimado y serigrafía
- Correo: sublitek@grupoonegt.com



Proceso de Divulgación

Al iniciar con la aplicación y divulgación de la nueva imagen corporativa de la DEDEV se deben seguir las indicaciones presentadas en el manual de normas gráficas, el cual dará seguimiento al uso correcto del logotipo, color, estilos tipográficos y elementos visuales que serán utilizados en las nuevas piezas que realice la institución.

Se debe priorizar la implementación de la nueva papelería corporativa, así como el uso de materiales promocionales que darán a conocer a la DEDEV dentro de la comunidad universitaria. La implementación de esto último quedará a discreción de la División y el presupuesto que tengan para su reproducción.

Para redes sociales (Facebook y Twitter) se deben utilizar las piezas presentadas para foto de perfil, portada y plantilla para post de invitación que puede ser modificado según la necesidad de la institución. El cambio de los elementos gráficos debe ser simultáneo en cada una de las plataformas.

Proceso de Medición de Resultados

Al ser una institución con énfasis en el entorno digital los resultados podrán ser observados de forma gradual según el número de interacciones y seguidores que adquiera la DEDEV en sus redes sociales y con el incremento de participantes en las actividades que realizan para apoyar a los docentes de la USAC para el manejo de herramientas digitales. Entre ellas se pueden mencionar: capacitaciones, diplomados y conferencias.



6.8 Honorarios

A continuación se presenta el costo de la elaboración del proyecto, así como costos de insumos y el total de horas invertidas en cada una de las fases de este proyecto:

Insumos

Descripción	Horas	Valor por hora	Total
Uso de Equipo Dell Gamer 15	211,5	Q.00.52	Q.109.98
Uso de Servicio Eléctrico	211,5	Q.00.32	Q.67.68
Uso de servicio de Internet	211,5	Q.00.32	Q.67.68
Insumos de librería			Q.50.00
Subtotal:			Q.294.36

Servicios Técnicos

Descripción	Horas	Valor por hora	Total
Investigación Cualitativa del GO	12	Q.35.00	Q.420.00
Instrumentos de Investigación	1	Q.35.00	Q.35.00
Entrevistas cualitativas a GO	5	Q.45.00	Q.225.00
Tabulación de datos	5	Q.25.00	Q.125.00
Investigación de Insumos Gráficos	8	Q.15.00	Q.120.00
Subtotal:		31	Subtotal: Q.920.00

Servicios Profesional

Descripción	Horas	Valor por hora	Total
Definición de <i>Insight</i>	7	Q.350.00	Q.2,450.00
Conceptualización de Diseño	10	Q.350.00	Q.3,500.00

Capítulo 6 - Proceso de Producción Gráfica

Descripción	Horas	Valor por hora	Total
Diseño de Logotipo	50	Q.75.00	Q.3750.00
Hoja Membretada	1.5	Q.50.00	Q.75.00
Tarjeta de Presentación	4.5	Q.50.00	Q.225.00
Folder	3.5	Q.50.00	Q.175.00
Sobre	4.5	Q.50.00	Q.225.00
Camisa Polo	1	Q.50.00	Q.50.00
Playera	3	Q.50.00	Q.150.00
Cinta para Gafete	1	Q.75.00	Q.75.00
Gafete	1,5	Q.50.00	Q.75.00
Diseño de Taza	0,5	Q.75.00	Q.32.50
Firma Electrónica	1,5	Q.45.00	Q.67.50
Piezas Para redes Sociales	3	Q.50.00	Q.150.00
Plantilla de Presentación	1,5	Q.75.00	Q.112.50
Presentación para validación 2	1,3	Q.50.00	Q.65.00
Validación, especialistas de diseño		Q.1600.00	Q.1600.00
Validación con Grupo Objetivo		Q.2500.00	Q.2500.00
Cambios realizados	3	Q.100.00	Q.300.00
Lineamientos de Aplicación	1,2	Q.75.00	Q.90.00
Diseño y Diagramación del manual de normas gráficas	75	Q.150.00	Q.11,250.00

Total: 180,5 horas

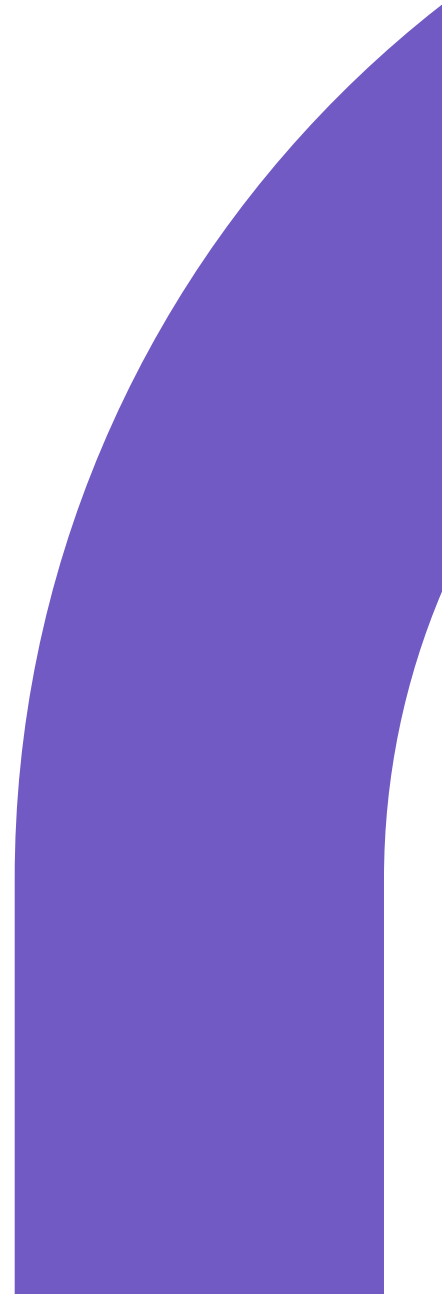
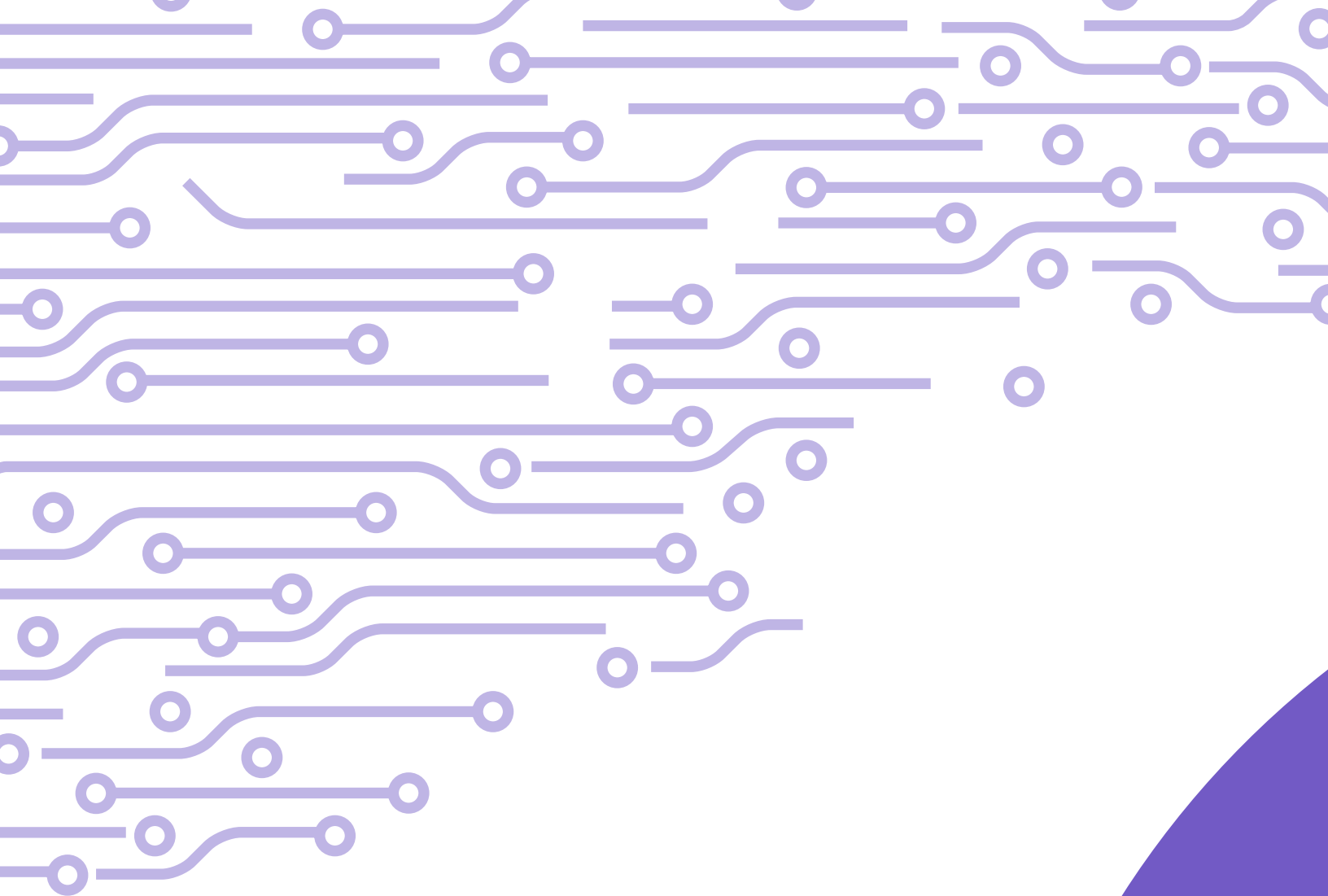
Subtotal: Q.26,917.5

Nota: El costo total de este proyecto es una donación del estudiante José Ricardo Serrano Castellanos, como parte del Ejercicio Profesional Supervisado de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la USAC.

Servicio T: Q.920.00

Insumos: Q.294.36

Total: Q.28,131.86





Capítulo 7

Síntesis del Proceso

La culminación del proyecto deja puntos por analizar que pueden servir para mejorar los procesos de gestión y elaboración de futuros trabajos.

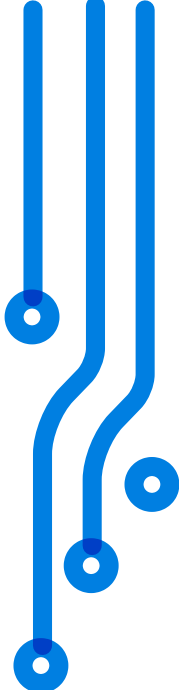
Contenido del capítulo:

- 7.1 Lecciones aprendidas
- 7.2 Conclusiones
- 7.3 Recomendaciones

7.1 Lecciones Aprendidas

Gestión de Proyecto

- La etapa investigativa de un proyecto requiere de un proceso de recopilación de datos sobre los temas que se relacionan y fundamentarán el mismo, con el propósito de solventar la necesidad de comunicación y visibilidad de la institución.
- La planificación de un proyecto permite al estudiante realizar de forma organizada el desarrollo del contenido con el fin de elaborar de manera eficiente los materiales solicitados.
- Leer constantemente la información redactada para no incurrir en faltas ortográficas o de redacción al momento de generar los antecedentes y otros documentos para institución.
- Para mejorar los procesos de gestión se deben notificar al jefe inmediato cada uno de los pasos a seguir para el conveniente desarrollo de cada fase del proyecto.
- Es importante que para la elaboración de un proyecto de investigación se consideren posibles contratiempos que afecten la continuidad del mismo, se deben identificar alternativas que permitan al diseñador continuar con los procesos respectivos y cumplir con los tiempos programados.
- Es importante priorizar la comunicación con docentes, profesionales y clientes durante las etapas de validación, debido a que, en caso de surgir inconvenientes, por medio de una fluida comunicación sea posible continuar con la etapa de elaboración de los materiales. Por lo anterior, es necesaria la recepción constante de comentarios que permita una solución eficiente al problema de comunicación.



Producción Gráfica de Diseño

- Previo al desarrollo de las piezas gráficas, es importante contar con información básica sobre la elaboración de una identidad corporativa, al igual que en temas de diagramación, ilustración, color, tipografía, que facilite el trabajo.
- Se debe solicitar con anticipación la información necesaria para una revisión previa al desarrollo del contenido gráfico.
- Al momento de realizar un proyecto, este debe ser desarrollado con base en el concepto creativo, el cual propone diferentes premisas de diseño que facilitan la elaboración del mismo.
- Se deben analizar minuciosamente los comentarios recibidos en las distintas etapas de validación para lograr mejores resultados en las piezas gráficas que se proponen al cliente. La opinión de personas externas al diseño permite visualizar de mejor manera si los elementos gráficos responden al concepto creativo.

7.2 Conclusiones

Logro

Objetivo General

- Al llevar a cabo un proceso de investigación es necesario recopilar los datos pertinentes de los temas que solventarán la necesidad de comunicación de la institución, mediante las propuestas gráficas y que, además, permitan plantear una estrategia que aborde de mejor manera al grupo objetivo.

Objetivo Especifico de comunicación

- Al cumplir con los lineamientos de investigación, se logra la formulación de un *insight* que explique las cualidades del grupo objetivo y permita responder a sus necesidades mediante un concepto creativo que lo relacione con la pieza gráfica.
- Al implementar los comentarios recibidos en los procesos de producción gráfica se alcanza un mayor impacto en el grupo objetivo, atrayendo su interés a través de los elementos visuales que compongan las piezas gráficas.

Objetivo Especifico de diseño

- Al identificar las nuevas premisas visuales a través del *feedback* recibido por parte de los profesionales en diseño y del grupo objetivo, se elaboran mejores propuestas visuales y de diseño que respondan a las necesidades de la institución .

Impacto

Objetivo General

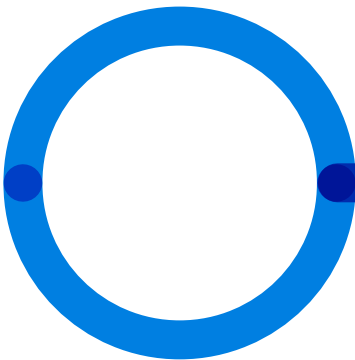
- Al cumplir con las distintas etapas de producción se aprecia de mejor manera la situación en la que se encuentra la institución al no contar con un normativo visual que lo apoye.
- El constante análisis de las piezas gráficas elaboradas, permite generar un mejor criterio de diseño para la elaboración de una identidad corporativa.

Objetivo Específico de comunicación

- El desarrollo de gráficas y antecedentes permite mostrar un panorama real de la situación y las condiciones en las que se encuentran el grupo objetivo. Esto se debe al acercamiento que se tiene con ellos para conocer más del entorno social en donde se encuentra y la forma en que interactúan.

Objetivo Específico de diseño

- La implementación de las distintas piezas gráficas realizadas con el fin de mejorar la imagen y el proceso de comunicación de la DEDEV, facilitarán que sea reconocida entre los docentes y estudiantes de la USAC.



7.3 Recomendaciones

A los estudiantes

- Tomar en cuenta que la planificación del proyecto se debe realizarse con anticipación para lograr una recolección de datos pertinente para el beneficio de la institución y del grupo objetivo del proyecto.
- Programar reuniones semanales con los jefes inmediatos y con los asesores especialistas, permitirá el seguimiento adecuado al desarrollo de un proyecto y facilitará su eficiente producción.
- Para el desarrollo de las piezas gráficas es importante realizar una investigación previa, la cual brinde referencias visuales que respondan a las tendencias actuales y al concepto creativo.
- La planificación para el desarrollo del contenido visual debe ser realizada según las necesidades presentadas por la institución.
- Mantener una comunicación constante con docentes, profesionales y clientes para las etapas de validación, esto con el fin de no atrasar los procesos tales como: entrevistas, encuestas o conferencias en las que participan los colaboradores.

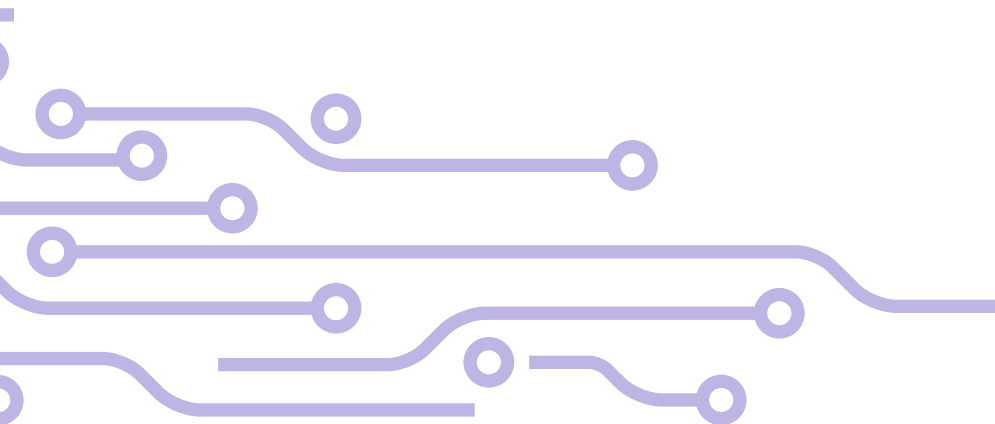
A la institución

- Es importante que la DEDEV de seguimiento a los procesos de producción gráfica para comunicarse de mejor manera con los docentes y estudiantes de la USAC.
- Realizar las investigaciones pertinentes para el desarrollo de nuevo material. Es importante seguir las normas estipuladas en el proyecto para lograr un mejor resultado con el grupo objetivo.
- Cualquier duda para la reproducción de material impreso o digital debe ser consultada con un especialista del diseño, esto con el fin de evitar cualquier error en el formato de reproducción, así como en la cromatología del producto.

Al gremio del Diseño Gráfico

- Analizar al grupo objetivo detalladamente, para crear empatía con él y así ofrecer mejores soluciones visuales para sus necesidades.
- Priorizar las necesidades de la institución al momento de diseñar, sin embargo, se deben analizar los posibles cambios que soliciten para no afectar el diseño de las distintas piezas gráficas.
- Cumplir con los tiempos establecidos en la planificación, con el fin de evitar costos extras que representen pérdida de tiempo, tanto para la institución, como para el diseñador gráfico.
- Mantener una comunicación constante con la institución permitirá agilizar cualquier contratiempo que pueda presentarse durante el proceso de producción gráfica.





Referencias



Referencias

Ángeles, Juliane. «*Tendencias de diseño gráfico 2020*». En: Crehana. Consultado el 24 de agosto de 2020, <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/estas-son-las-7-tendencias-en-diseno-grafico-2020/#tendencias-de-diseno-grafico-2020>

Cachón, Gabriel, Camilo Prado y José Zúñiga. *La relación entre identificación y lealtad en una universidad pública: ¿Existen diferencias entre (las percepciones) profesores y egresados?* Junio 2019. Consultado el 12 de agosto de 2020, <http://dx.doi.org/10.1016/j.iemeen.2019.04.005>

Calderón. Alexander. «*Nivel socioeconómico de Guatemala*». 7 de marzo de 2018. Consultado el 24 de agosto de 2020, <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioecon%C3%B3micos-en-guatemala>.

Caldevilla Domínguez, David. *La importancia de la identidad visual corporativa*. *Vivat Academia*, No. 103 (2009):1-26. Redalyc, Madrid: Universidad Complutense de Madrid. 2009. Consultado el 9 de agosto de 2020 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752966001>

Casas, Verónica de, Virginia Iguacel y Gabriela Scalabroni. «*La imagen de empresa como proceso de interpretación acumulativa*». Fundación Universitat de Educación Superior. Relaciones Públicas Empresariales. 2012. Consultado el 22 de agosto de 2020, https://rrppfu.files.wordpress.com/2012/08/modulo-1_relaciones-pc-3bablicas-empresariales.pdf

Cuevas, Douglas. «*USAC rechaza petición sobre que estudiantes ganen por decreto*». *Prensa Libre*, 8 de mayo de 2020. Consultado el 24 de junio de 2020, <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/usac-rechaza-peticion-sobre-que-estudiantes-ganen-por-decreto/>

Duarte Cristancho, Jemima. «*Formación permanente de docentes en servicio alternativa para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua escrita en la educación básica integral*». Tesis Doctoral en URV. Facultad de Ciencias de la Educación y Psicología. Departamento de Pedagogía, Programa de Doctorado “La Calidad y la Reforma Educativa”. Universidad Rovira i Virgili, España. 2007. Consultado el 16 de septiembre de 2020, <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8931/4/AMBITOCONTEXTUALIII.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

- Fraticola, Paola L. «La comunicación y el simbolismo del color». En: *Actas de Diseño 8. IV Encuentro Latinoamericano de Diseño 2009. Diseño en Palermo Comunicaciones Académicas*. Año IV, Vol. 8, marzo 2010, Buenos Aires, Argentina. 264 páginas. Consultado el 24 de agosto de 2020, <https://doi.org/https://doi.org/10.18682/add.vi8>
- Fundación Universitaria Los Libertadores. *Acuerdo del Consejo Superior No. 10 del 6 de abril del año 2017, por el cual se aprueba la Política Institucional de Comunicaciones de la Fundación Universitaria Los Libertadores y se reglamenta su organización*. 6 de abril 2017. Consultado el 18 de junio del 2020, <https://www.ulibertadores.edu.co/images/documentos-institucionales/documentos/politica-comunicacion-2019-2.pdf>
- García Sánchez, Jaime y Patricia Jáuregui Arias. *Educación a distancia y mundos virtuales. Revista Miradas 1 (2)*, 163-77. 2019. Consultado el 9 de agosto de 2020 <https://doi.org/10.22517/25393812.22051>
- García, Alberto. «La USAC y la docencia ante el distanciamiento social por el COVID-19». *Caminante, Periódico Digital Universitario*, 5 de agosto de 2020, <http://caminante.usac.edu.gt/index.php/2020/08/05/la-usac-yla-docencia-ante-el-distanciamiento-social-por-la-covid-19/>
- Hemeroteca Prensa Libre. «2010: USAC es liberada tras 52 días de cierre». *Prensa Libre*, 28 de septiembre de 2017. Consultado el 24 de junio de 2020, <https://www.prensalibre.com/hemeroteca/universidad-de-san-carlos-es-liberada-por-epa/>
- ISEA. «La educación a distancia en Guatemala». S.f. Consultado el 24 de junio de 2020, <https://isea.edu.gt/la-educacion-a-distancia-en-guatemala/>
- IsotipoDesign. «Tendencias de iconos en diseño web 2020». 20 diciembre 2019. Consultado el 22 de septiembre de 2020, https://isotipo.org/icono-diseno-web-tendencia-2020/#1_Iconos_de_linea_con_formas_de_color
- León, Aníbal. 2007 «Qué es la Educación». *Revista EDUCERE. Universidad de los Andes, Venezuela*. 2007. Consultado el 16 de septiembre de 2020, <https://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- Margalef García, Leonor y Andoni Arenas Martija. «¿Qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular». *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, No. 47, 13-31. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso Viña del Mar, Chile, 2006. Consultado el 16 de septiembre de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828002>
- Martínez Cañellas, A. «Psicología del color». 10 de septiembre de 2008. Consultado el 24 de agosto de 2020, <https://www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287>

- Medina-Gamero, Aldo. *La virtualidad de la educación, un reto en el aprendizaje universitario. Reseña del libro de Claudio Rama, Políticas, tensiones y tendencias de la educación a distancia y virtual en América Latina. Revista iberoamericana de educación superior*, 10(29), 215-217. México, 2019. Consultado el 9 de agosto de 2020, <https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2019.29.532>
- Ministerio de Ciencias Tecnológicas y de Telecomunicación. «*Flor de loto, relacionando ideas para obtener soluciones*». S.f. Consultado el 19 de julio de 2013, https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4656841/mod_resource/content/1/herramientas_practicas_para_innovacion_1.0_flor_de_loto.pdf
- Ministerio de Trabajo y Previsión Social. *Salario mínimo 2020*. Consultado el 30 de diciembre de 2020. <https://www.mintrabajo.gob.gt/index.php/dgt/salario-minimo/>
- Morelli, Antonella. «*Tendencias de ilustración 2020*». En: Crehana, 18 de mayo del 2020. Consultado 24 de agosto de 2020. <https://www.crehana.com/blog/disenio-grafico/tendencias-ilustracion-2020/>
- Paulhebertdesigns.com. *Los colores utilizados por los diez sitios más populares*. 18 de septiembre de 2016. Consultado el 8 de junio de 2020, http://paulhebertdesigns.com/web_colors/
- Remigio Gaspar, Rosario del Pilar. «*Impacto de la comunicación estratégica en la identidad corporativa de las universidades privadas licenciadas de Lima, 2018*». Tesis de Maestría en Relaciones Públicas, Escuela Profesional de Ciencias de la Comunicación Sección Post Grado, Universidad San Martín de Porres, Perú 2018. Consultado el 12 de agosto de 2020, https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/4030/remigio_grp.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Rivera Rodríguez, Hugo y Diana Cabra Ballesteros. «*La importancia de la identidad corporativa en las instituciones de educación superior*». *Revista Espacios*, Vol. 37 (N° 27) 2016. Pág. E-1. Consultado el 9 de agosto de 2020, <http://www.revistaespacios.com/a16v37n27/163727e1.html>
- Rodríguez C. Rocío. «*El uso de la ilustración en publicidad de bebidas y su orientación hacia jóvenes en adolescencia tardía*». Tesis de grado en Publicidad y Relaciones Públicas. Facultad de Ciencias Sociales, Jurídicas y de la Comunicación. Universidad de Valladolid. 2019. Consultado el 24 de agosto de 2020, <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/36968>
- Soares, Pedro. «*Conoce los beneficios de la identidad visual en el marketing digital*». 30 de julio de 2018. Consultado el 5 de septiembre del 2020, https://blog.e-goi.com/es/beneficios-identidad-visual-marketing-digital/#Cuales_son_los_principales_beneficios_de_una_buena_identidad_visual
- Soca, Ana Inés. «*Tipografía II*». *Apunte de Cátedra interactivo*. 2020. Consultado 24 de agosto de 2020. http://www.catedratecno1.com.ar/pdf-apuntes/Tipografia_II.pdf

Suárez-Carballo, Fernando. "Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: concepto y rasgos visuales." *Pensar La Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias* 13, julio 2019. Universidad Complutense de Madrid (UCM): 45–64. Consultado junio de 2020. <https://doi.org/10.5209/pepu.65019>

USAC, Coordinadora de Información Pública. *Desarrollo histórico de la USAC. «Los retos del siglo XXI»*. Consultado el 24 de septiembre del 2020, [//www.usac.edu.gt/historiaUSAC.php](http://www.usac.edu.gt/historiaUSAC.php).

_____, Departamento de Registro y Estadística, Sección de Estadística. «*Total de Estudiantes Inscritos por Unidad Académica y Carrera, Según Categoría de Ingreso Ciclo Académico 2019*». Mayo 2019. Consultado el 26 de junio de 2020, https://registro.usac.edu.gt/formularios_rye/INSCRITOS2019.pdf

_____, Dirección General de Docencia; Consejo Académico. *Acta No. 02-2016, punto 2.2, Página 3. Propuesta de proyectos Usac, 2016. Proyecto División de Educación a Distancia*. Consultado el 9 de agosto de 2020, , <https://diged.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2016/06/Acta-No.-2-2016.pdf>.

_____, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. «*Antecedentes*». Consultado el 2 de junio de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

_____, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. «*Presentación*». Consultado el xx de xx del 20xx <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

_____, División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales. «*Quiénes somos*». Consultado el 2 de junio de 2020. <https://virtual.usac.edu.gt/antecedentes/>

_____. «*Listado de Carreras a Licenciatura por Unidad Académica*». 2013. Consultado el 25 de junio de 2020, <https://www.usac.edu.gt/g/Carreras-de-Grado-USAC-2013.pdf>

_____. «*USACVirtual. Campus Virtuales de la Universidad de San Carlos de Guatemala*». Consultado el 25 de junio de 2020, <https://virtual.usac.edu.gt/>

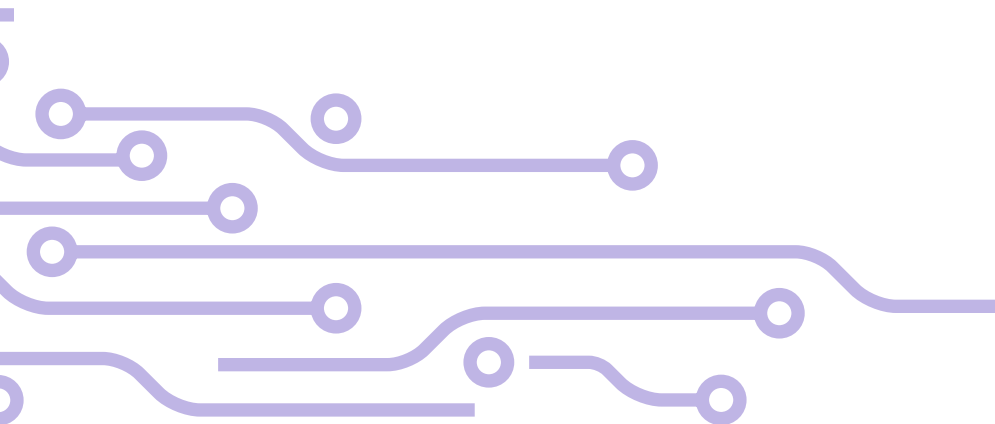
Weather Spark. «*El clima promedio en ciudad de Guatemala*». Consultado el 22 de junio de 2020, <https://es.weatherspark.com/y/11693/Clima-promedio-en-Ciudad-de-Guatemala-Guatemala-durante-todo-el-a%C3%B1o>

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A. 2000.

Entrevista:

Madelline Cárcamo. Entrevista realizada por Ricardo Serrano, 8 de junio de 2020.





Glosario



Glosario

AEU: Asociación de Estudiantes Universitarios, es una institución de estudiantes sancarlistas formada en 1920 con el fin de actuar en las actividades políticas de Guatemala y de la USAC.

B-learning: Es el aprendizaje que combina la educación a distancia y la presencial, la cual implica la utilización de nuevos elementos de tecnología y de comunicación para desarrollar el modelo educativo de una institución. Proviene del inglés, Blended learning.

Branding: Es el trabajo de gestión de marca con el objetivo de hacerla conocida, deseada y con una imagen positiva en la mente y el corazón de los consumidores.

Canales de comunicación: Es el medio físico a través del cual se intercambia información entre una persona y otra con el fin de crear un círculo de emisión de mensajes.

Capacitación: Busca que las personas adquieran nuevas capacidades o habilidades, a través del desarrollo de distintas actividades que aumentan su aprendizaje.

Códigos de diseño: Es una estructura de elementos con el propósito de proveer formas simples, seguras y económicamente eficientes para agilizar y satisfacer el diseño.

Covid-19: Es una enfermedad infecciosa causada por la alteración de un virus común descubierta en la prefectura de Wuhan (China) en 2019. Esta enfermedad provoca al portador fiebre, tos seca y cansancio.

Educación Abierta: Es el planteamiento que se le da a la educación para que toda persona con el interés de aprender tenga el acceso y herramientas para capacitarse sin importar su economía y con acceso a información por internet.

E-learning: Diseño de cursos por medio de plataformas virtuales, almacenadas en una nube o servidor con el fin de garantizar y medir el aprendizaje de los participantes al utilizar plataformas virtuales. Proviene del inglés electronic learning.

Feedback o retroalimentación: Es la respuesta que se recibe de un tercero como parte de algún estímulo.

Identidad Corporativa: Es la suma de características, valores y creencias con las que una empresa se identifica, y gracias a las cuales, se diferencia del resto de empresas, a lo largo del tiempo.

Insight: Es una verdadera revelación del consumidor. Descubre por qué piensa lo que piensa el grupo objetivo, se comporta como se comporta y siente lo que siente.

Manual de normas gráficas: Es un documento en donde se especifican normas básicas de utilización de un logotipo y sus elementos para facilitar el diseño de una marca o institución.

Pedagogía: Es la ciencia que estudia la metodología y técnicas que se aplican para la enseñanza y la educación, la cual incluye las ciencias sociales y psicológicas para su complemento.

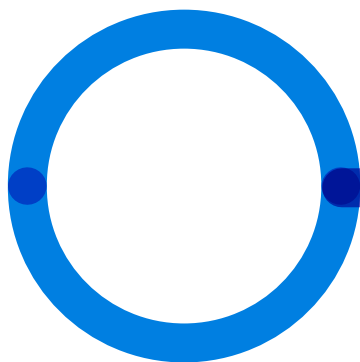
Planificación: Es el proceso realizado por una persona o grupo de personas, con el fin de organizar a través de métodos y estructuras los objetivos trazados con fechas y lugares específicos donde serán realizados.

Posicionamiento: Es una estrategia comercial que pretende conseguir que un producto o servicio ocupe un lugar distintivo, relativo a la competencia, en la mente del consumidor.

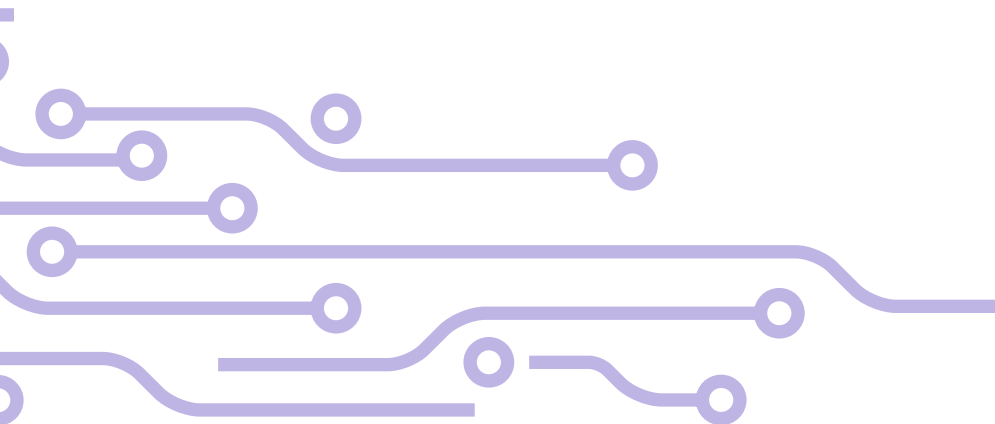
Premisas de diseño: Son las ideas que se generan en una propuesta de diseño, la cual muestra su postura para resolver las necesidades planteadas por un proyecto.

Tendencias: Son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en si va adoptando. Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones.

Tipografía: Es la técnica de escribir, usando diferentes diseños de letras y caligrafía.







Anexos



Anexo 1, Análisis FODA

FORTALEZA

- Método novedoso para acceder a la educación.
- Divulgación masiva a través de redes sociales.
- Fácil acceso a contenido educativo para el aumento de conocimientos.
- Educación abierta donde uno administra su tiempo.
- Facilidad para comunicar e intercambiar opiniones.
- Aumento en el conocimientos educativos en pro a la tecnología.
- Adaptable a cambios e innovación continua.
- Aprendizaje autodirigido.
- Horario flexible.

OPORTUNIDADES

- Accesibilidad a un número amplio de información.
- Interacción con personas de otras culturas a través de nuevas construcciones sociales.
- Desarrollo de creatividad y motivación del aprendizaje.
- Autonomía en los procesos de aprendizaje.
- Número ilimitado de acceso a la información.
- Acceso a la información en cualquier parte y cualquier momento que se necesite.
- Uso de nuevas herramientas educativas.
- Mayor desenvolvimiento en varios temas y distintos ambientes.

DEBILIDAD

- Sistema poco utilizado por la sociedad educativa.
- Poco conocimiento en enseñanza digital.
- Escaso material conocido para la labor docente.
- Dificultad en el aprendizaje por falta de costumbre.
- Falta de promoción en el ámbito educativo.
- Complejidad para personas que inician cursos en medios digitales.
- Escaso conocimiento de parte de los educadores.
- Poca relación interpersonal.
- Carencia de normas para elaboración de material.
- Variedad de cambios para atraer a los estudiantes.

AMENAZASAS

- La información puede confundirse de ser un hecho o una opinión personal.
- Existen demasiados distractores.
- Dependencia del servicio de internet.
- Limitado por el poder adquisitivo de las personas.
- Dificultad a la adaptación de la educación análoga a la digital.
- No se garantiza el aprendizaje.
- Pérdida de tiempo al solucionar errores de conexión.
- Falta de conocimiento de parte del estudiante.

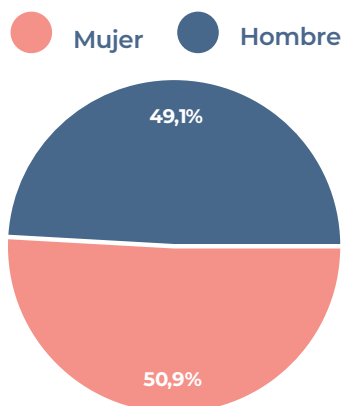
Anexo 2, Encuesta a Docentes

Los siguientes datos fueron obtenidos de una encuesta enviada por medio de correo electrónico a 550 docentes de la USAC, de los cuales se tuvo respuesta de 110.

1. Gráfico de respuestas de formularios.

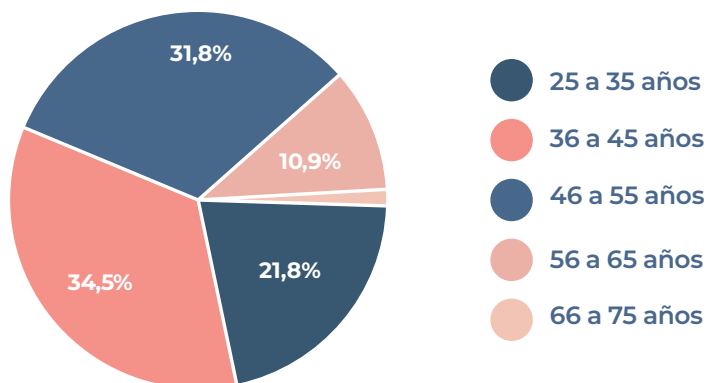
- Título pregunta 1: Sexo
- Número de respuestas: 110

A pesar de ser mínima la diferencia se aprecia un mayor número de docentes femeninos que laboran en la USAC.



2. Gráfico de respuestas de formularios.

- Título pregunta 2: Indique en qué rango de edad se encuentra:
- Número de respuestas: 110

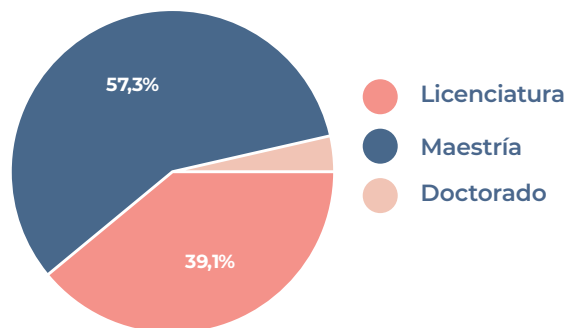


Con los siguientes datos se muestra que la mayoría de los docentes que actualmente laboran en la USAC, se encuentra entre el rango de 30 a 60 años de edad.

3. Gráfico de respuestas de formularios.

- Título pregunta 3: Nivel Académico
- Número de respuestas: 110

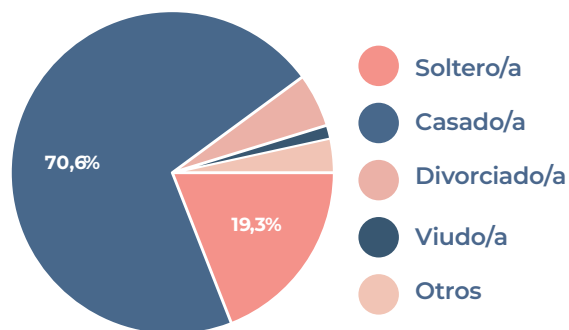
En su mayoría los docentes de la USAC han logrado alcanzar el nivel de Maestría como parte de su desarrollo educativo profesional.



4. Gráfico de respuestas de formularios.

- Título pregunta 4: ¿Cuál es su estado civil?
- Número de respuestas: 109

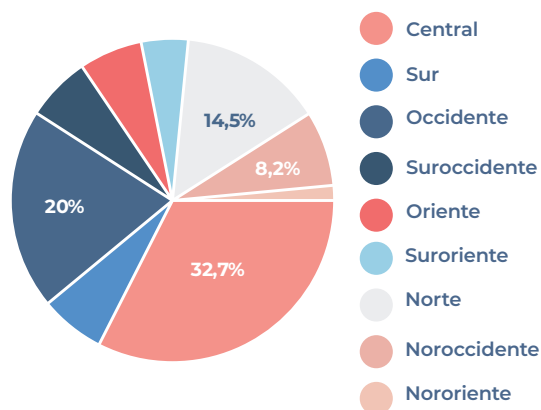
La mayoría de los docentes que respondieron esta encuesta, tienen un estado civil de casado.



5. Gráfico de respuestas de formularios.

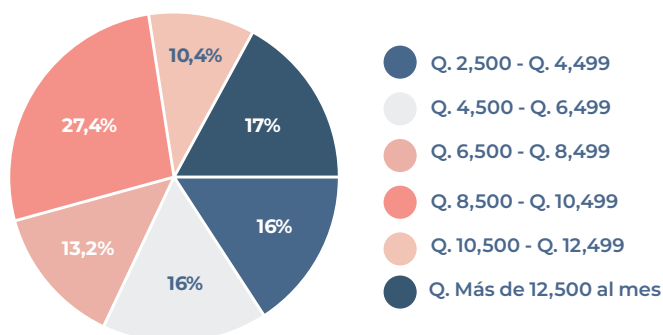
- Título pregunta 5: ¿En qué sector del país vive?
- Número de respuestas: 109

Como se observa en los datos obtenidos la mayor parte de la población encuestada, se encuentra viviendo en su mayoría en el sector central, occidental y norte del país.



6. Gráfico de respuestas de formularios.

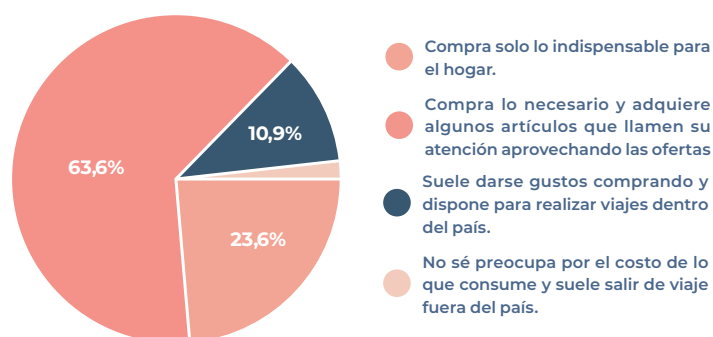
- **Título pregunta 6:** ¿Cuál es el rango de ingresos económicos que percibe mensualmente en su hogar?
- **Número de respuestas:** 106



Los docentes de la USAC perciben en su mayoría un sueldo arriba del mínimo estipulado por el Ministerio de Trabajo el cual es de Q. 3,075.10

7. Gráfico de respuestas de formularios.

- **Título pregunta 7:** Según su habito de consumo. ¿Con cuál de las siguientes descripciones se identifica?
- **Número de respuestas:** 110

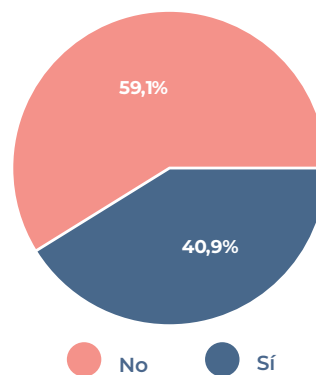


Con estos datos se aprecia que la mayoría de los docentes de la USAC tienden a economizar en los gastos que realizan, limitan sus compras a productos de primera necesidad y tienden a darse algunos gustos si perciben algún beneficio en cuanto a costos.

8. Gráfico de respuestas de formularios.

- **Título pregunta 8:** Además de la docencia, ¿Posee algún otro empleo?
- **Número de respuestas:** 110

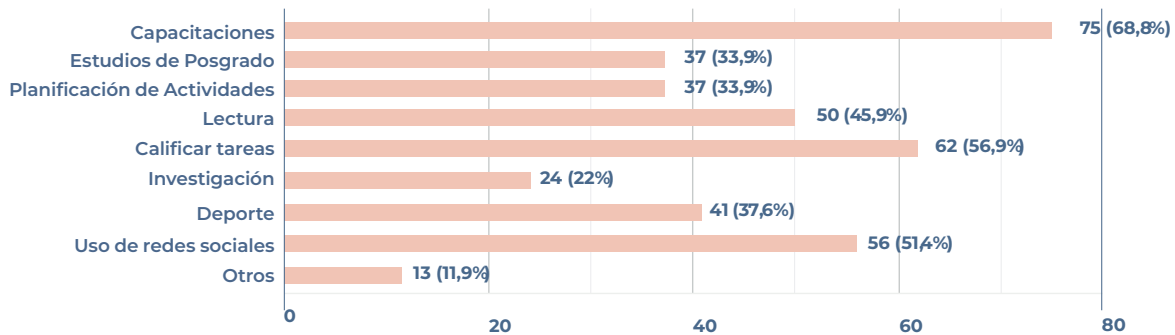
Como se observa la mayoría de los encuestados realiza únicamente labores como docente en la USAC.



⁸ Ministerio de Trabajo y Previsión Social. «Salario mínimo 2020», acceso el 30 de diciembre de 2019, <https://www.mintrabajo.gob.gt/index.php/dgt/salario-minimo/>.

9. Gráfico de respuestas de formularios.

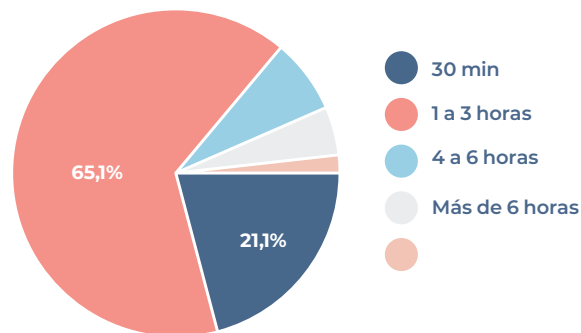
- Título pregunta 9: ¿De qué forma invierte su tiempo libre?
- Número de respuestas: 110



Con los datos obtenidos en la encuesta de segmentación realizada a los docentes de la USAC, se observa que en su mayoría pasan su tiempo libre tomando capacitaciones y calificando tareas de los estudiantes, es importante resaltar que entre las otras actividades que realizan los docentes se centran en el hogar, como jardinería cocina, compartir con familiares y trabajos personales.

10. Gráfico de respuestas de formularios.

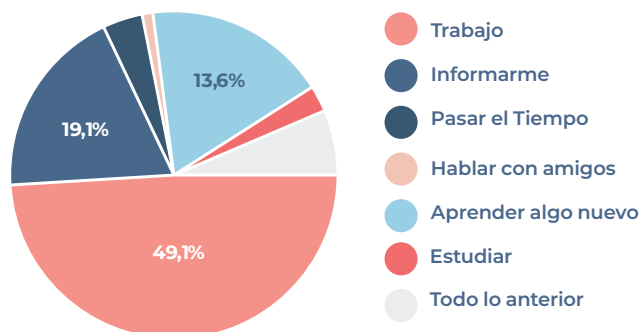
- Título pregunta 10: ¿Cuánto tiempo utiliza para navegar por redes sociales?
- Número de respuestas: 109



La gráfica muestra que la mayoría de los docentes dedica al menos de 1 a 6 horas a navegar por las redes sociales. Lo cual da la pauta que en ese tiempo ven diverso contenido de su interés, dentro de las plataformas de comunicación virtual.

11. Gráfico de respuestas de formularios.

- Título pregunta 11: ¿Con qué fin navega en Internet?
- Número de respuestas: 110

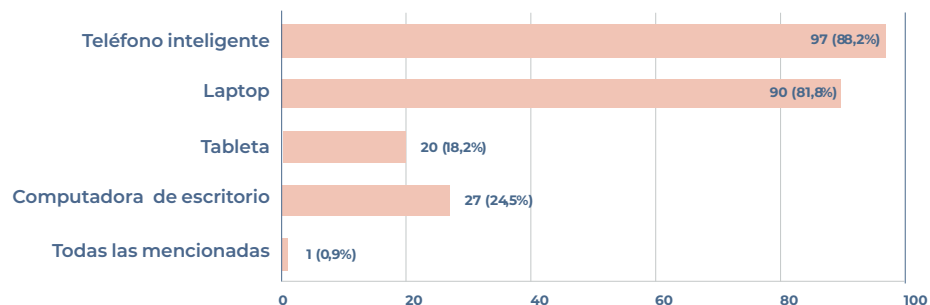


Como se aprecia la mayoría de los docentes utiliza el internet como herramienta de trabajo que beneficie sus procesos de aprendizaje y les brinde la información necesaria para desarrollar sus labores.



12. Gráfico de respuestas de formularios.

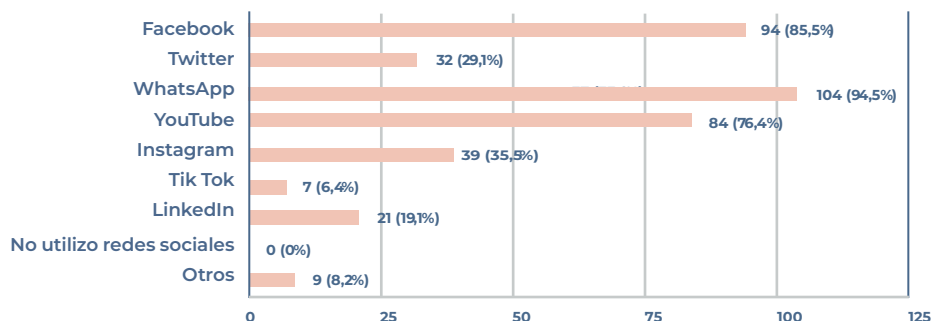
- Título pregunta 10: De los siguientes dispositivos ¿Cuáles utiliza para navegar por Internet?
- Número de respuestas: 110



Los docentes en su mayoría utilizan teléfonos inteligentes y laptop para trabajar, estudiar y distraerse por medio de la navegación por internet.

13. Gráfico de respuestas de formularios.

- **Título pregunta 13:** ¿Qué redes sociales utiliza?
- **Número de respuestas:** 110

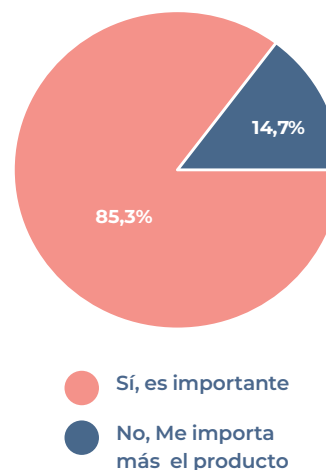


Las aplicaciones que más utilizan los docentes son Facebook, YouTube e Instagram, por lo que se recomienda utilizar estos canales de comunicación para llegar a más personas del grupo objetivo.

14. Gráfico de respuestas de formularios.

- **Título pregunta 14:** Para usted, ¿Es importante la imagen y diseño de una marca?
- **Número de respuestas:** 109

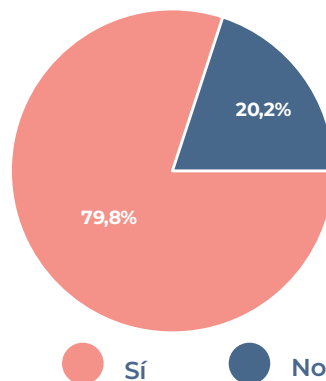
Como se muestra en esta gráfica, los docentes le dan importancia al diseño e imagen, por lo cual se recomienda trabajar en la imagen corporativa de la institución para persuadir a más docentes.



15. Gráfico de respuestas de formularios.

- **Título pregunta 14:** ¿Conoce el trabajo que realiza la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-?
- **Número de respuestas:** 109

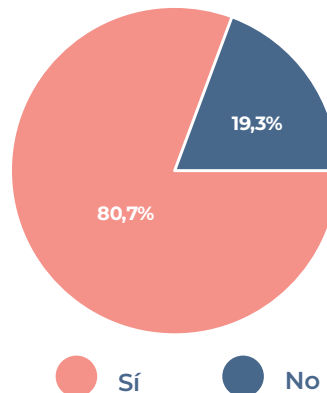
Según los datos obtenidos, los docentes encuestados en su mayoría conocen el trabajo que realiza DEDEV para fomentar la educación virtual a distancia.



18. Gráfico de respuestas de formularios.

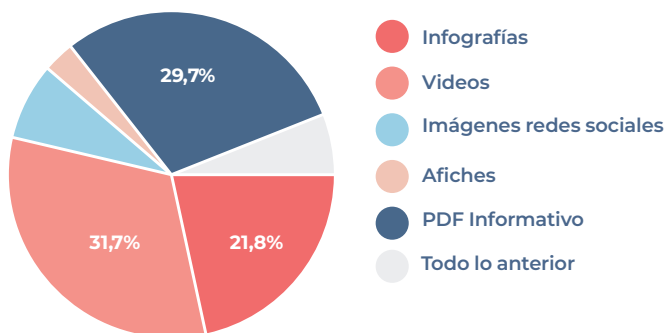
- **Título pregunta 18:** ¿Ha participado en las actividades que realiza la DEDEV para capacitar docentes?
- **Número de respuestas:** 109

Como podemos observar la mayoría de los encuestados ha participado en alguna de las actividades que realiza la DEDEV para capacitar docentes. Es importante mencionar que la División cuenta con banco de datos de los docentes que han participado en sus actividades.



19. Gráfico de respuestas de formularios.

- **Título pregunta 19:** Del material informativo de la DEDEV, ¿Cuál cree usted más útil?
- **Número de respuestas:** 101



La mayoría de los docentes ha prestado mayor atención a los materiales como a Infografías, PDF Informativos y videos que ofrece la DEDEV para su capacitación.

Anexo 3, Entrevista Madelline Cárcamo

La siguiente entrevista fue creada para conocer más acerca de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales DEDEV. La encargada de proporcionar la información fue la Licenciada Madelline Cárcamo, Profesional en Procesos Académicos Virtuales

1. ¿A qué se debe la creación de la DEDEV?

Madelline: “La creación de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV- surge de la conformación del Programa para la Formación de Formadores y la Unidad de Educación Virtual, ambas pertenecientes a la Dirección General de Docencia, con el fin de contar con una estructura organizativa unificada, responsable del proceso de tecnificación educativa, que contribuya al cumplimiento de la Política de Educación a Distancia en Entornos Virtuales y de esa cuenta dirigir programas de educación virtual, impulsando con esto modalidades de enseñanza-aprendizaje mediante entornos virtuales al sistema educativo de la USAC; contribuyendo así, a la actualización del personal docente en el ámbito de la pedagogía virtual y de las TIC en el desarrollo de actividades docentes mediante video-clases y videoconferencias, cursos, diplomados, capacitaciones y/o talleres de manera sencilla y rápida”.

Comunicación

2. ¿Cuál es el medio por el que distribuyen sus materiales?

Madelline: “La DedeV distribuye sus materiales educativos por medio de aulas virtuales, correos electrónicos y por medio de las redes sociales Facebook y Twitter como canal de publicidad”.

3. ¿Quién desarrolla el material?

Madelline: “Técnico de proyectos multimedia (Profesional en Ciencias de la Comunicación, con técnico en Diseño Gráfico)”.

4. ¿Cuentan con un departamento que se encargue del diseño gráfico del material?

Madelline: “No, tenemos una persona para ilustraciones y diagramación de material escrito y otra persona realiza la producción de material audiovisual”.

5. ¿Trabajan con algún tipo de estrategia que les permita reforzar a más personas?

Madelline: “Estrategia establecida no. Sin embargo, debido a la necesidad varios compañeros hemos aprendido a utilizar a nivel básico algunos programas de diseño”.

Capacitación

6. ¿Qué tipo de capacitaciones brindan?

Madelline: “Contamos con diplomados e-learning y b-learning; cursos cortos e-learning, capacitaciones presenciales; semipresenciales y virtuales; talleres presenciales y virtuales.

Todos enfocados a la formación docente en áreas educación virtual, a distancia, abierta o en línea y tecnología educativa”.

7. ¿Cómo se hace la convocatoria o invitación a participar en las capacitaciones?

Madelline: “El material que utilizamos para invitar a los docentes a participar son más que todo afiche digital en redes sociales, cuestionario de inscripción en página web, convocatorias oficiales a Unidades Académicas y videos cortos”.

8. ¿Qué herramientas se utilizan para llevar a cabo la capacitación?

Madelline: “Las capacitaciones se desarrollan por medio de aula virtual, sus distintos recursos y algunas herramientas web para apoyo a la docencia como: Genially, Canvas, Piktochart, Powtoon, entre otros”.

9. ¿Cuántos docentes se capacitan con la DEDEV?

Madelline: “Nuestro sistema registra 7714 docentes en la Universidad de San Carlos, sin embargo en nuestras ultimas actividades han llegado únicamente a 1240 de ellos”.

Crecimiento

10. ¿Qué se busca alcanzar con esta División?

Madelline: “Implementar y estandarizar la Educación a distancia, virtual, abierta y en línea en las Unidades Académicas de la USAC, brindando las herramientas pedagógicas y tecnológicas adecuadas, contribuyendo así al descongestionamiento físico de estudiantes que algunas unidades presentan. También se busca, fomentar el uso de recursos y medios digitales para apoyo a la docencia presencial.”.

11. ¿Qué oportunidades tiene de crecer en los medios digitales?

Madelline: “Los medios principales de comunicación y desarrollo de la DEDEV deben ser los digitales; entonces sus oportunidades de crecimiento serán altos. Se debe posicionar dentro de una de las páginas y sitios web más visitados y consultados para formación docente en temas de educación virtual y tecnología educativa en la USAC.

Actualmente cuenta con: Página web, Facebook, Twitter, YouTube y Campus Virtual”.

12. ¿Qué relación busca tener con su grupo objetivo?

Madelline: “Compromiso y constancia con profesores sancarlistas que buscan innovar en su carrera docente para dinamizar sus clases y brindar contenido enriquecedor a sus estudiantes”.

13. ¿De dónde se obtienen los fondos para llevar a cabo los proyectos de –DEDEV-?

Madelline: “Por medio de la Dirección General de Docencia y Rectoría”.

14. ¿Cuáles son las principales dificultades que presenta DEDEV para llevar a cabo sus procesos de comunicación?

Madelline: “Debido a la reciente creación, una de las dificultades es la homologación y estandarización en la producción de material gráfico y audiovisual; por lo que eso retrasa la producción y socialización de las ofertas.

Falta de personal para la creación de material en diversos formatos.

Poco posicionamiento en las redes de comunicación institucionales y externas (digital e impreso)”.

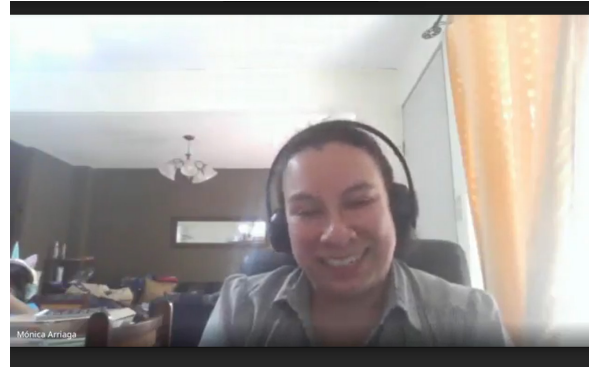
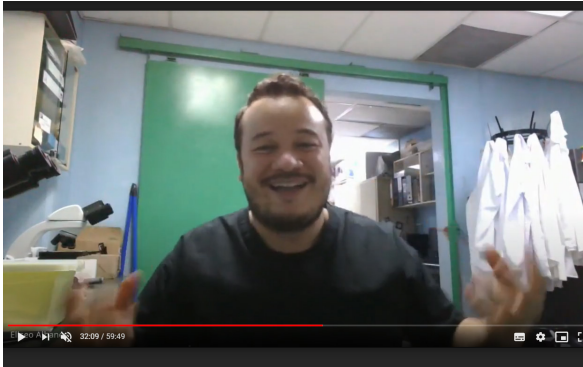
15. ¿Qué acciones busca realizar la DEDEV para mejorar la comunicación de sus programas y actividades?

Madelline: “Establecer criterios para estandarizar la producción de materiales gráficos, audiovisuales e informativos (Marca).

Posicionar en los medios digitales oficiales la imagen DEDEV.

Crear material innovador, atractivo y enriquecedor capaz de transmitir la información adecuada de cada oferta de la DEDEV”.

Anexo 4, Entrevista Cualitativa



Escanea código QR:

En él se encuentran los videos de cada una de las entrevistas, así como la extracción de datos relevantes proporcionados por los docentes de la USAC.

Hunster College

Hunster Open Day

25.06.19 - 10.00

Conference Office,
Hunster College,
Edinburgh EH8 9NA.

Tel: +44 (0) 1213 335800
Email: hanstercollege@ac.uk

www.hain.ac.uk

Energy Transition

¿Por qué estudiar Medicina?

La medicina entiende que no es el estar al servicio de la sociedad y salir por su salud, considerando al paciente en sus aspectos físicos, biológicos y psicológicos, y también espirituales, culturales, ambientales, laborales, familiares y comunitarios. Borda el conocimiento sobre las enfermedades de diferentes orígenes, las prescripciones diagnósticas y terapéuticas necesarias para la prevención, tratamiento y rehabilitación.

Informes y admisiones

Dr. Elena Rodríguez (Coordinadora) CABA
Tel: +34 91 522 22 00 - 11 33 33
informe@favaloro.edu.ar

Medicina en la Universidad Favaloro
#FavaloroEduca

¿Por qué estudiar Medicina en la Universidad Favaloro es tu mejor decisión?

Porque podrás realizar prácticas desde el primer año de la carrera en diversos centros de salud. A lo largo de los semestres, dispones de simuladores para efectuar prácticas de competencias. Y en el sexto año visitas a centros reales de nuestro país para completar tu formación a través de una Práctica Rural Obligatoria que te va a permitir que las distintas realidades sociales registradas y ejercer la medicina en todas las niveles de complejidad.

Medicina

Doctor Dr. Ricardo Rivera
Doctora Prof. Dr. Mariana Basso
Becario Académico Prof. Dr. Ricardo Adel Rossetto

Una Universidad con pasado, presente y futuro.

El egresado posee los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que le permiten ejercer de forma ética y reflexiva, y con un alto compromiso para el bienestar de nuestra sociedad, participar en investigaciones básicas y en desarrollo.

SISTEMA DE ICONOS
ICON SYSTEM



Tendencias Macro



Costa Rica

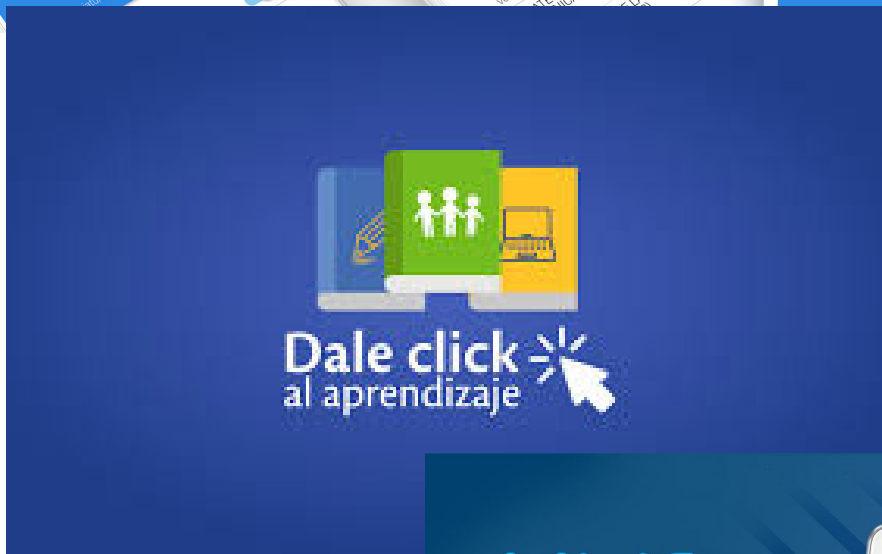
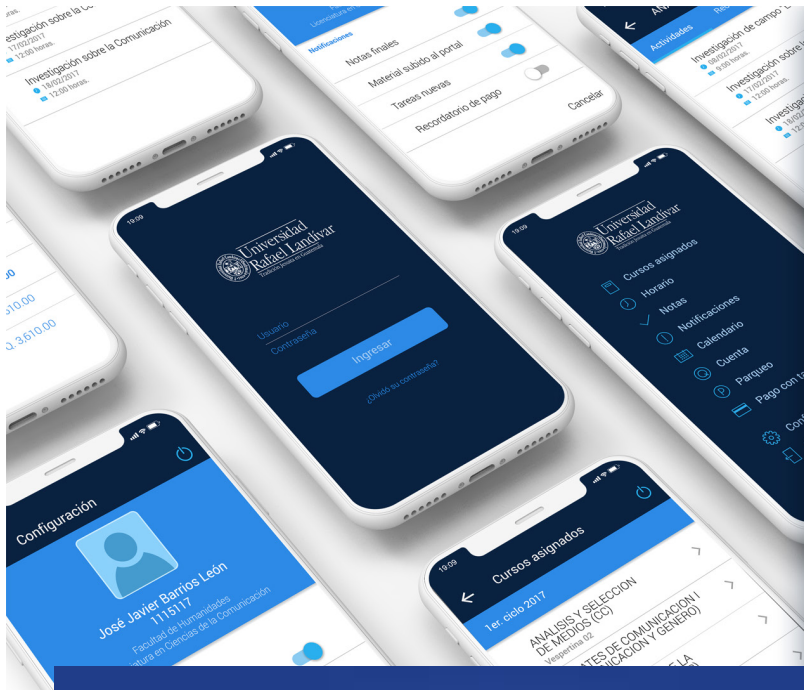


México

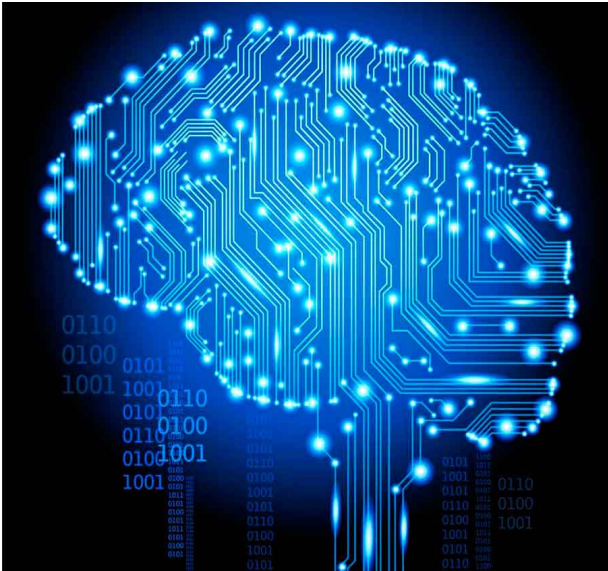
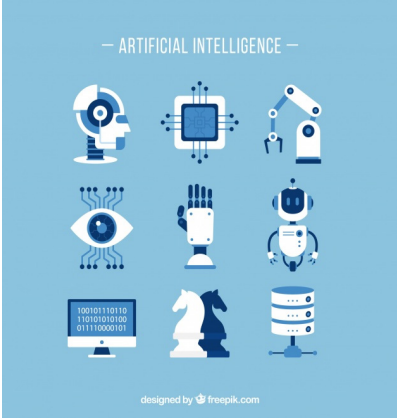


Universidad
Digital de
Iberoamérica

Tendencias Micro



Tendencias Social



Anexo 6, Validación Profesional



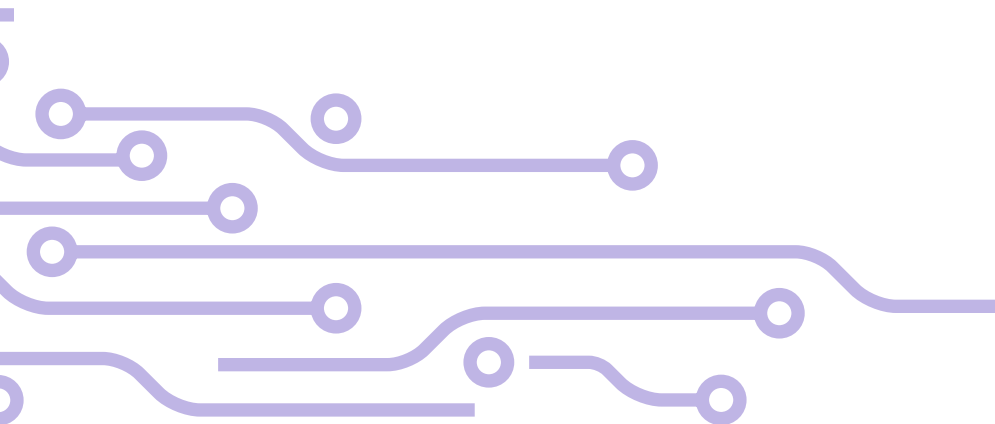
Anexo 7, Validación con cliente y grupo objetivo



Escanea código QR:

Para ver los resultados obtenidos en las validaciones con los clientes y el grupo objetivo, así como el instrumento utilizado para su elaboración.





Índice de Figuras



Índice de Figuras

Figura 1: «Logotipo DEDEV» Página Web: virtual.usac.edu.gt/

Figura 2: «Material informativo» Publicado en Facebook de DEDEV USAC www.facebook.com/dedevusac/posts/1325849087605343

Figura 3: «Convocatoria» Publicado en Twitter de DEDEV USAC <https://twitter.com/usacdedev/status/1245030256987328520>

Figura 4: Esquema de técnica Conceptualización

Figura 5: Esquema de técnica Conceptualización 2

Figura 6: Paleta de color para el desarrollo de materiales

Figura 7: Familia Tipográfica, Montserrat Alternative

Figura 8: Retícula modular, Sr. Sleepless

Figura 9: Minimalismo, Lorena Ihan, Estudio Mapache

Figura 10: Sistema Iconográfico. Lorena Ihan, Estudio Mapache

Figura 11. Instrumento de autovalidación pieza 1

Figura 12. Instrumento de autovalidación pieza 2

Figura 13. Instrumento de autovalidación pieza 3

Figura 14. Instrumento de validación especialista de Diseño, Lic. Axel Flores

Figura 15. Instrumento de validación especialista de Diseño, Lic. Shanhar Morales

Figura 16. Instrumento de validación NPG2 pregunta 1

Figura 17. Instrumento de validación NPG2 pregunta 2

Figura 18. Instrumento de validación NPG2 pregunta 3

Figura 19. Instrumento de validación NPG2 pregunta 4

- Figura 20. Instrumento de validación NPG2 pregunta 5
- Figura 21. Instrumento de validación NPG2 pregunta 6
- Figura 22. Instrumento de validación NPG2 pregunta 7
- Figura 23. Instrumento de validación NPG2 pregunta 8
- Figura 24. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 1
- Figura 25. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 2
- Figura 26. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 3
- Figura 27. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 4
- Figura 28. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 5
- Figura 29. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 6
- Figura 30. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 7
- Figura 31. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 8
- Figura 32. Instrumento de validación NPG 3 a Cliente, pregunta 9
- Figura 33. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 1
- Figura 34. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 2
- Figura 35. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 3
- Figura 36. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 4
- Figura 37. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 6
- Figura 38. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 7
- Figura 39. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 8
- Figura 40. Instrumento de validación NPG 3 al Grupo Objetivo, pregunta 9
-



EDICIONES TM

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 22970

Guatemala, 03 de enero 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 llevé a cabo la revisión de estilo y lingüística del proyecto de graduación del estudiante, **José Ricardo Serrano Castellanos**, carnet **201213747**, de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

*Desarrollo de manual de normas gráficas.
Para la mejora de los procesos gráficos y de comunicación de la
División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales -DEDEV-*

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

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

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

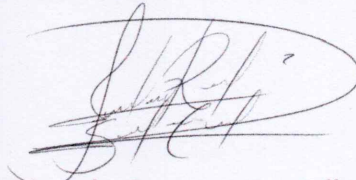
Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras

nortolmo2@gmail.com

WhatsApp 35498645 y Cel. 59469408

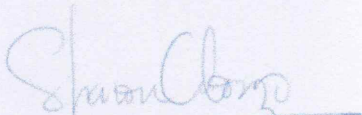
“Desarrollo de manual de normas gráficas para la mejora de los procesos gráficos y de comunicación de la División de Educación a Distancia en Entornos Virtuales DEDEV

Proyecto de Graduación desarrollado por:



José Ricardo Serrano Castellanos

Asesorado por



Sharon Yanira Alonso Lozano



Madelline Jessely Cárcamo Aquino

Imprimase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano en Funciones





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

