



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

DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL
ORIENTADO A ESTUDIANTES DE NUEVO
INGRESO PARA INSTRUIR ACERCA DEL
PENSUM DE LA ESCUELA DE MEDICINA
VETERINARIA DE LA UNIVERSIDAD
DE SAN CARLOS DE GUATEMALA,
CIUDAD DE GUATEMALA.

Proyecto de Graduación desarrollado por:
Lilian Andrea Ayala Galindo







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

**Diseño de material audiovisual orientado a
estudiantes de nuevo ingreso para instruir
acerca del pensum de la Escuela de Medicina
Veterinaria de la Universidad de
San Carlos de Guatemala,
Ciudad de Guatemala.**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Lilian Andrea Ayala Galindo

Previamente a optar el título de:

Licenciada en Diseño Gráfico.

Guatemala, abril 2023

La autora es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Nómina de Autoridades

JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini - Decano

Licda. Ilma Judith Prado Duque - Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas - Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola - Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez - Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría - Secretario Académico

Tribunal Examinador

Licda. Erika Grajeda Godínez - Asesora Metodológica

M.A. Licda. Ana Carolina Aguilar Castro De Flores - Asesora Gráfica

Lic. Axel Eulalio Barrios Lara - Tercer asesor

MSc. Arq. Edgar López Pazos

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Agradecimientos:

A mis padres:

Lilian y Stuardo por su amor incondicional, su forma tan especial de ser y por siempre brindarme su apoyo a lo largo de mi vida, ustedes son mi pilar, los quiero.

A mi abue (+):

Por ser haber sido mi segunda madre, siempre estuvo pendiente de mi, agradezco todas sus palabras llenas de sabiduría para el resto de mi vida.

A Sabrina:

Por ser mi compañera de vida, acompañándome siempre en los mejores y el los peores momentos. Por siempre gracias.

A Anthony:

Por ser mi hermano de otra madre, siempre he contado contigo y sé que nuestra amistad permanecerá igual que hace 20 años.

A mis amigos:

A todos aquellos que han compartido conmigo una palabra de ánimo, una sonrisa o un momento especial, gracias por ser parte de mis motivaciones para seguir adelante. Gracias especialmente a Francisco, Dagmar, Javier, Sharon, Gaby, Mario y Axl.



Índice

Capítulo I

Introducción

- 13 Antecedentes
- 14 Definición y delimitación del problema de comunicación visual
- 15 Justificación del Proyecto
- 18 Objetivo General
- 18 Objetivos Específicos


Capítulo II

Perfiles

- 20 Perfil de la Institución
- 30 Perfil del Grupo Objetivo

Capítulo III

Planeación Operativa

- 36 Diseño de ruta crítica y previsión de costos.
 - 41 Cronograma del Proyecto
- 

Capítulo IV

Marco Teórico

- 44 La importancia de la formación del estudiante de Medicina Veterinaria en la sociedad guatemalteca
- 51 El diseño orientado a medios digitales como herramienta para la enseñanza a nivel superior

Capítulo V

Definición Creativa

- 60 Briefing de diseño
- 62 Recopilación de referentes visuales
- 70 Descripción de la estrategia de las piezas de diseño
- 72 Definición del concepto creativo y premisas de diseño
- 73 Concepto creativo
- 74 Premisas de diseño






Capítulo VI

Producción Gráfica y validación de alternativas

- 78** Primer nivel de visualización
- 85** Segundo nivel de visualización
- 93** Tercer nivel de visualización
- 95** Fundamentación de la
propuesta final
- 103** Muestra completa
- 112** Lineamientos para puesta
en práctica
- 113** Presupuesto

Capítulo VII

Síntesis del Proceso

- 116** Lecciones aprendidas
 - 117** Conclusiones
 - 118** Recomendaciones
- 

119 Referencias

121 Anexos

- 121** 1: Instrumento para diagnóstico del grupo objetivo.
- 124** 2: Respuestas del diagnóstico del grupo objetivo.
- 127** 3: Técnicas creativas no seleccionadas.
- 128** 4: Narración nivel de visualización 1.
- 131** 5: Guion técnico nivel de visualización 1.
- 134** 6: Autoevaluación.
- 135** 7: Guion técnico, narración y storyboard nivel de visualización 2.
- 140** 8: Instrumento de validación con diseñadores.
- 142** 9: Respuestas instrumento de validación.
- 144** 10: Instrumento de validación con experto en el tema.
- 145** 11: Respuestas de validación con el experto.
- 146** 12: Instrumento de validación con el grupo objetivo.
- 147** 13: Respuestas de validación con el grupo objetivo.

Presentación

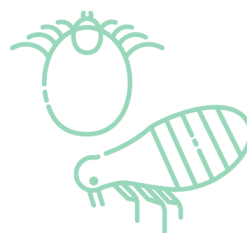
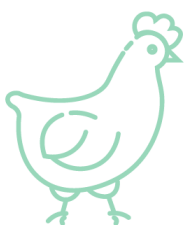
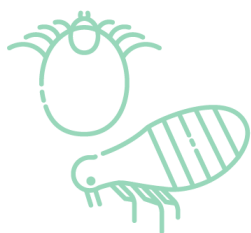
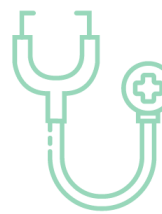
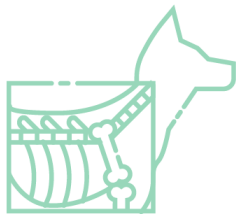
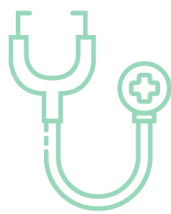
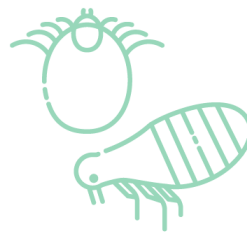
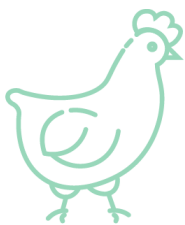
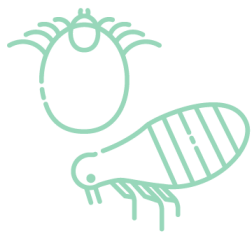
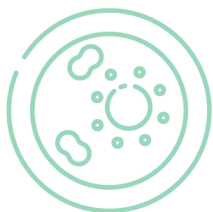
El presente documento contiene el desarrollo del proyecto de grado, Diseño de material audiovisual orientado a estudiantes de nuevo ingreso para instruir acerca del pensum de la Escuela de Medicina Veterinaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala. El proyecto tiene como objetivo primordial informar a los alumnos de nuevo ingreso el funcionamiento de: la red curricular o pensum, las once unidades académicas y las diferentes áreas de docencia que integran la Escuela de Medicina Veterinaria de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la USAC.

Durante el desarrollo del proyecto de grado se llevó a cabo un amplio estudio que abarcó el análisis del perfil de la institución y del grupo objetivo. Se planificaron y programaron con antelación las actividades necesarias para concretar el diseño del material. Por otra parte, se realizó la correspondiente investigación teórica que sustentó la toma de decisiones para arribar a la definición creativa. Además, se realizaron las validaciones correspondientes para concretar la producción gráfica de los materiales. Finalmente, se incluyeron las lecciones aprendidas durante el proceso de desarrollo del proyecto, las conclusiones sobre el mismo, las recomendaciones y las referencias consultadas.

El material audiovisual diseñado se utilizará para la inducción de los alumnos que se incorporan por primera vez a la Escuela Medicina Veterinaria. Además, se elaboró con el propósito de que los estudiantes memoricen cómo funciona la Escuela y conozcan los distintos niveles académicos que deben cursar.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN



Antecedentes

El plan de estudios de la carrera de Medicina Veterinaria que se encuentra vigente fue creado en 1999, desde ese entonces no ha sido reformado. Fue diseñado para que el ciclo académico de los estudiantes tenga una duración de 6 años. Sus cursos se dividen en clases teóricas, prácticas, laboratorios, módulos y finalmente el Ejercicio Profesional Supervisado (EPS). Cada una de estas asignaturas se encuentran distribuidas en tres niveles: nivel introductorio, nivel básico y nivel modular, a partir de que los alumnos cursan el nivel básico (segundo año) las clases se dividen en 11 Unidades, las cuales son: Ciencias Morfológicas, Reproducción Animal, Microbiología, Parasitología, Ciencias Fisiológicas, Microbiología, Ornipatología, Patología Veterinaria, Unidad de Mayores, Hospital Veterinario, Vida Silvestre y Salud Pública Veterinaria. Cada una de estas unidades representan áreas específicas de enseñanza teórica y práctica para los estudiantes, a cargo de catedráticos que imparten cursos específicos y algunas de ellas cuentan con servicios a disposición del público.

Para un estudiante de nuevo ingreso el contenido tiende a ser extenso, complejo, con términos científicos de difícil entendimiento debido a que los alumnos, en su mayoría, provienen de una carrera de diversificado no científica o incluso provienen de otra facultad (traslados). En el 2021 ingresaron un total de 260 alumnos de nuevo ingreso por lo que cada año a las autoridades encargadas de brindar la lección inaugural se les dificulta lograr fidelizar el contenido y la información brindada a los alumnos. Hoy en día suplen dicha necesidad a través de la creación de presentaciones con el programa Power Point, pero las mismas carecen de unidad visual, o bien, no tienen una misma línea gráfica, capaz de presentar de forma coherente el contenido con la identidad de la Escuela de Medicina Veterinaria, así mismo, es posible afirmar que carecen del dinamismo necesario para captar la atención de los estudiantes.



Definición y delimitación del problema de comunicación visual

En la actualidad la Escuela de Medicina Veterinaria presenta problemas de comunicación en cuanto a que, la información relacionada con sus procesos, cursos, temáticas y acreditaciones no es de fácil acceso para los aspirantes y estudiantes de nuevo ingreso. Por lo anterior, es necesario que dicha información sea presentada a los usuarios de manera eficiente, amigable y en una etapa temprana.

La carencia de una eficiente comunicación causa confusiones en cuanto a la comprensión de los prerrequisitos para cursar las diferentes asignaturas de la carrera de Medicina Veterinaria. Además, causa incompreensión de los procesos académicos, con el consecuente atraso, para los estudiantes, puesto que desconocen los distintos cursos que deben asignarse en cada semestre para concluir la carrera en la Escuela de Medicina Veterinaria de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia (FMVZ).

Justificación del Proyecto

Trascendencia del proyecto

Desde 1999 la red curricular de la Escuela de Medicina Veterinaria no cuenta con una reestructuración, por lo cual la creación de un material audiovisual cuyo fin sea el de orientar acerca de la estructura educativa de la Escuela de Medicina Veterinaria de forma visual, será de gran ayuda para los estudiantes que recién ingresan a la casa de estudios.

Con el material diseñado se pretende que el alumno conozca de forma detallada cada aspecto que conformará su educación durante los siguientes 6 años, siendo de gran beneficio para los estudiantes debido a que se busca que los alumnos adquieran conocimientos básicos y específicos para desenvolverse de mejor manera en las distintas áreas técnicas de su profesión.

Actualmente el mercado de los animales de compañía y producción se encuentra en aumento, citando a Barón, Tocornal y Herrera: “Se puede ver claramente que una de las categorías que está en pleno crecimiento no solo en Colombia sino a nivel latinoamericano, es la categoría del cuidado para mascotas y así mismo todos los productos y servicios que se desprenden de éste. Por tanto el potencial de la categoría para desarrollar productos o servicios cada vez son más interesantes y atractivos para todas las empresas que pertenecen a este sector.”¹ Tomando en cuenta esto último se proyecta que al contar con información pertinente, el alumno esté consciente de su progreso y sea responsable acerca de qué requisitos debe cumplir para culminar la carrera en el tiempo programado (6 años) logrando que existan más profesionales de la salud veterinaria en un campo que día a día crece en demanda popular.

1. Diana María Barón y Andrés Tocornal. *Investigación a través de la prospectiva de marketing del rol que tienen las mascotas (caninos/felinos) en los hogares bogotanos en la actualidad y en el 2024*. Tesis de Maestría en Dirección de Marketing. Bogotá: Colegio de Estudios Superiores de Administración, 2014. Acceso el 30 de marzo del 2020, https://kipdf.com/download/diana-maria-baron-andres-tocornal-colegio-de-estudios-superiores-de-administraci_5ab496791723dd429c75ab2f.html



Incidencia del Diseño Gráfico

El rol de un diseñador gráfico es ser el nexo entre la información que debe ser comunicada y la eficiente comunicación de está utilizando técnicas creativas de calidad gráfica excepcional. Según el autor Carlos Moreno: “El diseño gráfico es una disciplina de realidades abstractas y físicas urbanas y junto a los materiales didácticos deben servir como un nexo entre el conocimiento acumulado -académico o científico- en una determinada temática y las características socioculturales y cognitivas de los estudiantes en proceso de formación.”²

Por lo tanto, es de suma importancia que el primer contacto que los alumnos de nuevo ingreso establezcan con el pensum de estudios, les parezca motivacional o de fácil comprensión, para que a partir de ese punto tanto los términos científicos, como el contenido académico sea memorables durante el resto de la carrera. El fin es crear impacto en la mente de los estudiantes para que, durante toda su carrera, se sientan orientados



2. Carlos Moreno Rodríguez. *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Bruselas: Centre d'Etudes Sociales Sur Amérique Latine (CESAL), 2009.

Factibilidad del proyecto

El fin del proyecto es contribuir, no solo a que los alumnos se entusiasmen con el contenido académico de su carrera, sino también, con la administración que se encuentra a cargo de mantener la acreditación de la misma, puesto que un material audiovisual que muestre procesos y facilite a los estudiantes la recepción de la información académica, será positivamente evaluada por las entidades que se encargan de la acreditación de las carreras universitarias.

Se proyecta que el material diseñado sea mostrado a principios de año, durante la lección inaugural. También se publicará en el sitio web oficial de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia para que los alumnos, indistintamente de qué semestre cursen, accedan fácilmente al mismo, generando un proceso de consulta eficaz.

Para la implementación del proyecto solamente es necesario contar con cañonera, computadora y proyector, equipo que actualmente se encuentran en las aulas de la FMVZ, por lo cual no se invertirán fondos en la obtención de dichas herramientas.

El proyecto es apoyado por las autoridades de la Escuela de Medicina Veterinaria, por lo tanto, se espera que sea un proyecto que trascienda a través de las distintas promociones que pasen por las aulas de la Escuela



Objetivo General

Contribuir con la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, a través de la gestión, diseño y producción gráfica de material audiovisual, para fomentar interés en los alumnos de primer ingreso de la Escuela de Medicina Veterinaria, sobre el pensum de la Licenciatura en Medicina Veterinaria, mediante un concepto memorable de los procedimientos y carga académica de la Escuela.

Objetivos Específicos

De comunicación visual

Facilitar el proceso de aprendizaje de los alumnos acerca del plan de estudios de la Carrera de Medicina Veterinaria, a través del uso de códigos visuales capaces de transmitir de forma concisa y clara las divisiones académicas que posee el plan de estudios.

De diseño gráfico

Diseñar material audiovisual memorable acerca del plan de estudios de la carrera de Medicina Veterinaria. para los estudiantes de primer ingreso, de manera, eficiente, apropiada y entretenida

CAPÍTULO II

PERFILES

Perfil de la Institución

ESCUELA DE MEDICINA VETERINARIA, USAC

La Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia fue fundada en 1957, siendo rector el Lic. Vicente Díaz Samayoa, el Consejo Superior Universitario acordó crearla adscrita los dos primeros años a la Facultad de Ciencias Médicas. El 13 septiembre de 1962, por acuerdo del Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA), la facultad fue elevada a la Categoría de Centro Regional de Estudios de Medicina Veterinaria y Zootecnia para Centroamérica. El 11 de enero de 1969 El Consejo Superior Universitario de la USAC. Aprobó la diversificación de la carrera de Medicina Veterinaria y Zootecnia al autorizar la creación de las escuelas de Medicina Veterinaria y de Zootecnia. La Facultad se trasladó al campus universitario en la parte suroccidental el 27 de septiembre de 1974, a los nuevos edificios modulares inaugurados en dicha fecha, junto con el Hospital Médico Veterinario.

Misión

Formar profesionales integrales y competentes en la Medicina Veterinaria, acorde con las nuevas tendencias, así como generar y difundir ciencia en el contexto de la salud y producción animal considerando el ambiente animal y la seguridad alimentaria en beneficio del ser humano.

Visión

Ser la institución de educación superior acreditada, de referencia Centroamericana en los ámbitos de la Medicina Veterinaria y la Zootecnia, a través de la mejora continua en la docencia, investigación, extensión, servicio y difusión de la ciencia.

Valores

- Liderazgo
- Responsabilidad
- Ética
- Conciencia social
- Excelencia académica
- Equidad
- Cultura científica



Objetivo de la institución

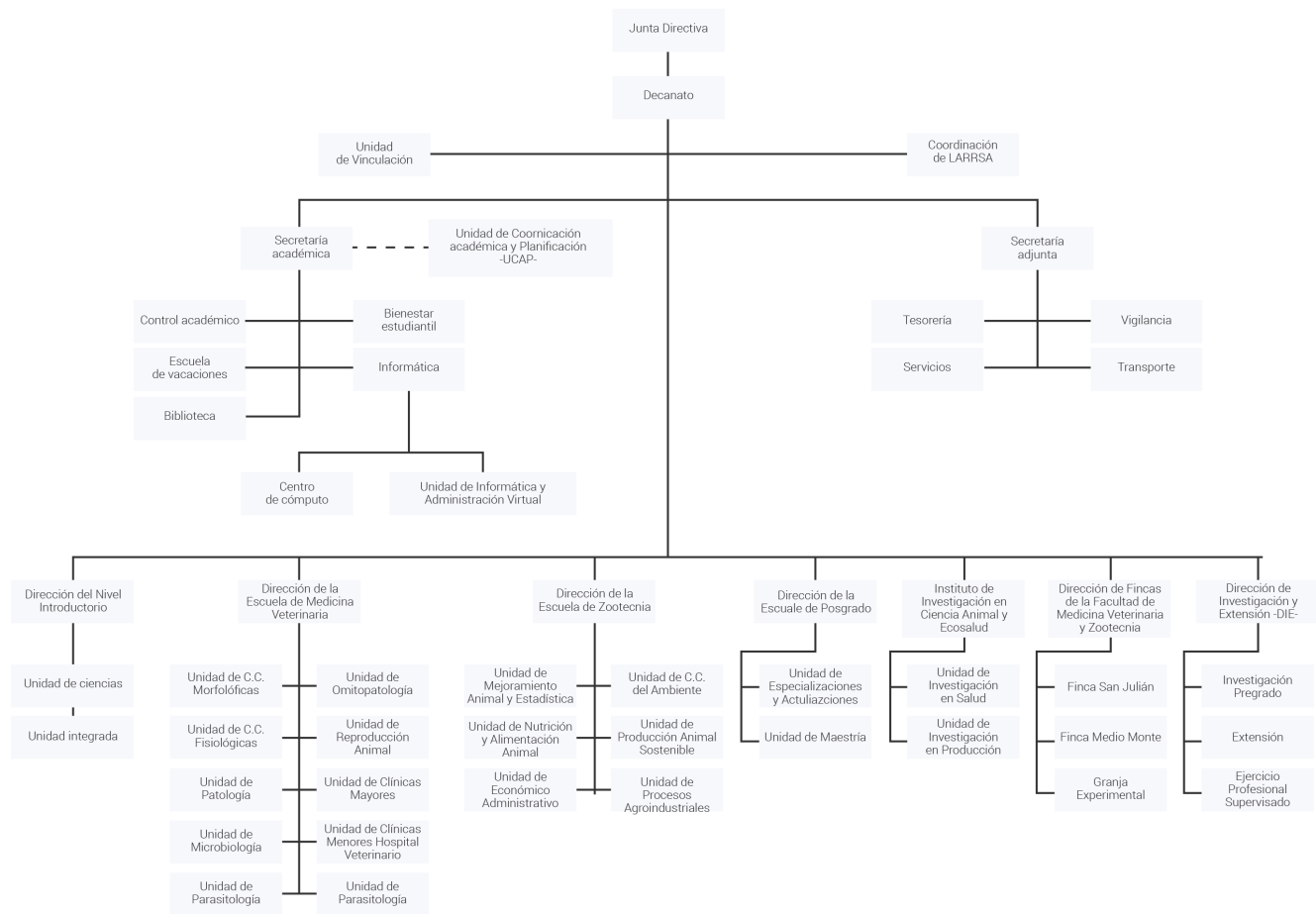
Considerar la realidad socioeconómica de Guatemala como el criterio rector de todas las actividades universitarias y facultativas, de manera tal, que las innovaciones educativas representen real y efectivamente soluciones concretas para el momento histórico que vive el país y la región Centroamericana.

Organización de la Escuela

- Unidad de Ciencias Fisiológicas
- Unidad de Ciencias Morfológicas
- Unidad de Ciencias de Especies Mayores y Especies Menores
- Unidad de Microbiología
- Unidad de Ornitopatología
- Unidad de Patología
- Unidad de Reproducción Animal.
- Unidad de Salud Pública Veterinaria
- Unidad de Vida Silvestre
- Granja Experimental, Campus Central
- Finca Medio Monte, Escuintla
- Finca San Julián, Suchitepéquez

Organigrama

Organigrama General Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia



Objetivos Generales

Contribuir al desarrollo de la colectividad, procurando el mejoramiento socioeconómico de la población, a través de:

- A. Búsqueda de nuevos conocimientos, llevando a cabo investigaciones, tanto a nivel básico como aplicadas, así como desarrollar investigaciones operacionales en función de las diversas formas de actividad humana.
- B. Utilización efectiva del conocimiento a través de la realización de diferentes servicios por docentes y estudiantes, mediante una adecuada transferencia de tecnología.
- C. Resolver los problemas ambientales derivados de la actividad pecuaria en función de las condiciones naturales, las necesidades socioeconómicas y los valores culturales de Guatemala.
- D. Dar a conocer el quehacer de los profesionales de la Medicina Veterinaria y Zootecnia, contribuyendo así a una comprensión más clara de su función en el ámbito nacional.
- E. Visualizar los procesos de cambio socioeconómicos y de desarrollo del país para crear valores y objetivos propios.
- F. Crear programas multidisciplinarios de salud y producción animal con los diversos organismos estatales y privados.

Grupo Objetivo

- Personas a nivel nacional o centroamericano interesadas en obtener el grado de Licenciados en Medicina Veterinaria.
- Profesionales de la Medicina Veterinaria interesados en cursar una maestría en el área de la Medicina Veterinaria.
- Población en general que busca utilizar los servicios de sus laboratorios y hospital veterinario, debido a que dichos servicios son públicos.

Identidad visual



Imagen Institucional de la Escuela de Medicina Veterinaria de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Código para la visualización del material completo en YouTube.

Videos anteriores producidos para la FMVZ, USAC

Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, USAC

Fuente: YouTube

Año: 2019

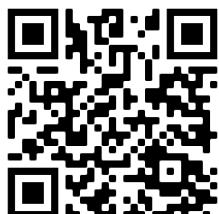
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=uoPRXJf9V30>

Vídeo testimonial realizado por un alumno de EPS en 2019, en el que se informa como se integra la facultad, todas las áreas que abarca, tanto en la carrera de Zootecnia como en la de Médico Veterinario e incluso mención del programa de postgrado incluido dentro del pensum de estudios.

A continuación se presentan imágenes recopiladas del vídeo como muestra del material audiovisual:







Código para la visualización del material completo en YouTube.

Video Institucional Unidad de Vida Silvestre FMVZ, USAC

Fuente: YouTube

Año: 2012

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=79JU6j2640Q>

Video explicativo realizado por un estudiante de la Facultad de Humanidades como parte de su EPS en el 2011. Es un material compuesto de fotografías, acompañado de narración donde se explica la misión, visión y función de la Unidad de Vida Silvestre dentro de la FMVZ, USAC.

A continuación se presentan imágenes recopiladas del vídeo como muestra del material audiovisual:







Perfil del Grupo Objetivo

En el 2020 las autoridades de la facultad reportaron 260 alumnos de nuevo ingreso, al momento de realizar este informe se habían obtenido 184 respuestas en total, superando el número de la muestra. (Ver anexo 1). El instrumento fue diseñado para ser aplicado con alumnos de primer ingreso de la carrera de Medicina Veterinaria de la USAC. (Ver anexo 1).

A continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Características Geográficas

Personas que residen en el área metropolitana de la ciudad de Guatemala o aledañas a la capital. De estas personas el total estudian en la ciudad de Guatemala, debido a que, en la Ciudad Universitaria, zona 12 se encuentran todas las aulas y los laboratorios.

Características Sociodemográficas

De la población total integrada por 174 alumnos encuestados, 123 son mujeres y 51 son hombres (ver anexo 2). Según las respuestas el 97 de los alumnos de nuevo ingreso tienen entre 17 a 21 años, 70 tienen entre 22 a 26 años, 9 personas se encuentran en la edad de 27 a 31 años y finalmente solo 8 personas sobrepasan los 30 años. (Ver anexo 2).

Características Socioeconómicas

En la encuesta se consultó con los jóvenes si se encontraban laborando, la respuesta fue que 147 alumnos solamente estudian y tan sólo 37 personas se encuentran trabajando y estudiando. Solo 19 de los encuestados afirmó que alguien depende económicamente de ellos, los restantes 165 no poseen cargas económicas familiares. (Ver anexo 2). Ochenta y siete encuestados contestó que sus ingresos son utilizados para sus estudios, se asume que estos ingresos son proporcionados por los padres o tutores de los estudiantes ya que en la misma pregunta se colocó un apartado para saber si percibían ingresos y 90 personas contestaron que no perciben ingresos propios. Además en complemento a esto 32 de los encuestados contestaron que utilizan sus ingresos para manutención y otros 32 también respondió que utiliza parte de sus ingresos para recreación. (Ver anexo 2).

Según las respuestas obtenidas de la muestra la mayor parte de los alumnos de nuevo ingreso son personas que no aportan económicamente a sus hogares debido a que solamente se dedica a estudiar, por lo tanto, se infiere que no se encuentran en condiciones precarias o de pocos ingresos a nivel familiar, puesto que son apoyados económicamente en una carrera con altos costos. Posiblemente estas personas, en su mayoría, pertenecen a la clase media alta, incluso clase alta, debido a que la carrera hasta el 2020 no existía en ninguna otra universidad del país.

Características psicográficas

De los jóvenes encuestados, 74 personas han decidido dedicarse en su tiempo libre a realizar un *hobby* o pasatiempo, otras 32 personas le gusta invertir su tiempo libre en utilizar las redes sociales, 27 personas lo utilizan en informarse acerca de cosas interesantes para ellos, otros 29 utilizan este tiempo para socializar con otros jóvenes y finalmente 22 personas utiliza este tiempo para estudiar. (Ver anexo 2).

179 de los alumnos utilizan Facebook, 163 Instagram, 137 utilizan YouTube, 47 utilizan Pinterest, 34 personas utilizan Twitter y solo 7 personas visitan blogs con intereses personales. (Ver anexo 2).

Además, del total de encuestados 105 utilizan con mayor frecuencia Facebook, seguido de 59 personas que utilizan con mayor frecuencia Instagram. (Ver anexo 2). Por lo tanto, de acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que los alumnos son accesibles a través de estas últimas 2 redes sociales. Este dato se tomará como sugerencia para la implementación de los materiales a elaborar y se hará un reporte a las autoridades de la FMVZ para mejorar la comunicación con sus alumnos. Los estudiantes afirman que prefieren ver un vídeo, ya que un 113 de los encuestados contestó de forma positiva la pregunta acerca de elegir entre un material audiovisual o un material de lectura (ver anexo 1).

Además en la encuesta se preguntó acerca de qué medios prefieren utilizar para informarse. La mayoría respondió que prefieren el medio digital audiovisual, con 66 respuestas, seguido del medio impreso, con 53 respuestas, después el medio digital con 47 personas y finalmente con 18 de respuestas está el medio presencial, siendo estas, charlas informativas o debates (ver anexo 2). Según estas respuestas es evidente que para llegar al grupo objetivo (G O) de manera eficaz es necesario trabajar en plataformas digitales, debido a que se desenvuelven de mejor manera en ellas.

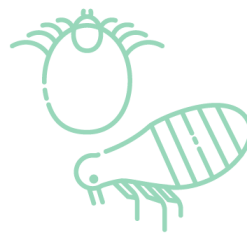
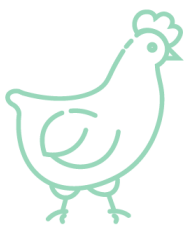
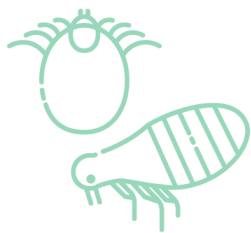
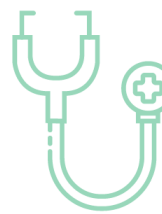
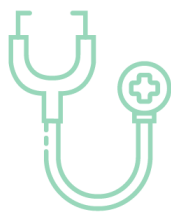
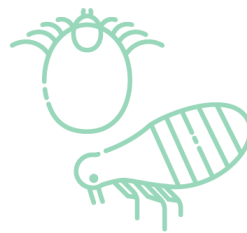
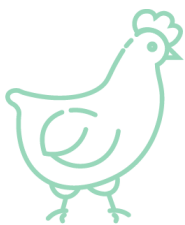
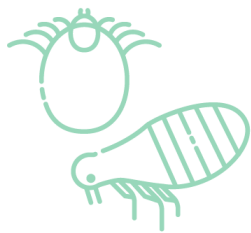
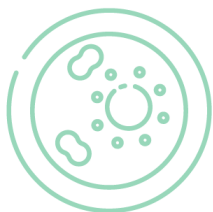
Relación entre el Grupo Objetivo y la Institución

El grupo objetivo desea adquirir conocimientos de la Escuela de Medicina Veterinaria para implementarlos en su vida profesional, en la mayoría de los casos el G O desea optar por el grado de Licenciados en Medicina Veterinaria. Recibe clases presenciales en el edificio M6 de lunes a viernes, en los diferentes laboratorios e incluso en las granjas experimentales, ubicadas tanto dentro de la Ciudad Universitaria como en el interior. Por medio de su página web y redes sociales promueven actividades educativas, de actualización y cursos de interés general.

Parte del instrumento de diagnóstico del G O fue creado con el fin de medir cómo es la relación con los alumnos de la Escuela de Medicina Veterinaria, en la encuesta se consultó a los alumnos cuál es el principal medio de comunicación que utilizan para informarse acerca de eventos o noticias de la FMVZ. En donde 139 de los encuestados contestaron que utilizan las redes sociales, 28 personas se informan a través de sus compañeros y 15 personas consultan la página web de la escuela para informarse. (*Ver anexo 2*).

En la siguiente pregunta se les cuestionó acerca de qué unidades académicas de la Escuela conocían, en donde más del 50% de los encuestados afirmaron conocer las unidades de: Ciencias Morfológicas, Microbiología, Patología y la Unidad de Vida Silvestre. Sin embargo, un 17.2% de los encuestados afirma que no tiene conocimiento acerca de ninguna Unidad de la Escuela. (*Ver anexo 2*).

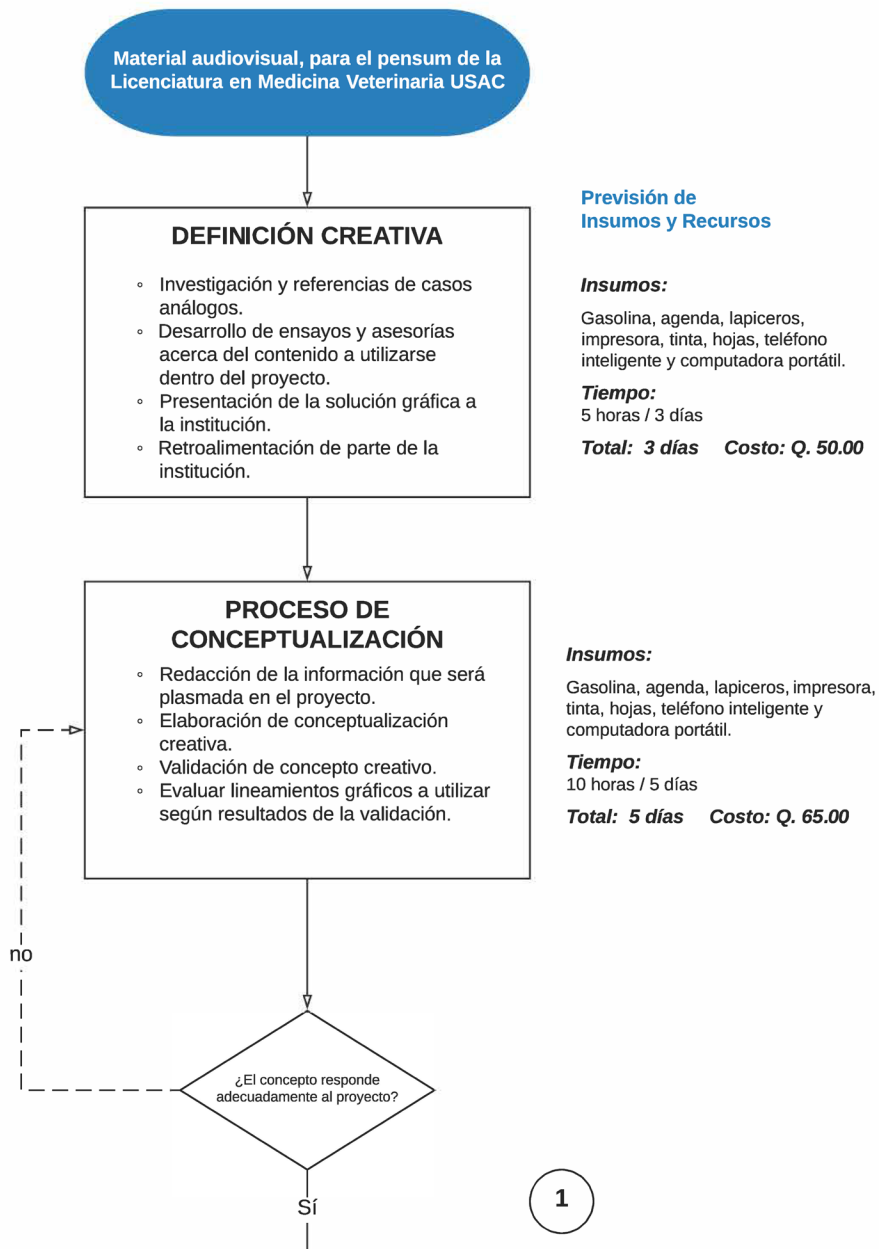
De los encuestados, 183 consideran que es importante tener conocimientos acerca del contenido del pensum de la Licenciatura de Medicina Veterinaria. (*Ver anexo 2*).

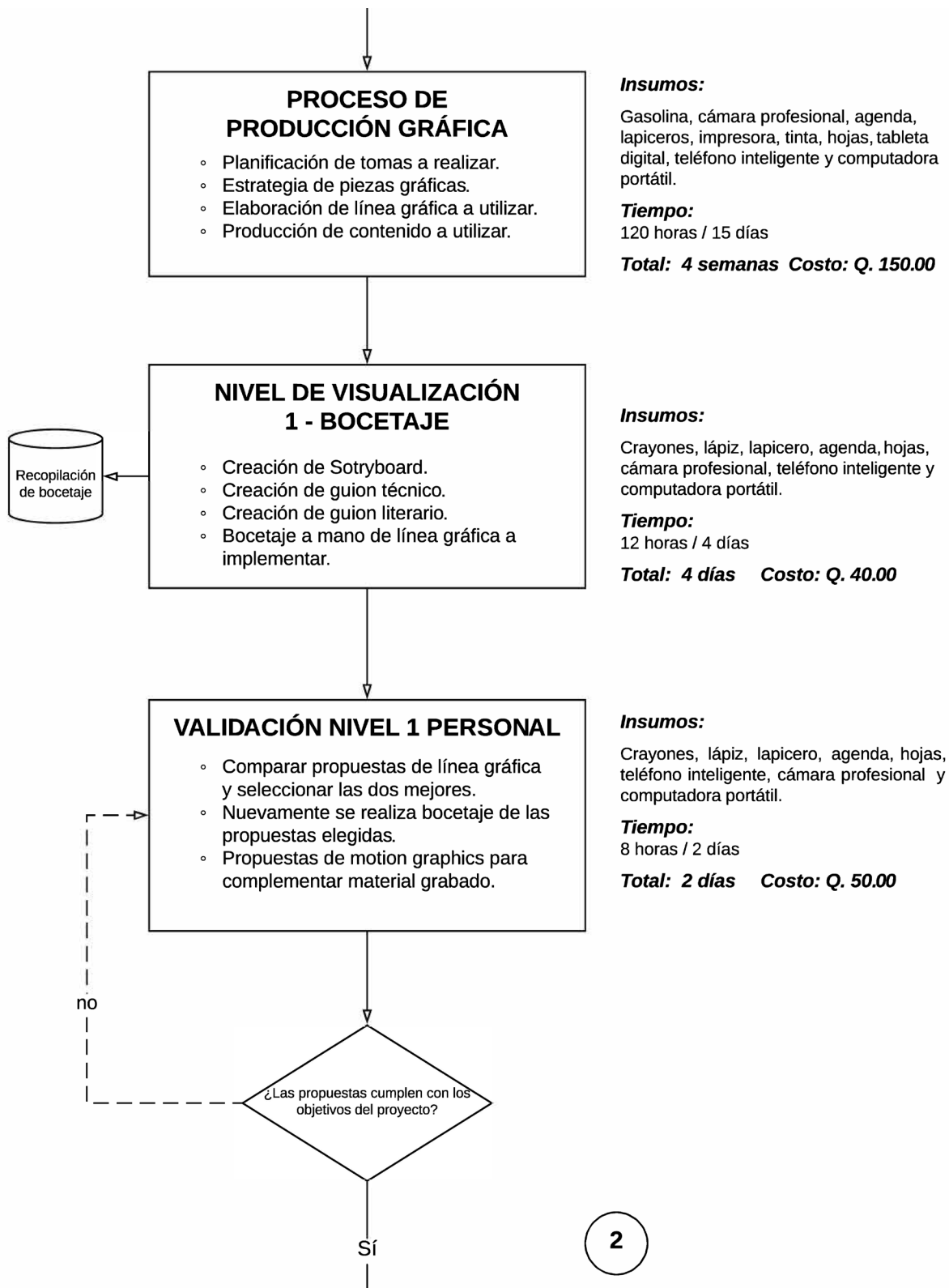


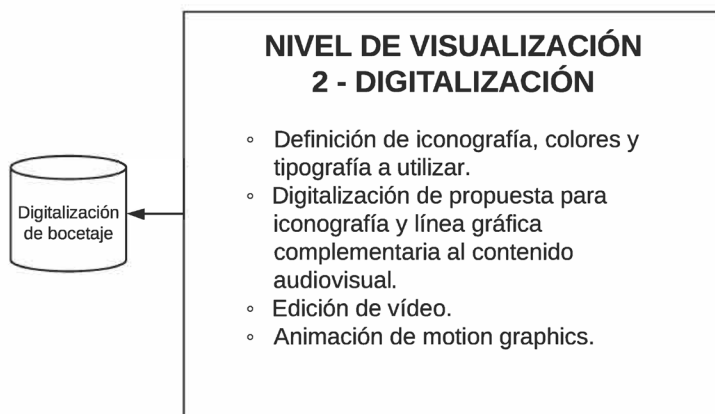
CAPÍTULO III

PLANEACIÓN OPERATIVA

Diseño de ruta crítica y previsión de costos.







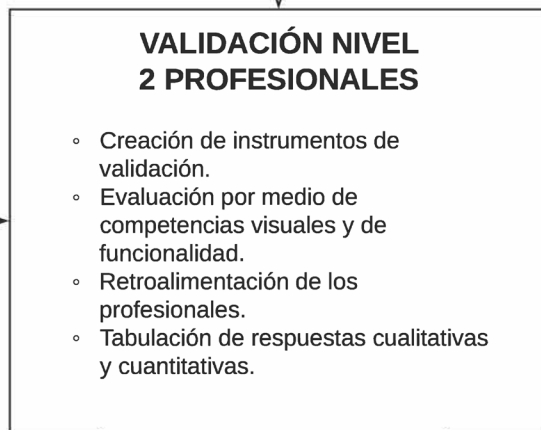
Insumos:

Gasolina, agenda, lapiceros, impresora, tinta, hojas, tableta digital, teléfono inteligente y computadora portátil.

Tiempo:

120 horas / 10 días

Total: 3 semanas Costo: Q. 65.00



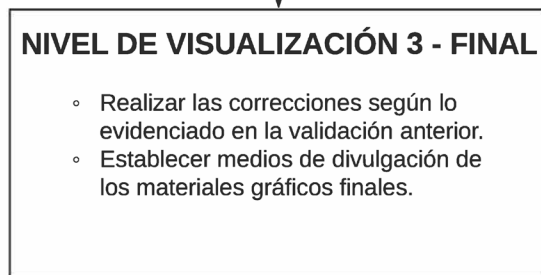
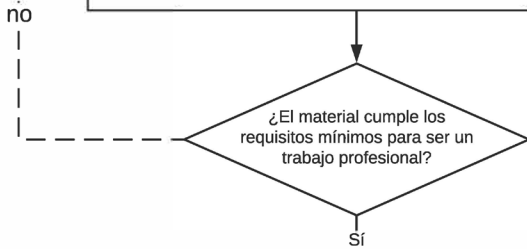
Insumos:

Gasolina, agenda, lapiceros, impresora, tinta, hojas, teléfono inteligente y computadora portátil.

Tiempo:

8 horas / 5 días

Total: 5 días Costo: Q. 40.00



Insumos:

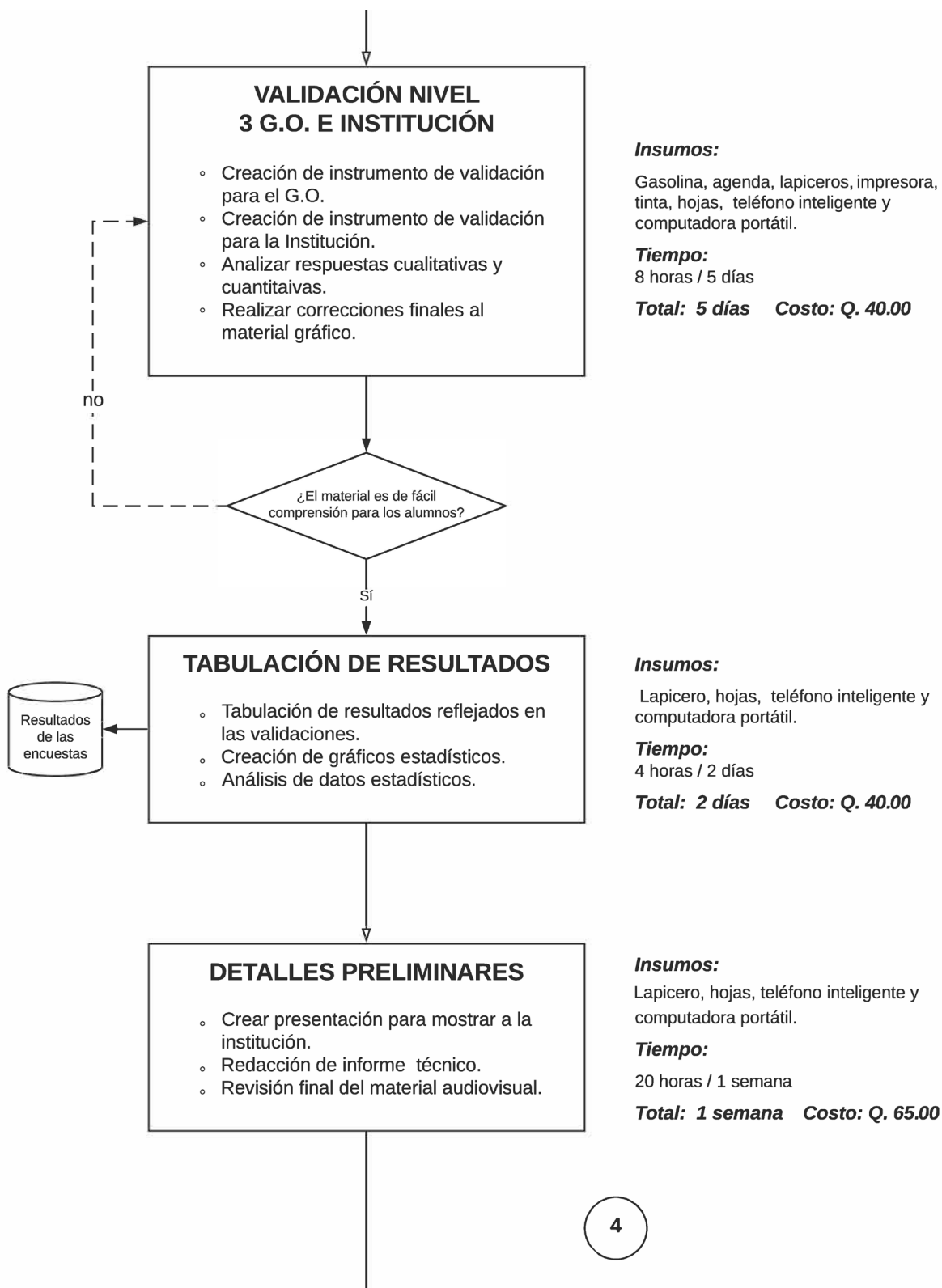
Gasolina, agenda, lapiceros, impresora, tinta, hojas, tableta digital, teléfono inteligente y computadora portátil.

Tiempo:

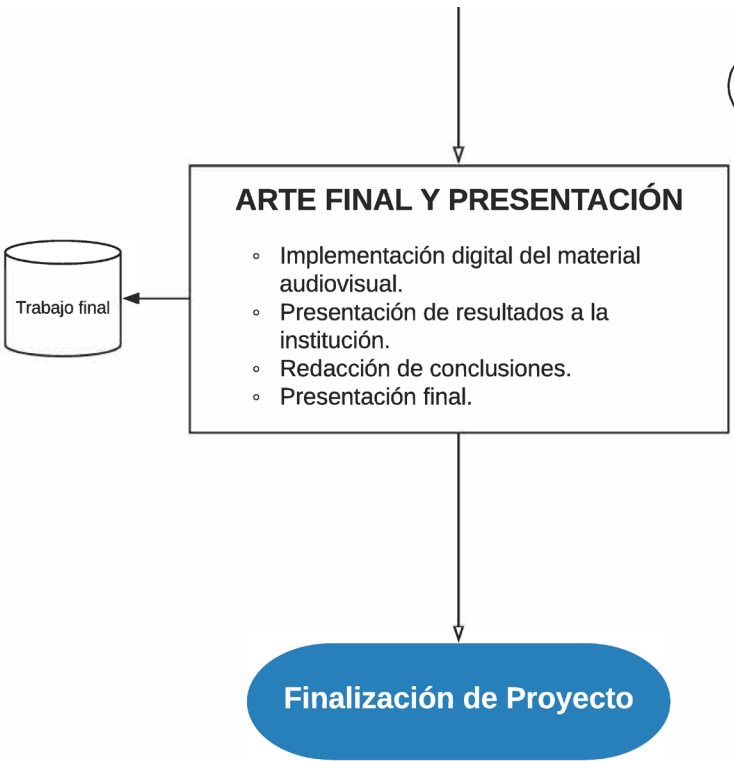
10 horas / 5 días

Total: 5 días Costo: Q. 50.00

3



5



Insumos:

Gasolina, lapicero, hojas, impresiones, tinta, teléfono inteligente y computadora portátil.

Tiempo:

15 horas / 5 días

Total: 5 días Costo: Q. 150.00

Cronograma del proyecto

FEBRERO

Actividades	1	2	3	4	5
Definición de proyecto (diagnóstico).	■				
Presentación de lineamientos y proyectos a realizar.	■				
Recopilación de información.	■	■			
Investigación casos análogos y referencias.		■			
Moodboard y Brief del proyecto.		■			
Insights y retroalimentación del concepto creativo.			■		
Presentación del concepto.			■		
Bocetaje de script, narración y bocetos para animación.			■	■	
Validación nivel 1 concepto creativo, script, narración y bocetos.				■	
Producción y rodaje de material audiovisual.				■	■

MARZO

Actividades	1	2	3	4	5
Digitalización de propuestas para animación.	■				
Post producción de material audiovisual.	■	■			
Definición de colores, tipografía y realización de iconografía.		■			
Redacción y correcciones del script de narración.		■			
Animación de la iconografía y textos.		■	■		
Elaboración de instrumentos de validación.			■		
Validación nivel 2 del material audiovisual.				■	
Tabulación y análisis de datos.				■	
Realización de cambios según resultados y observaciones.				■	■

ABRIL

Actividades	1	2	3	4	5
Unión de material animado y material producido.					
Establecer medios de divulgación de material final.					
Elaboración de instrumentos de validación para el G.O.					
Validación nivel 3 de ambas piezas (G.O. e institución).					
Tabulación y análisis de datos.					
Realización de cambios según resultados y observaciones.					
Producción final del material audiovisual.					
Redacción de informe técnico final.					
Presentación de resultados a la institución.					

MAYO

Actividades	1	2	3	4	5
Cambios finales según la institución.					
Entrega del Material Audiovisual a la Escuela.					

CAPÍTULO IV

MARCO TEÓRICO



La importancia de la formación del estudiante de Medicina Veterinaria en la sociedad guatemalteca

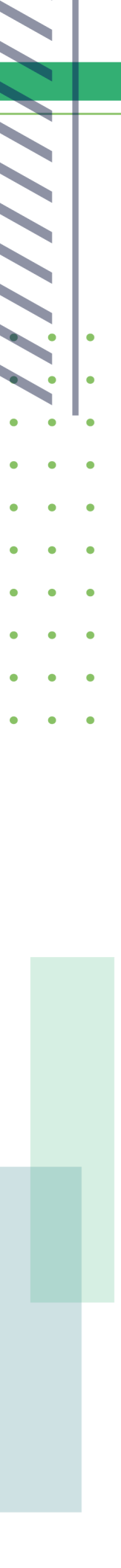
Para ser profesional en Guatemala en el siglo veintiuno, un estudiante debe enfrentar diversas realidades y exigencias, sobre todo, en cuanto a problemáticas de importancia económica y social que presentan múltiples matices. Dichas problemáticas abarcan, desde la violencia e inseguridad que se vive diariamente en cualquier sector del país, hasta la desigualdad social que limita las oportunidades de superación a grandes sectores vulnerables de la población guatemalteca. Si bien son situaciones que requieren atención y sobre todo interés por parte de la sociedad y del Estado, muchas veces opacan otros temas que son vitales para el progreso del país. Uno de los ejes fundamentales para el desarrollo de un país es el tema educativo. La educación constituye un reto, con sus problemáticas y limitaciones para hacer llegar el conocimiento en todos los niveles y a todos los sectores del país. En el presente caso se hace hincapié en los retos que enfrentan los estudiantes de la carrera de Medicina Veterinaria, para convertirse en profesionales.

En el país es notoria la creciente demanda de educación superior; además, se evidencia una marcada distinción en lo que respecta a las carreras orientadas al ámbito científico, o que de ellas dependa una formación en temas de ciencias y avances tecnológicos, como lo son los estudios en medicina veterinaria. Un análisis realizado por la Red de Indicadores de Ciencia y Tecnología –Iberoamericana e Interamericana–³, indica que Guatemala presenta bajos índices de matriculación, con una tasa menor al 25% y de estos las tasas de matrícula para carreras de ciencias van de 2 % a 7 %.

Actualmente en Guatemala existe una amplia gama de opciones en cuanto a educación superior, debido a que existen por lo menos 16 centros universitarios a nivel nacional, que en su mayoría corresponden al sector privado. Sin embargo, la Universidad de San Carlos de Guatemala es la única de acceso público (Art. 82 de la *Constitución Política de Guatemala*) encargada de desarrollar la educación de pregrado, grado y postgrado en ámbito de la enseñanza de Medicina Veterinaria, sin mencionar que hasta hace un año era el único ente de enseñanza superior de dicha carrera a nivel nacional e incluso regional, puesto que en algunos países de Centroamérica la carrera aún no se encuentra disponible.

El fin último de la enseñanza superior es establecer estándares de docencia, investigación y extensión de conocimientos a las personas que así lo requieran por su propia voluntad, pero es importante hacer una aclaración con respecto a esta carrera tan singular y es que, al ser una profesión que requiere la adquisición de una gran cantidad de conocimientos particulares, pero al mismo tiempo sumamente extensos por todas las especies animales que abarca. Es entendible que los alumnos se encuentren abrumados al enfrentarse a un plan de estudios tan extenso y complejo, ya que abarcan desde las células de un embrión hasta cómo se ven afectados los entornos ambientales de determinadas especie animales que habiten ecosistemas específicos. Por lo anterior se deduce que, el estudiante enfrenta grandes retos académicos durante toda su estadía en la facultad. Este es quizás el pilar más endeble para un estudiante de reciente ingreso: el dimensionar lo diverso que llega a ser su conocimiento, a pesar de ello los estudiantes

3. RICYT. Guatemala 2007-2016. Graduados. 2018. Acceso el 30 de marzo del 2020, http://dev.ricyt.org/ui/v3/bycountry.html?country=GT&subfamily=CTI_GRD



demuestran una vocación por ejercer la profesión para ayudar a toda aquella especie animal que necesite de sus habilidades como médicos, lo que a su vez presenta de forma directa o indirecta un beneficio para la especie humana.

Actualmente se maneja un modelo de docencia en donde el estudiante juega un papel totalmente activo en los procesos de aprendizaje; el docente interviene con el único propósito de colaborar al lado del estudiante, facilitando su proceso de formación a través de una guía profesional y ética. Esto hace que quienes se encuentran cursando la carrera de medicina veterinaria se vean expuestas a enfrentarse a un aprendizaje sumamente técnico, debido a que deben aprender a ejecutar procesos precisos a lo largo de toda su formación como médicos. Lamentablemente esto conlleva un obstáculo más para el alumno, puesto que no todos los estudiantes aprenden de la misma manera, haciendo que se deba recurrir a nuevos métodos de enseñanza para cubrir todos los estilos de aprendizaje que posea individualmente cada estudiante. “El aprendizaje es un proceso cíclico entendido como construcción de la experiencia y, para que sea eficaz, necesita de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa [...] Esto supone experimentar, reflexionar, elaborar hipótesis y verificarlas. Idealmente, un aprendiz eficaz presenta capacidades para cada una de ellas; sin embargo, lo común es que seamos capaces de alguna de ellas.”⁴ Con esta reflexión se busca hacer notar que los alumnos deben poseer capacidades específicas para superar los retos en su educación y que si bien no todos las poseen desde un inicio estas se pueden formar o más bien deberían ser desarrolladas para un óptimo aprendizaje.

Quizás la pregunta más difícil que se puede plantear a un estudiante es ¿Qué se necesita para ser un Médico Veterinario profesional? Según el Consejo Panamericano de Educación en las Ciencias Veterinarias (COPEVET) se definió como perfil profesional del Médico Veterinario para Latinoamérica, a un profesional que: “En función del mejoramiento de la calidad de vida y el desarrollo humano sustentable, tenga un espíritu ético, científico y


4. Alvaro Luzio, et. al. «Estilos de aprendizaje de estudiantes y docentes de primer y segundo año de la carrera de medicina veterinaria en Concepción, Chile.» Revista de Investigaciones Veterinarias del Perú, 2015: 725-731. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://dx.doi.org/10.15381/rivep.v26i4.11251>

humanístico y sea capaz de ejecutar acciones tendientes a la previsión, planificación y resolución de problemas en los diferentes ámbitos de la realidad sociocultural nacional e internacional con relación a todo lo que directa o indirectamente esté relacionado con las especies animales y su relación con el humano. Con conocimientos fundamentales que abarquen los ámbitos de las Ciencias Veterinarias y competencias técnicas mayor en sectores específicos.”⁵ Por lo cual el estudiante de medicina se ve de cara con el gran reto que significa aprender a lo largo de su formación. Todos estos aspectos tanto morales como científicos y técnicos; además, la responsabilidad que está en sus manos es grande, puesto que representan el vínculo entre el bienestar de las especies animales y la humanidad.

Hasta este punto, se ha reflexionado acerca de qué se espera, o debe realizar el estudiante que se encuentra cursando la carrera de medicina veterinaria, pero no acerca del comienzo de esta carrera, el cómo tomar la decisión inicial de estudiar esta profesión. En el mundo moderno, donde se tiende a buscar profesiones acordes a la globalización, tendencias económicas y necesidades modernas de tecnologías o vivienda, la mayoría de los egresados de los estudios medios buscan carreras relacionadas con la administración e ingenierías, tendencia generalizada es la especialización, esto es lo que ayuda a destacar en un mercado que aumenta cada vez más en este tipo de demanda.

Aunque esas carreras sean llamativas por las condiciones de trabajo y más que todo las remuneraciones, otro efecto que han provocado es reducir la aparente importancia de carreras tanto técnicas como las carreras científicas. Ante esta situación, ¿Qué motiva para elegir la carrera de medicina veterinaria? La respuesta más acertada sería facilitar el contenido de la carrera a los aspirantes que desean ingresar a la facultad; por lo cual, debe facilitarse que la información llegue a los posibles estudiantes, estos deben familiarizarse con la importancia y beneficios que ofrece la carrera a la sociedad guatemalteca. Ser protectores de la salud asegura el continuo mejoramiento de la calidad de vida de las personas y los animales, por lo que a quienes tienen esa vocación latente se les debe incentivar a explotar su

5. Felipe San Martín H.. «Homologación de planes de estudio de Medicina Veterinaria en Latinoamérica. Revista de Investigaciones Veterinarias del Perú». 2003: 178-180. Acceso 30 de marzo de 2020, http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1609-91172003000200014&lng=es



potencial. Es importante pensar en los cuidados que cada especie requiere, para concientizar a los aspirantes acerca de que los humanos son vecinos de las especies animales, pero sobretodo, lo más importante es el hecho de que el ser humano necesita de ellos para sobrevivir, de esta manera también se espera generar la concientización del lugar que la especie humana ocupa en el ecosistema. Finalmente, el factor que determina si la decisión es acertada, se relaciona con la inteligencia emocional. Citando a Raquel Rodríguez Carvajal, et. al.: “Un manejo inadecuado de las emociones de la vida en general, y en el ámbito laboral en particular, supone un riesgo para la salud física y mental de la persona.”⁶ Al tratarse de una carrera con fines médicos los estudiantes deben afrontar el hecho de que, tanto a través de su formación, como al momento de ejercer como profesional del área de salud debe valerse de altos niveles de inteligencia emocional para enfrentarse diariamente a problemas que conllevan un significativo peso emocional para su vida. Este es un criterio que muchas personas no toman en cuenta al elegir la carrera, puesto que, según una encuesta realizada a los estudiantes de primer año de la Facultad de Medicina Veterinaria, USAC, la mayoría al ser cuestionados acerca de por qué decidieron entrar a la facultad respondieron con base a emociones, como lo son: el amor, la pasión y la dedicación para ayudar animales, entonces es evidente que los alumnos desean ejercer la profesión a pesar de los retos que esta conlleva.

Hoy en día es más importante que nunca concientizar a los jóvenes estudiantes acerca de la verdadera importancia de la medicina veterinaria, sobre todo aquellos aspectos que normalmente pasa a segundo plano pero que sostiene a la sociedad, siempre teniendo en cuenta que no es una carrera sencilla en la que solo se trata con animales, más bien, es una carrera que motiva a la investigación, prevención y mantenimiento no solo de la salud animal, sino que también repercute en los ecosistemas y en el ser humano.

6. Raquel Rodríguez-Carvajal, et. al. *Emociones y salud en el trabajo: análisis del constructo “trabajo emocional” y propuesta de evaluación*. Revista Latinoamericana de Psicología 42, no. 1. 2010: 63-73. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80515880006>

El valor educativo, económico y social de la USAC es alto, cada profesional egresado de la Facultad de Medicina Veterinaria brinda un aporte significativo a la sociedad, gracias a Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) que los estudiantes prestan al finalizar el pensum de su carrera, gracias a ellos es posible brindar ayuda a comunidades cuyo principal sustento es la ganadería.


Se hace referencia a que: “en general, el impacto que causan las universidades en la sociedad se refleja en desarrollo social como una manifestación de la calidad de los servicios que presta la institución en cuestión. Esta es la base de ciertas clasificaciones mundiales de universidades, las cuales consideran los impactos que provocan las instituciones en la sociedad.”⁷

Según el artículo *La educación superior en Guatemala en la primera década del siglo XXI*⁸, en el 2008 la USAC atendía a un 42% de los alumnos de educación superior a nivel nacional, demostrando que la única universidad estatal de Guatemala atiende a la mayor cantidad de estudiantes del país. Según datos proporcionados por el Departamento de Registro y Estadística de la USAC (*RyE USAC*), en el 2020 se encontraban inscritos un total de 99,070 estudiantes únicamente en el área metropolitana del país. ¿Qué quiere decir esto? Que una considerable parte de los profesionales guatemaltecos son personas egresadas de la USAC.

La importancia real de la medicina veterinaria radica en todas las repercusiones negativas que es capaz de detener e incluso eliminar para la protección del ser humano. Lo anterior, en vista de ser Guatemala un país que posee regiones que son predominantemente agrícolas. Los productos agropecuarios, es decir los animales que se crían para tanto, para el consumo como para labores agrícolas, requieren atención a nivel profesional. Priorizar la salud de los animales asegura que sean productos de calidad para el consumo seguro.

7. Luis Alfredo Tobar Piril. «*La educación superior en Guatemala en la primera década del siglo XXI.*» *Innovación Educativa* 11 No. 57, 2011: 69 - 80. Acceso el 30 de marzo del 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179422350009>

8. Luis Alfredo Tobar Piril. «*La educación superior en Guatemala en la primera década del siglo XXI.*» *Innovación Educativa* 11 No. 57, 2011: 69 - 80. Acceso el 30 de marzo del 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179422350009>



En última instancia, las labores de los veterinarios protegen y prolongan la vida de los animales que son una de las tantas expresiones de la naturaleza. Además, mejoran las condiciones de vida de los animales, y consecuentemente, favorecen la existencia de los seres humanos, asegurando que ambas partes disfruten de una vida prolongada en coexistencia una con la otra.


Dejando de lado los aspectos agropecuarios, de alimentación y abastecimiento de los seres humanos, cabe indicar que no es lo único que abarca la medicina veterinaria, por lo que habría que reflexionar acerca del ecosistema. Guatemala se encuentra situada en Mesoamérica una de las regiones consideradas de mayor biodiversidad a nivel mundial, siendo este el hábitat de un sin fin de especies nativas que se encuentran en peligro de extinción, tales como la propia ave nacional, el Quetzal. La labor veterinaria procura también la preservación y cuidado de todas las especies para mantener la biodiversidad del país. También se observa la acción veterinaria en los cuidados a todos los animales domésticos que son considerados mascotas, esas especies amaestradas, comprometidas con brindar compañía al ser humano. Es importante que se tengan los medios y la preparación necesaria para brindarles la mejor calidad de vida.

Para concluir, es importante reconocer los méritos de la medicina veterinaria, así como todos los aportes que realiza para mejorar la vida diaria. Los médicos veterinarios son una parte fundamental de la sociedad, en ellos recae el peso de dos mundos distintos uno del otro pero que se necesitan mutuamente para coexistir de una óptima forma. Su labor para preservar la salud pública y la salud animal es admirable, al igual que la pasión con la que ejercen su profesión.

El diseño orientado a medios digitales como herramienta para la enseñanza a nivel superior

A partir de los inicios del siglo XXI, la innovación de los medios de comunicación digital evolucionó a pasos acelerados, revolucionando el intercambio de mensajes, lo cual provocó que, cada vez más, la información se encuentre, en cuestión de minutos, al alcance de millones de personas en el mundo. Lo anterior ha provocado que se estrechen los lazos entre los emisores y receptores de todo tipo de mensajes. Las personas se encuentran en constante contacto con información de todo tipo, sin mencionar las múltiples fuentes que esta pueda tener, especialmente los medios digitales, en vista de que son medios ideales para la rápida propagación de cualquier tipo de mensaje. En apoyo a lo anteriormente mencionado se deben tomar en cuenta también los recursos tecnológicos, los cuales ahora se han convertido en instrumentos de primera necesidad en el mundo de la comunicación, puesto que a través de los distintos dispositivos inteligentes se pone a disposición de las personas, tanto la información, como servicios para mejorar la vida diaria de todos y tal como refiere el escritor Octavio Islas, actualmente vivimos en una sociedad de la ubicuidad “el término «sociedad de la ubicuidad» designa una sociedad en la que cualquier persona puede disfrutar, en cualquier momento y en cualquier lugar, de una amplia gama de servicios a través de diversos dispositivos terminales y redes de banda ancha. El lema de la sociedad de la ubicuidad es anyone, anywhere, anytime –cualquier persona, en cualquier lugar, en cualquier momento-. La importancia de las comunicaciones digitales móviles evidentemente se encuentra implícita en el lema de la sociedad de la ubicuidad.”⁹. Las actuales circunstancias sociales han hecho que cada vez

⁹. Islas, Octavio. «La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales.» Razón y Palabra, 65. 2008. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520724016>



más los medios digitales sean posicionados como los primeros en la línea de recursos de los distintos tipos de comunicadores que existen, quienes abarcan una amplia gama de contextos ajenos al comercio, eso ha convertido a los medios digitales en una herramienta crucial para los diseñadores, quienes son los que intervienen el contenido de las comunicaciones que desean hacer llegar a las masas. Actualmente uno de los recursos más empleados en la comunicación digital es el formato audiovisual, debido a que cuenta con la suficiente expansión entre los usuarios que frecuentemente utilizan las plataformas digitales como fuente de comunicación, dígame las redes sociales; que cada vez emplean más este recurso para llegar de forma asertiva a los consumidores. Según Islas, las comunicaciones deben evolucionar al paralelo que las interfaces lo hacen para abarcar mayor cantidad de receptores: “Es indispensable que los comunicólogos reparemos en la necesidad de trascender la teoría de las mediaciones para acceder a una teoría de las interfaces, premisa indispensable para poder orientar el desarrollo de nuestras prácticas comunicativas en los complejos escenarios de investigación que ha introducido el imaginario digital en las ciencias de la comunicación.”¹⁰ En este caso el adecuarse a lo que la población demanda es crucial para comunicar de forma óptima los mensajes, siendo este el objetivo final de un diseño, el comunicar.

El Diseño para los Alumnos de Educación Superior. A medida que se actualizan los sistemas de comunicación, también se debe actualizar la forma en la que la enseñanza es transmitida a los alumnos. Sin embargo, el progreso es lento, debido a la falta de mejoramiento continuo en el ámbito de comunicación efectiva dirigida a los alumnos, esto se da porque constantemente se utiliza una metodología de enseñanza obsoleta, dejando de lado las herramientas que ahora son mucho más comunes como el internet y medios alternativos de enseñanza basada en aprendizaje kinestésico o visual. Indica Islas: “A muchos profesionales de la comunicación, quienes entonces se desempeñaban como responsables de las unidades de co-

10. Islas, Octavio. «Fundamentos de comunicaciones digitales productivas». Razón y Palabra, No. 13. Junio-julio 2003. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n34/oislas.html>


municación institucional, también les tomó por sorpresa el advenimiento de Internet y su acelerada evolución.”¹¹ Es necesario innovar, buscar el progreso de la didáctica educacional, a través del uso de materiales acorde al segmento que se desea impactar, esto traerá como consecuencia una mejor respuesta por parte de los estudiantes, quienes serán impactados por dicho material, logrando una mejor retención de los contenidos.

Un complemento que juega a favor del material audiovisual es el uso de las redes sociales “Como ambientes mediáticos, las redes sociales en principio fueron destinadas a actividades de entretenimiento y socialización, permitiendo a cualquier persona poder encontrar contenidos de su interés (grupos afines, citas, socialización virtual). Sin embargo, posteriores remediaciones permitieron a las redes sociales comenzar a cumplir útiles funciones de vinculación y enlace social, situación propicia para el desarrollo de redes sociales basadas en la inteligencia colectiva de activos grupos de prosumidores.”¹² Ya que las mismas son ecosistemas sociales, componen un eje singular en tiempos modernos, son perfectos vehículos para la divulgación, principalmente porque dichas redes son frecuentadas por personas incluidas en el rango de edad y grupo social al que pertenecen los alumnos actuales, en su mayoría estas personas poseen un rango de edad menor a los 30 años. Según Octavio Islas y Amaia Arribas “las redes sociales responden a necesidades sumamente diversas en el imaginario de la educación. Pueden ser destinadas, por ejemplo, al análisis y discusión de proyectos relacionados con la calidad educativa de los diferentes niveles como de determinadas asignaturas en particular, al intercambio y difusión de noticias, a la formación de docentes, desarrollo de bibliotecas especializadas, etcétera. Las redes sociales educativas efectivamente podrían contribuir a remediar el crítico imaginario de la educación.”¹³ Se hace la referencia a que en dichas redes sociales cuentan con un potencial excepcional para mejorar el desarrollo educativo entre los jóvenes.

11. Islas, Octavio. «Fundamentos de comunicaciones digitales productivas». Razón y Palabra, No. 13. Junio-julio 2003. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://www.razonypalabra.org.mx/antteriores/n34/oislas.html>

12. Islas, Octavio. «La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales.» Razón y Palabra, 65. 2008. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520724016>

13. Octavio Islas y Amaia Arribas. «Comprender las redes sociales como ambientes mediáticos». El proyecto facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje, 2010: 147-161. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://metodologiadelainvestigacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2014/08/Islas-y-Arribas-Comprender-las-redes-en-ambientes-mediticos.pdf>



Esta poderosa combinación entre redes sociales y materiales audiovisuales logra fusionarse, creando nuevos modelos de aprendizaje, con mejores características, que pueden ser personalizadas, ya que cualquier persona que realmente desee mejorar o adquirir nuevos conocimientos únicamente tiene que utilizar un dispositivo inteligente para acceder a dicho material, en cualquier parte, en cualquier momento del día, eliminando los límites de la estática que trae consigo un material convencional. De acuerdo con Pérez: “... el vídeo digital permite ofrecer al alumno una rápida retroalimentación entre la ejecución de determinadas habilidades motoras y su posterior proceso de análisis y valoración. De manera individual o colectivamente las acciones pueden ser revisadas tantas veces como se desee, en el mismo momento de la grabación o posteriormente desde un ordenador conectado a Internet, con escaso desgaste del material grabado, con una producción de copias barata e ilimitada y fácilmente transportables, similar a cualquier otro archivo digital de texto, imagen o sonido.”¹⁴

Es importante hacer mención nuevamente que cada alumno aprende de forma diferente, todas las personas poseen diferentes tipos de inteligencia. De acuerdo con Mercadé: “... la inteligencia no sólo se reduce a lo académico, sino que es una combinación de todas las inteligencias. Ser hábil en el deporte o en las relaciones humanas implica unas capacidades que, por desgracia, no están seriamente contempladas en los programas de formación académica.”¹⁵ En este caso se busca sacar el mayor provecho de las personas que poseen inteligencia kinestésica e inteligencia espacial, debido a que estas personas tienen como habilidades naturales el cuidado de los detalles visuales, como el uso de lenguaje corporal, ambas son las habilidades que se desean incrementar a través de un material audiovisual, logrando que a través del aprendizaje lúdico mejoren su capacidad de captar el mensaje que los docentes desean transmitir. En consideración de lo que indica Flores: “Se puede afirmar que las metodologías con participación del

14. Francisco Pérez Fernández. «El vídeo digital en la clase de educación física». Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa N.º 10, 2007, págs. 195-212. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2520039>

15. Aleix Mercadé. *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples*. Tema 3: La transición a la vida adulta y activa (Recursos). Guadalajara, 22 de octubre de 2019. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://www.materialestatic.es/transicion/apuntes/Los.8.tipos.de.inteligencia.segun.Howard.Gardner.pdf>


alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos”¹⁶

El principal objetivo es lograr personalizar la experiencia que cada alumno tenga respecto a su propio avance y desempeño dentro de su estudio, puesto que al final la responsabilidad de reforzar o utilizar dichas herramientas es individual. A pesar de ello, la correcta intervención creativa y visual de estos recursos puede llegar a causar que el alumno se encuentre motivado a continuar con su aprendizaje de forma personal, lo que significa un éxito para este modelo de aprendizaje, haciendo que cada vez más los estigmas de una educación de calidad a distancia puedan ser posibles en incluso beneficiosos para los procesos educativos de cada estudiante.

En cuanto al diseño audiovisual como una herramienta para la comunicación en la educación, es necesario recordar el hecho de que los estudiantes se encuentran desarrollando las capacidades, actitudes y comportamientos necesarios para ser profesionales de las distintas áreas que hayan escogido, por lo cual la forma en que cada alumno comprende el mensaje es distinta. Citando a Jorge Frascara, “... para que las comunicaciones puedan afectar el conocimiento, las actitudes o el comportamiento de la gente, deben ser detectables, discriminables, atractivas, comprensibles y convincentes. Deben ser construidas sobre la base de un buen conocimiento de la percepción visual y de la psicología del conocimiento y la conducta, y considerando las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirigen”.¹⁷ Es por esto por lo que el diseño orientado a estudiantes debe respetar o por lo menos contener ciertos códigos tanto de diseño como de comunicación, sin mencionar que es necesaria la mediación del contenido por parte de las entidades educativas que desean transmitir este contenido a sus alumnos. Citando el trabajo de tesis de Axel Flores, docente de la Facultad de Arquitectura: “...en términos generales se percibe a la mediación como una forma particular de relación de un sujeto con los objetos del mundo.

16. Axel Gabriel Flores Menéndez. “Diseño de material gráfico enfocado en la aplicación de fundamentos del diseño para facilitar el desarrollo de competencias del tema branding en alumnos de las asignaturas de Diseño Visual de la Licenciatura en Diseño Gráfico USAC”. Tesis de Licenciado en Diseño Gráfico. USAC: Guatemala: 2018. Acceso el 30 de marzo del 2020, http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_4866.pdf

17. Jorge Frascara. *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.



En otras palabras, implica la evaluación del sujeto para quien se mediará (en este caso un conocimiento) para que, basado en su contexto, asimile de manera más factible un determinado contenido académico, dotándolo de un sentido y un significado más familiar y asequible. La mayoría de las clasificaciones de la mediación coinciden en tres variantes de la misma, las cuales pueden ser: Mediación semiótica, mediación pedagógica y mediación tecnológica.”¹⁸ La expresión visual debe ser intervenida a través de una serie de códigos de diseño para expresar de una forma adecuada toda la información que desea ser transmitida, su principal objetivo es que sea un trabajo memorable para los alumnos.

“Está siempre en función de alguna otra cosa y no tiene autonomía. Por ejemplo, para esto se debe de tener lo siguiente: Organización, información, persuasión (atraer la atención del espectador, que es ahí donde surge el deseo), también debe de contener una simbolización para que el espectador pueda relacionar con ellos o también para asociar conceptos, así como depende también de un sistema comunicativo, de forma semántica, con signos verbales, signos auditivos, signos visuales y metáforas”.¹⁹ Es necesaria la implementación de códigos de color que sean acordes a la percepción que los alumnos tienen de sus respectivas carreras, por ejemplo, el uso de colores fríos para denotar estudios orientados a ciencia y tecnología, esto acompañado de iconografía que sea denotativa de su unidad académica, para reforzar la identificación de estos códigos visuales.

Las partes más importantes, que prácticamente son las bases de esta herramienta, son los recursos visuales de animación y el de producción de vídeo, ambos tienen sus puntos fuertes, pueden ser independientes o utilizarse en conjunto, esto dependerá del tipo de público al que se desea abordar a través de ellos

18. Axel Gabriel Flores Menéndez. “Diseño de material gráfico enfocado en la aplicación de fundamentos del diseño para facilitar el desarrollo de competencias del tema branding en alumnos de las asignaturas de Diseño Visual de la Licenciatura en Diseño Gráfico USAC”. Tesis de Licenciado en Diseño Gráfico. USAC: Guatemala: 2018. Acceso el 30 de marzo del 2020, http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_4866.pdf

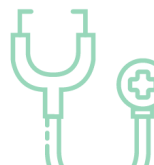
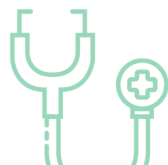
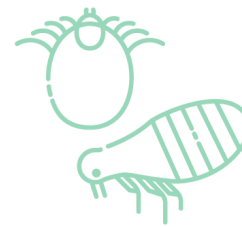
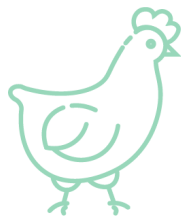
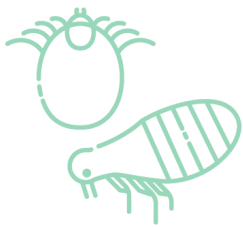
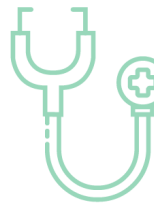
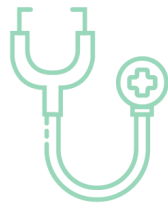
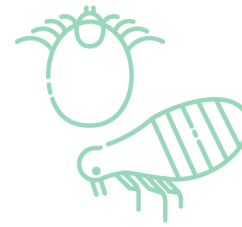
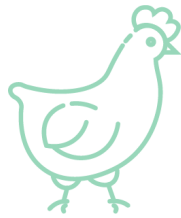
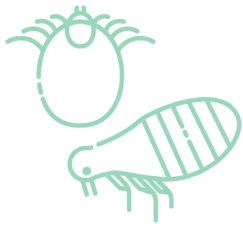
19. Rafael Ráfols y Antoni Colomer “Diseño Audiovisual”. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.

La producción de vídeo busca que la experiencia visual sea empática con el observador, puesto que al ser situaciones que podrían percibirse como “reales” logran captar la atención de los espectadores. Los movimientos de cámara en conjunto con los encuadres connotan mensajes alusivos para los alumnos, quienes captarán el material de una forma especial y particular. Este recurso visual utiliza mayoritariamente lenguaje corporal, pero tampoco debe subestimarse la parte del audio, el mismo nombre lo indica: requieren de un apoyo auditivo para integrarse como un todo. Tal como lo indican Ràfols y Colomer: “Así como la fotografía, el audio o el sonido son importantes, ya que uniendo los 2 hace transmitir sensaciones o emociones que atrapan al espectador. Sirve para despertar nuestros sentidos y meterlos dentro de la trama de la película, nos va a ayudar a darle realidad a las fotografías, el sonido y la fotografía pueden hacer que nos demos cuenta en qué época se esté realizando.”²⁰

Las animaciones o *motion graphics* como se les conoce actualmente, llegan a ser un apoyo lúdico, su función es dotar de dinamismo, ya que a través del uso de movimiento el mismo capta la atención de quien se encuentre observando el audiovisual, logrando la retención de su atención por un período prolongado, este recurso puede ser utilizado en conjunto con la tipografía, para la descripción de procesos o crear énfasis en alguna palabra de interés para el material.

Tras toda esta evidencia se concluye que el material audiovisual tiene una importancia significativa en las comunicaciones educativas modernas, y por lo tanto, debe empezar a ser considerado como un aporte significativo en el proceso de enseñanza para los estudiantes de educación superior, facilitando así la comunicación y comprensión entre docentes y alumnos.

20. Rafael Ràfols y Antoni Colomer “Diseño Audiovisual”. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.



CAPÍTULO V

DEFINICIÓN
CREATIVA

Briefing de diseño

¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?

La poca síntesis de la información junto a un complejo vocabulario que causa una mala transmisión del mensaje hacia el receptor, en este caso los alumnos de primer ingreso de la Escuela de Medicina Veterinaria, USAC.

¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?

Se plantea la creación de un material audiovisual, debido a ya que los alumnos, al ser jóvenes mayoritariamente entre 17 a 21 años sean más atraídos por los medios digitales. Se pretende que el material llegue a ser efectivo y comprendido por la mayor parte de la población de alumnos.

¿Qué se dirá o por qué?

Se abordará la división completa del pensum, sus requisitos para cada año o módulo que integra la carrera y finalmente una breve explicación de las actividades académicas llevadas a cabo por los alumnos de la carrera de Medicina Veterinaria. El material busca utilizar un léxico neutro, dirigiéndose al estudiante de "Tú". Los llamados "chapinismos" serán totalmente excluidos, debido a que, por tratarse de un material de índole didáctico y científico, utilizar esta clase de términos coloquiales contrastaría con el profesionalismo que debe presentar el material.

¿Cómo se transmitirán los mensajes?

Se trabajará un video con una duración aproximada de 20 minutos, en el cual se abordarán los temas relacionados con la carrera de Medicina Veterinaria.

¿Qué acción se quiere que la audiencia realice después de recibir los mensajes?

Que posean un manejo adecuado de los cursos y de cómo optimizar su tiempo durante la carrera, para así agilizar el proceso de graduación.

¿Qué señales indicarán que se ha resuelto el problema del cliente?

Que los estudiantes respondan y conozcan de forma contundente a los cursos que deben seguir.

¿Cuáles son los requerimientos primordiales del proyecto?

- Utilizar un lenguaje científico.
- Abarcar todos los aspectos importantes de los módulos, requisitos y las unidades del pensum de Medicina Veterinaria.



Código para la visualización del material completo en YouTube.

Recopilación de referentes visuales

Ejemplos internacionales, universidades de EE. UU

Columbia Welcome Video

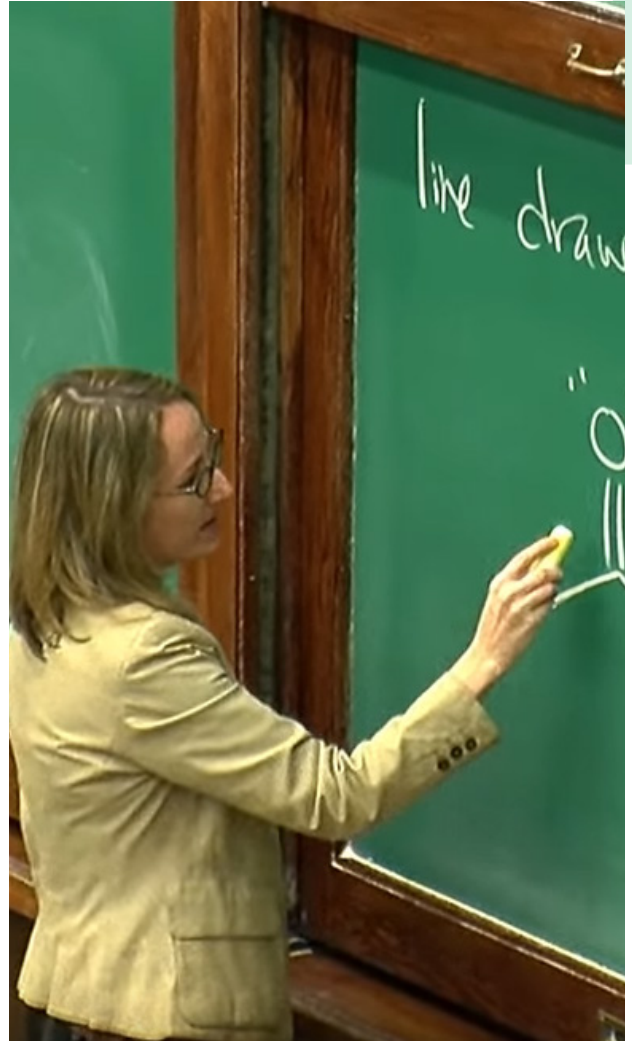
Fuente: YouTube

Año: 2017

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=OTcLXlk8x0Y>

Este vídeo es de tipo informativo y persuasivo. Muestra las distintas áreas que abarca la Universidad de Columbia en Nueva York. El vídeo incluye desde, información acerca de sus docentes, hasta sus actividades deportivas, tratando de motivar e inducir al estudiante que recién se incorpora a su plan de estudios. Se basa en planos generales de las instalaciones, seguido de primeros planos mostrando el carácter humano que existe en la universidad.







Código para la visualización del material completo en YouTube.

Welcome to UCLA!:

Fuente: YouTube

Año: 2013

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=g1e11srSvw>

Este material informativo, muestra a los catedráticos de la Universidad de California en Los Ángeles, testimoniando acerca de los cursos que impartes en la Universidad. El vídeo fue hecho para motivar y mostrar el valioso contenido académico que pueden adquirir los estudiantes al ingresar en esa casa de estudios.

A continuación se presentan imágenes recopiladas del vídeo, como muestra del material audiovisual:







Código para la visualización del material completo en YouTube.

Ejemplos internacionales, universidades de España

¿Conoces nuestra Facultad de Veterinaria? Universidad CEU Cardenal Herrera

Fuente: YouTube

Año: 2013

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=F7z4MTAqfXk>

La Universidad CEU Cardenal Herrera produjo este vídeo para atraer nuevos alumnos a la Facultad de Medicina Veterinaria, a través de la demostración de todas sus áreas, tanto prácticas, como teóricas.

A continuación se presentan imágenes recopiladas del vídeo como muestra del material audiovisual:







Código para la visualización del material completo en YouTube.

Ejemplos internacionales, universidades de México

Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia
Universidad Autónoma de Nuevo León

Fuente: YouTube

Año: 2014

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Dkf6DXAe4sw>

En este ejemplo se presentan imágenes de un día normal en la Facultad de Medicina Veterinaria, para mostrar a las personas que estén interesadas en ingresar a la Facultad como son los salones, las clases y la forma práctica en que instruyen a los alumnos

A continuación se presentan imágenes recopiladas del vídeo como muestra del material audiovisual:





Descripción de la estrategia de diseño de las piezas.

Cliente:

Escuela de Medicina Veterinaria Universidad de San Carlos de Guatemala. Encargada de formar licenciados en Medicina Veterinaria o Zootecnistas, así como especializaciones, maestrías y doctorados en este campo.

¿Qué?

Material audiovisual que describa el pensum de la carrera de Medicina Veterinaria.

El material debe mostrar a los alumnos de los distintos cursos de la carrera realizando sus tareas como estudiantes, junto a ello se implementarán micro animaciones estilo *motion graphics* animando textos e iconografías.

¿Por qué?

Porque es necesario que los estudiantes de nuevo ingreso tengan un acercamiento real a los retos académicos que deberán enfrentar.

Además, se pretende cumplir con el objetivo general del proyecto, que es: Informar y explicar de forma clara las distintas divisiones académicas que posee el plan de estudios (pensum) de la Escuela de Medicina Veterinaria, para que el mismo sea memorable durante el ciclo académico de un estudiante. Contribuir a la adecuada formación de los profesionales de la medicina veterinaria en el territorio guatemalteco, agilizando su paso a través de las aulas de la FMVZ.

¿Dónde?

Edificios M6 y M7 de la Ciudad Universitaria, zona 12 Ciudad de Guatemala.

¿Para qué?

Para familiarizarse con el contenido, términos y requisitos de las distintas unidades dentro de la Escuela de Medicina Veterinaria.

Además, se pretende cumplir con el objetivo del proyecto que es:

Fortalecer el conocimiento acerca del plan de estudios de la carrera de Medicina Veterinaria, a través de la correcta implementación de códigos lingüísticos y visuales acordes al grupo objetivo de la Escuela.

¿Quiénes?

Estudiantes de nuevo ingreso de la licenciatura de Medicina Veterinaria, de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, USAC.

Personas interesadas en ingresar a la carrera de Medicina Veterinaria.

¿Cuándo?

Se planea que sea implementado a partir del primer semestre del 2021, durante la lección inaugural, al igual que en plataformas como YouTube y el sitio web de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la USAC.

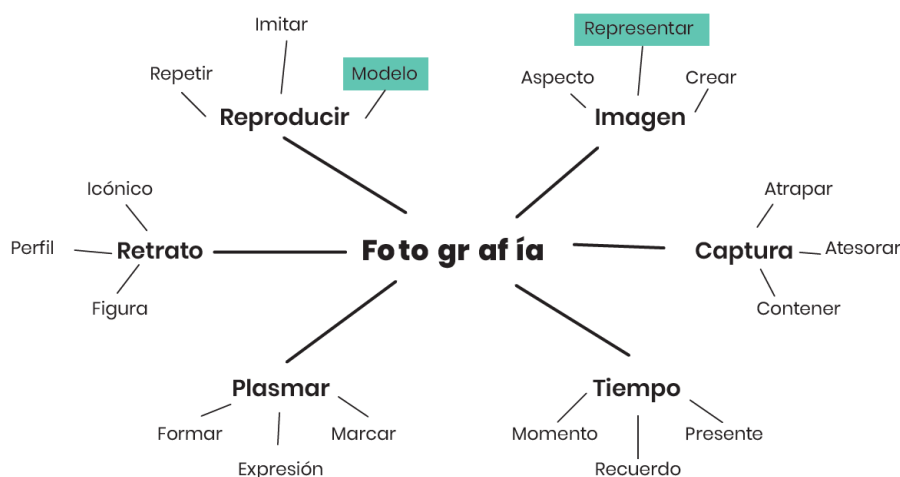
Piezas de Diseño	Ventajas	Desventajas
Video descriptivo/informativo explicando el pensum de la carrera de Medicina Veterinaria.	No requiere presupuesto para ser implementado. Al ser un medio digital tiene una disponibilidad de 24/7. Multi plataforma (móvil o web). Es un recurso de acceso simple. Al ser un material gráfico con animaciones se caracteriza por ser dinámico.	Sin conexión a Internet no puede ser visualizado. El vídeo al ser entregado ya no podrá ser editado. La extensa duración puede hacer que se pierda la atención de los alumnos. Su tiempo de vida útil puede llegar a ser muy corto.

Definición del Concepto Creativo y premisas de diseño

Se trabajaron dos técnicas creativas para lograr desarrollar frases que sirvieran de punto de partida para crear el concepto creativo. (Ver anexo 3).

Técnica elegida: Mapa Radial

Es un esquema que representa la relación entre varias palabras que son claves en el texto o frases breves. El objetivo es inducir a construir estructuras mentales identificando ideas principales e ideas subordinadas según el orden lógico.



Del mapa radial fueron escogidas las palabras: *representar* y *modelo*, de las cuales surgió el siguiente análisis.

Concepto creativo

En una primera instancia se planteó el concepto creativo: “La representación de un estudiante modelo”. El concepto se refiere a que el material debe representar el trabajo que realizan los estudiantes a través de sus vivencias y su punto de vista, para contextualizar a los alumnos que recién ingresan a la facultad, por lo tanto, los estudiantes tienen “un modelo a seguir” representado a través del vídeo inductivo.

Después de haber sido presentado el concepto se llegó a la conclusión de que debía ser trabajado de mejor manera, profundizar más en el significado y comprensión de este. Después de una reflexión más detallada se llegó al concepto de:

“El conductor de tu carrera”

El nuevo concepto creativo utiliza una analogía con la electricidad, ya que se emplean líneas conductoras entre materiales, con el propósito de que la energía fluya de un punto “A” a un punto “B”, siendo la energía la representación de la información expuesta a los alumnos de Medicina Veterinaria. Las líneas representan los conductores eléctricos y funcionan como recorrido visual del contenido académico. Con lo cual los estudiantes podrán experimentar de una forma audiovisual lo que es ser un aspirante a Médico Veterinario.

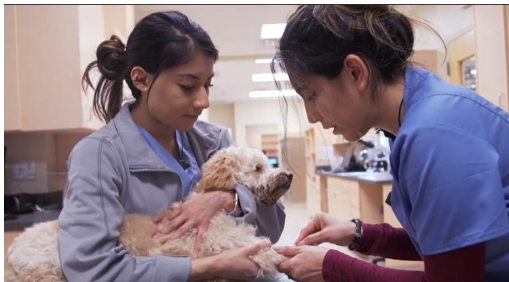
Premisas de Diseño 1

Encuadres



Plano general

Muestra con detalle el entorno que rodea al sujeto o al objeto, como un amplio escenario.



El Plano medio corto

Encuadra al sujeto desde la cabeza hasta la mitad del torso. Este plano permite aislar una sola figura para concentrar en ella la máxima atención.



Primer plano

Sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al sujeto. Abarca el rostro y los hombros.



Primerísimo primer plano

La cámara se acerca cada vez más hasta llegar al primerísimo primer plano.

Cromatología

La encuesta que fue compartida con los estudiantes muestra que identifican a la Escuela de Medicina Veterinaria con estos colores. El color verde representa la naturaleza y la unión entre los humanos y la vida animal.



Tipografía:

Tipografía sans serif, debido a que el material está orientado a un medio digital. Se utilizará para encabezados y títulos.

NERIS

abcdefghijklmnñop
qrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

SPARTAN

abcdefghijklmnño
pqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMN
ÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Iconografía

Se plantea la implementación de una iconografía lineal para equilibrar el material grabado con dibujos simples de animar.

Premisas de Diseño 2

Cromatología

La cromatología sugerida son los colores que representan a la Escuela de Medicina Veterinaria de la USAC. Por tanto, es más fácil para los alumnos asociar el material audiovisual con la Escuela.



Tipografía:

Tipografía sans serif, debido a que el material está orientado a un medio digital. Se utilizará para encabezados y títulos.

RALEWAY

a b c d e f g h i j k l m n ñ o
p q r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

CANDARA

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q
r s t u v w x y z

A B C D E F G H I J K L M N Ñ
O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

CAPÍTULO VI

PRODUCCIÓN
GRÁFICA Y
VALIDACIÓN
DE ALTERNATIVAS

Primer nivel de visualización

Narración

Consiste en el desarrollo del argumento, apoya de forma auditiva todo el material grabado. Sin embargo, el contenido englobado en este guion fue proporcionado por las autoridades de la Escuela de Medicina Veterinaria, por lo que la única intervención que se realizó fue la adaptación del orden cronológico y pequeñas conexiones semánticas, con el fin de contribuir a la buena locución de la información. (*Ver anexo 4*).

SCRIPT DE NARRACIÓN:

Bienvenidos. Esta es la Escuela de Medicina Veterinaria, perteneciente a la Facultad de Medicina veterinaria y zootecnia de la universidad de san Carlos de Guatemala.

En la actualidad la escuela alberga un aproximado de setecientos cuarenta y cinco (745) alumnos, a su vez cuenta con cuarenta y dos (42) catedráticos que se encargan de la docencia, junto a ellos se encuentran quince (15) auxiliares y finalmente el área administrativa, que está compuesta por veinticinco (25) personas. Todos estos individuos componen el recurso humano de la escuela, formando una parte importante de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.

Desde el 2017 la carrera de medicina veterinaria se encuentra acreditada por la agencia de acreditación centroamericana de la educación superior en el sector agroalimentario y de recursos naturales.

Esto quiere decir que, dentro de las múltiples actividades universitarias, la Escuela se encuentra en la búsqueda de la excelencia académica, estimula el mejoramiento continuo y garantiza el cumplimiento de los estándares de calidad académica.

Las asignaturas se reciben en 17 aulas distintas, las cuales se encuentran dentro de los edificios M6, M7, M8, el Aula magna, M9 y M10, todos estos edificios están distribuidos en las instalaciones del campus central de la USAC.

También la escuela posee 16 laboratorios, los cuales buscan la mejora continua y cumpliendo con una serie de políticas junto con lineamientos establecidos para asegurar la gestión de calidad dentro de los mismos.

La carrera tiene una duración de seis (6) años, dividida en tres (3) niveles:

Nivel introductorio, es el primer año de la carrera, es conocido como el área común con la carrera de zootecnia, para pasar al siguiente año es necesario tener aprobado el nivel 2 de inglés impartido en calusac.

Luego está el nivel básico, que dura tres (3) años, al igual que el nivel básico, en este es necesario contar con un certificado de nivel 8 de inglés de calusac.

Guion Técnico

Parte importante de la producción de un audiovisual, debido que en este se estructura un plan de rodaje y posteriormente se establece un orden lógico para la edición del material. Inicialmente se planteó la posibilidad de dividir el material en cápsulas informativas de 2 minutos cada una, a lo que las autoridades de la Escuela de Medicina Veterinaria argumentaron que por tratarse de un material realizado específicamente para la lección inaugural debía realizarse de corrido.

En esta propuesta se establece un orden cronológico apegado al guion narrativo proporcionado por la Escuela, por lo cual solo se adaptó para crear un orden al momento de la grabación. (Ver anexo 5).

Guion técnico: Video Escuela de Medicina Veterinaria USAC					
No.	Escena	Tiempo	Lugar	Actores	Planos/movimientos de cámara/encuadres
1	Animación de logos: FMVZ/Escuela de Medicina Veterinaria. USAC	25 segundos	-	-	Primer Plano, movimiento realizado en After Effects
2	Introducción al Campus Central, presentación de instalaciones.	30 segundos	Edificio de Rectoría, Ciudad Universitaria zona 12 Guatemala	-	Plano General, primer plano Encuadre central y encuadre en ley de tercios del edificio.
3	Introducción a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, presentación de instalaciones.	30 segundos	Edificios M7, M6, M10 y Hospital Veterinario Ciudad Universitaria zona 12 Guatemala	Catedráticos, alumnos y personal administrativo	Plano General, primer plano Encuadre central y encuadre en ley de tercios del edificio. Movimiento de cámara: Traveling, Dolly, Zoom y desenfoque.
4	Animación: Palabra Bienvenidos	5 segundos	-	-	Primer Plano, movimiento realizado en After Effects
5	Video en tres segmentos: Clases, granja experimental y hospital veterinario.	15 segundos	Salón de clases, granja experimental, interior del hospital veterinario USAC	Catedráticos y alumnos	Plano General, primer plano, primerísimo primer plano. Movimiento de cámara: Paneo, dolly, zoom y desenfoque.
6	Animación: Desglose de la red curricular	2 minutos	-	-	Primer Plano, movimiento realizado en After Effects. Movimiento: Zoom in y zoom out.
7	Animación del título de la unidad a ser presentada.	5 segundos	-	-	Primer Plano, movimiento realizado en After Effects.

Guion narrativo: Video Escuela de Medicina Veterinaria USAC			
No.	Escena	Tiempo (aproximado)	Narración
1	Animación de logos: FMVZ/Escuela de Medicina Veterinaria. USAC	25 segundos	<i>FX: que acompañen al motion / Música de fondo</i>
2	Animación: Palabra Bienvenidos	5 segundos	<i>*Música de fondo</i>
3	Introducción al Campus Central, presentación de instalaciones.	30 segundos	<i>*Música de fondo</i> Narrador: Bienvenidos. Esta es la Escuela de Medicina Veterinaria, perteneciente a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
4	Introducción a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, presentación de instalaciones.	30 segundos	Narrador: En la actualidad la escuela alberga un aproximado de setecientos cuarenta y cinco (745) alumnos, a su vez cuenta con cuarenta y dos (42) catedráticos que se encargan de la docencia, junto a ellos se encuentran quince (15) auxiliares y finalmente el área administrativa, que está compuesta por veinticinco (25) personas. Todos estos individuos componen el recurso humano de la escuela, formando una parte importante de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.
5	Presentación Logo ACESAR.	15 segundos	Narrador: Desde el 2017 la carrera de medicina veterinaria se encuentra acreditada por la agencia de acreditación centroamericana de la educación superior en el sector agroalimentario y de recursos naturales.
6	Video en tres segmentos: Clases, granja experimental y hospital veterinario.	30 segundos	Narrador: Esto quiere decir que, dentro de las múltiples actividades universitarias, la Escuela se encuentra en la búsqueda de la excelencia académica, estimula el mejoramiento continuo y garantiza el cumplimiento de los estándares de calidad académica.

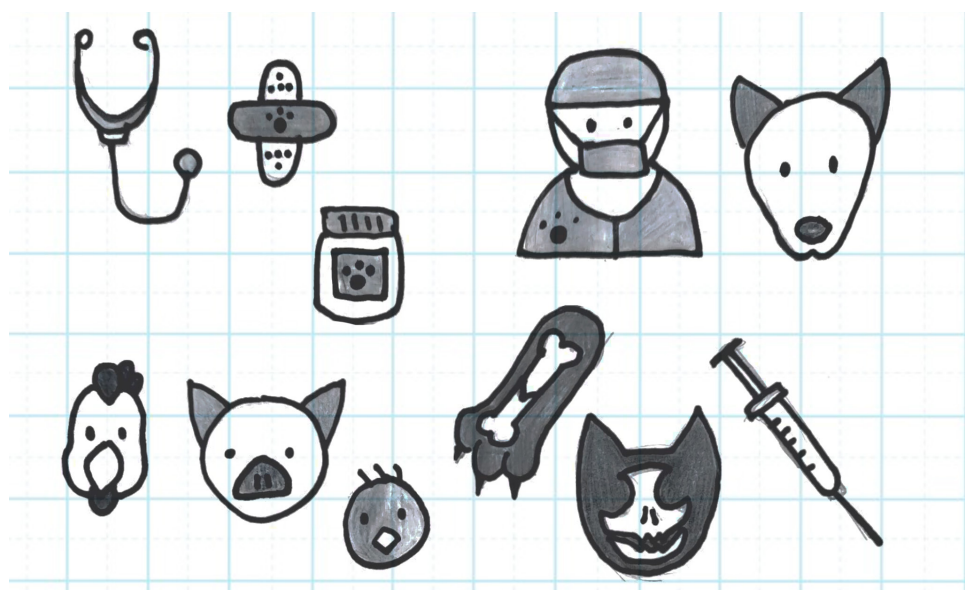
Iconografía

Según las premisas de diseño se han realizado dos propuestas para la iconografía que acompañará la producción de vídeo. El punto de partida para la elaboración de estos elementos gráficos es su uso representativo dentro del vídeo, porque su principal utilidad será la identificación de las áreas que componen las once unidades de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC.

Se realizaron dos propuestas con once elementos cada una, utilizando una línea gráfica acorde al concepto creativo que se maneja para la pieza completa.

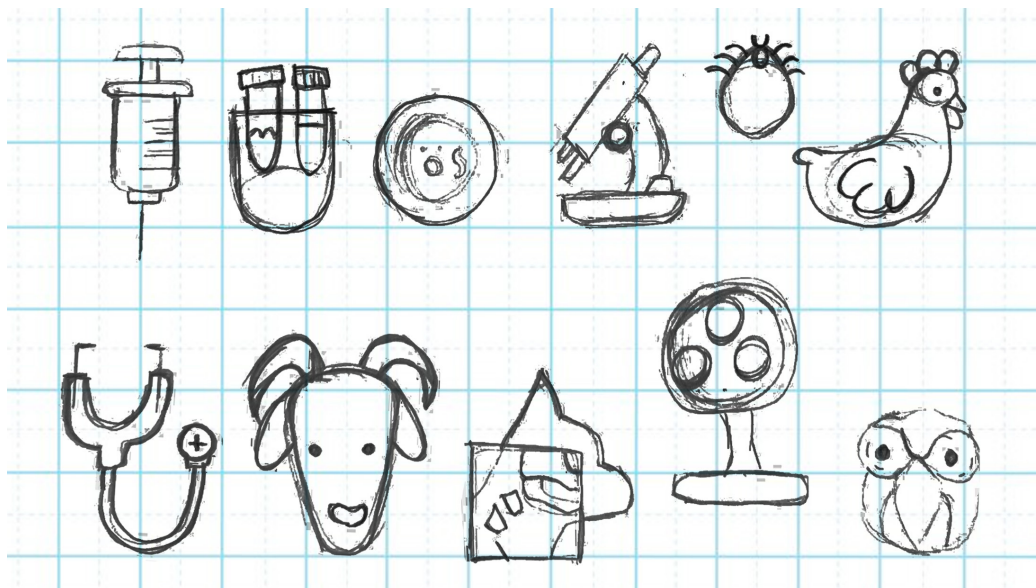
Propuesta 1

Esta propuesta de iconografía posee un estilo gráfico más detallado. Está compuesta por líneas, puntos y relleno en algunas secciones de las formas, logrando así crear un contraste entre las formas. Las figuras son más estilizadas y los objetos se encuentran representados apegados a sus formas literales. Intenta ser lo más apegado a la realidad.



Propuesta 2

Esta propuesta está basada en la geometría, compuesta únicamente por líneas y puntos. Las formas a representar se descomponen en trazos con el fin de crear una abstracción adecuada y representar formas orgánicas reducidas a elementos característicos de cada una de las unidades de veterinaria.

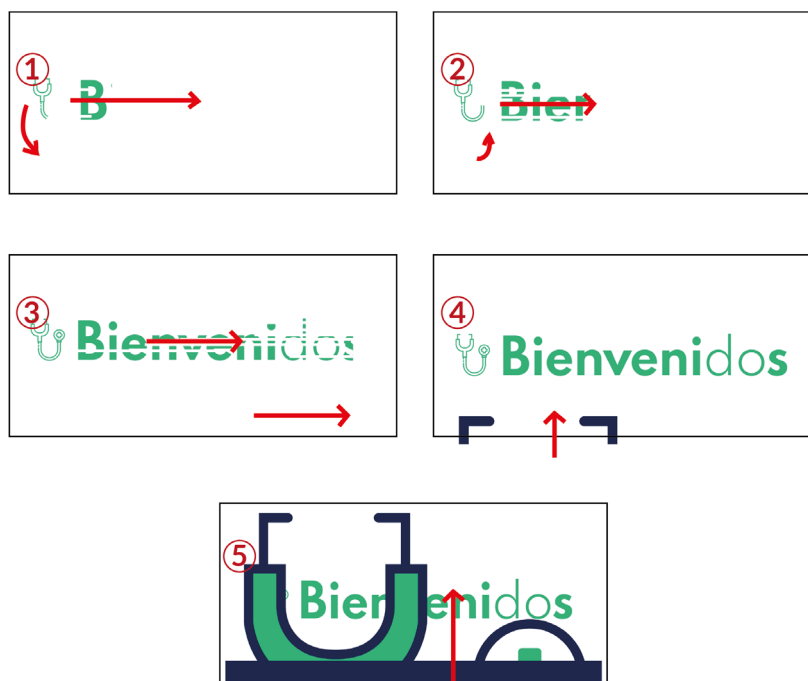


Animación en titulares

Junto a la iconografía figuran los titulares, que son la carta de presentación de cada una de las secciones del audiovisual, con estos se espera enfatizar las secciones que posee el vídeo. Las propuestas de titulares fueron realizadas directamente en formato digital después de haber escogido la línea gráfica para la iconografía.

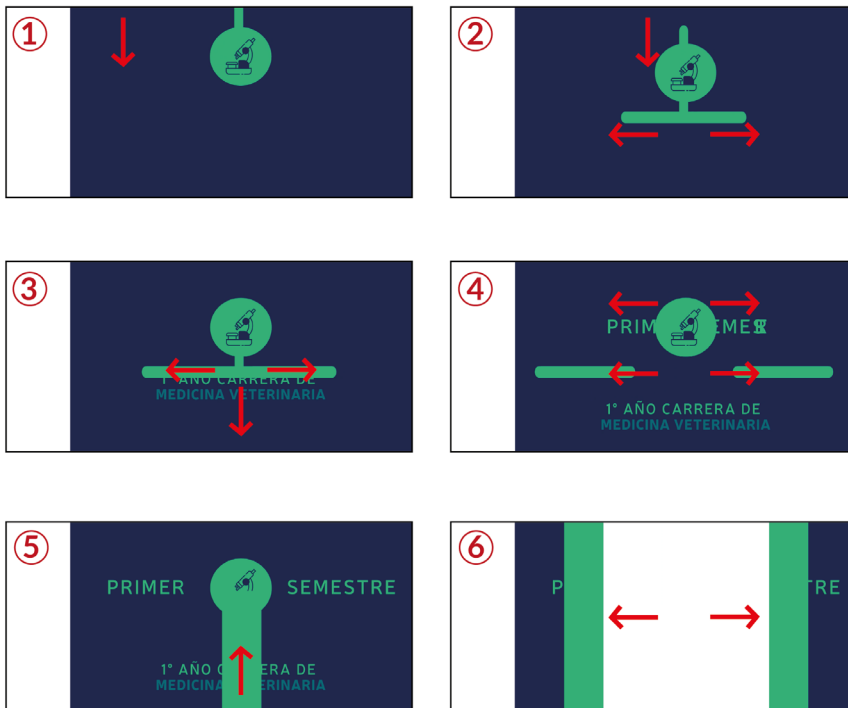
Propuesta 1

En este titular se intenta formar líneas, tiene un movimiento recto y geométrico para simular que es una línea por seguir. En conjunto con la línea se muestran también los íconos implementados para dar un apoyo visual al titular. Esta propuesta es sencilla puesto que solo tiene movimientos en dos direcciones: hacia la derecha y hacia arriba para hacer el cambio de escena.



Propuesta 2

Al igual que en la propuesta anterior se colocó como apoyo visual la iconografía previamente descrita. Sin embargo, en esta propuesta se experimentó con color y variantes en el movimiento de los elementos. Se puede ver un recorrido visual de arriba hacia abajo para luego desplegar elementos hacia los laterales, al hacer esto se busca hacer visibles las líneas o “rutas” que se recorrerán a lo largo de la carrera de Medicina Veterinaria.





Elecciones finales

A través de un instrumento de autoevaluación (*ver anexo 6*) se establecieron parámetros para evaluar cada una de las propuestas. Los criterios evaluados fueron la pertinencia, memorabilidad, legibilidad, composición, abstracción, estilización e identidad visual.

Iconografía propuesta 2

Debido a que es una abstracción geométrica y lineal sirve como apoyo para los titulares o simplemente puede utilizarse sola para brindar un marcador en cualquier momento del vídeo.

Titulares propuesta 1

La propuesta 1 al poseer menos elementos ayuda a que la atención no se desvíe ni se pierda entre otros aspectos que irán incluidos en el vídeo, sin mencionar los que deben ser integrados en estas partes como el sonido y la narración. La propuesta limpia es la adecuada para realizar animaciones.

Segundo nivel de visualización

En este nivel se elaboran las propuestas elegidas a través del instrumento de autoevaluación (*Ver anexo 6*) y se evalúan cambios de diseño que sean acordes o pertinentes al concepto creativo elegido.

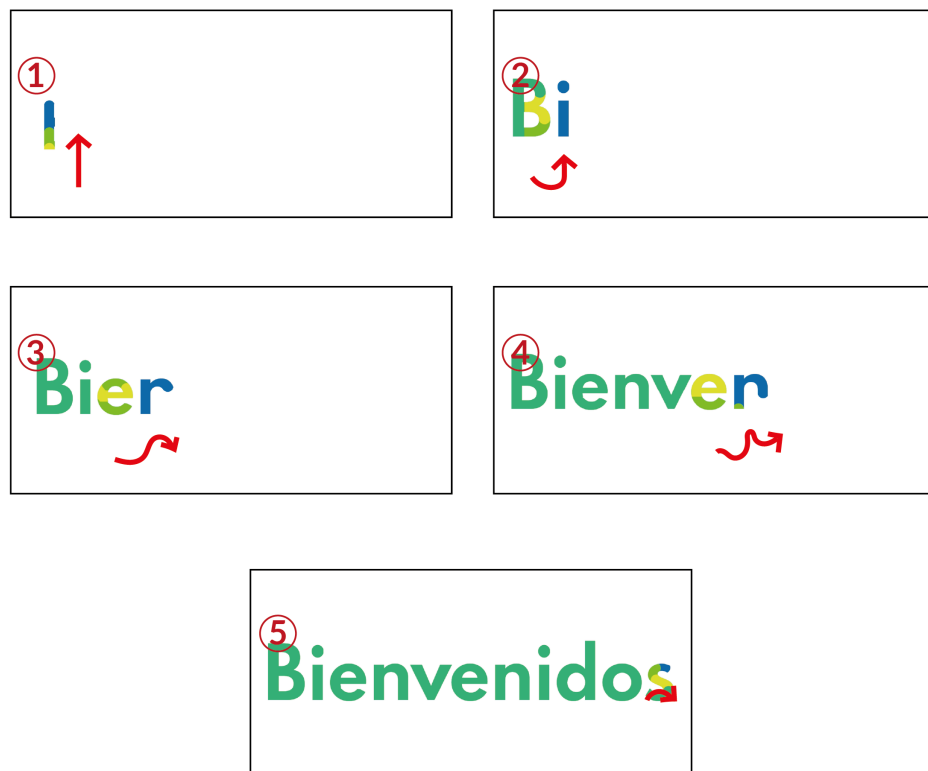
Iconografía

La propuesta elegida en el nivel uno se trabajó en 3 variantes de color. Esto con el fin de dotar de una línea gráfica uniforme entre las animaciones y los titulares elegidos. La variante de color seleccionada fue la número 2, debido a que utilizar una paleta de colores reducida ayuda a mostrarla representatividad de los colores de la Escuela de Medicina Veterinaria.



Titulares

El titular seleccionado previamente fue modificado, retirando los elementos de iconografía para realizar una animación de movimiento lineal. Lo anterior, con el propósito de reforzar el concepto creativo y a su vez evitar que el exceso de elementos sea un distractor para el observador.



Guion técnico, narración y storyboard

En este nivel se integró la narración junto con el guion técnico para determinar la secuencia y el tiempo que debe abarcar cada toma en el proceso de postproducción. Junto al guion se realiza también el storyboard con fotografías del material producido, para brindar una mejor idea de cómo se hará la postproducción. (Ver anexo 7).

Guion técnico

Guion narrativo: Video Escuela de Medicina Veterinaria USAC			
No.	Escena	Tiempo (aproximado)	Narración
1	Animación de logos: FMVZ/Escuela de Medicina Veterinaria. USAC	25 segundos	<i>FX: que acompañen al motion / Música de fondo</i>
2	Animación: Palabra Bienvenidos	5 segundos	<i>*Música de fondo</i>
3	Introducción al Campus Central, presentación de instalaciones.	30 segundos	<i>*Música de fondo</i> Narrador: Bienvenidos. Esta es la Escuela de Medicina Veterinaria, perteneciente a la Facultad de Medicina veterinaria y zootecnia de la universidad de san Carlos de Guatemala.
4	Presentación Logo ACESAR.	15 segundos	Narrador: Desde el 2017 la carrera de medicina veterinaria se encuentra acreditada por la agencia de acreditación centroamericana de la educación superior en el sector agroalimentario y de recursos naturales.
5	Video en tres segmentos: Clases, granja experimental y hospital veterinario.	30 segundos	Narrador: Esto quiere decir que, dentro de las múltiples actividades universitarias, la Escuela se encuentra en la búsqueda de la excelencia académica, estimula el mejoramiento continuo y garantiza el cumplimiento de los estándares de calidad académica.
6	Introducción a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, presentación de instalaciones.	30 segundos	Narrador: En la actualidad el recurso humano de la escuela se compone por estudiantes, docentes, auxiliares y personal administrativo. Todas estas personas forman una parte importante de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.
7	Material grabado de las aulas.	1 minuto	Narrador: Las asignaturas se reciben en 17 aulas distintas, las cuales se encuentran dentro de los edificios M6, M7, M8, M9 y M10. Estos están distribuidos dentro de las instalaciones del campus central de la USAC.

Storyboard



Scene # 1



Scene # 2



Scene # 3



Scene # 4



Scene # 5



Scene # 6



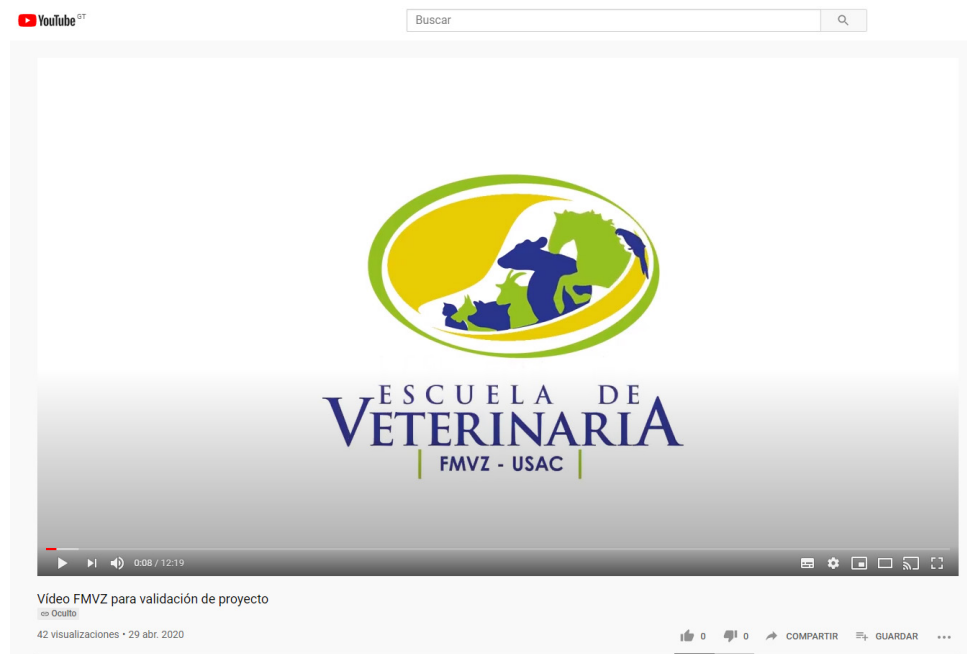
Scene # 7



Scene # 8

Material audiovisual

Una vez elaborado el guion técnico, guion narrativo y storyboard se creó una muestra de 16 minutos de vídeo con todos los insumos disponibles en el momento, implementando los parámetros establecidos previamente. Con este vídeo fue posible realizar la validación con los expertos de diseño y el experto en el tema de la Escuela de Medicina Veterinaria, en vista de que en dicha muestra se abordaron todos los distintos segmentos, tales como: animación, narración, edición de vídeo e iconografía.



Evaluación con expertos

Validación con diseñadores

La validación del material audiovisual se realizó con seis diseñadores gráficos, utilizando una herramienta digital para que fueran observados los avances de la producción y al final contestar una encuesta como instrumento de validación. (Ver anexo 8).

Validación gráfica diseñadores

Este formulario fue creado con el fin de poder validar con profesionales de diseño gráfico el proyecto de graduación, titulado: Material audiovisual orientado a estudiantes de nuevo ingreso para instruir acerca del pensum y las once unidades académicas de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC.

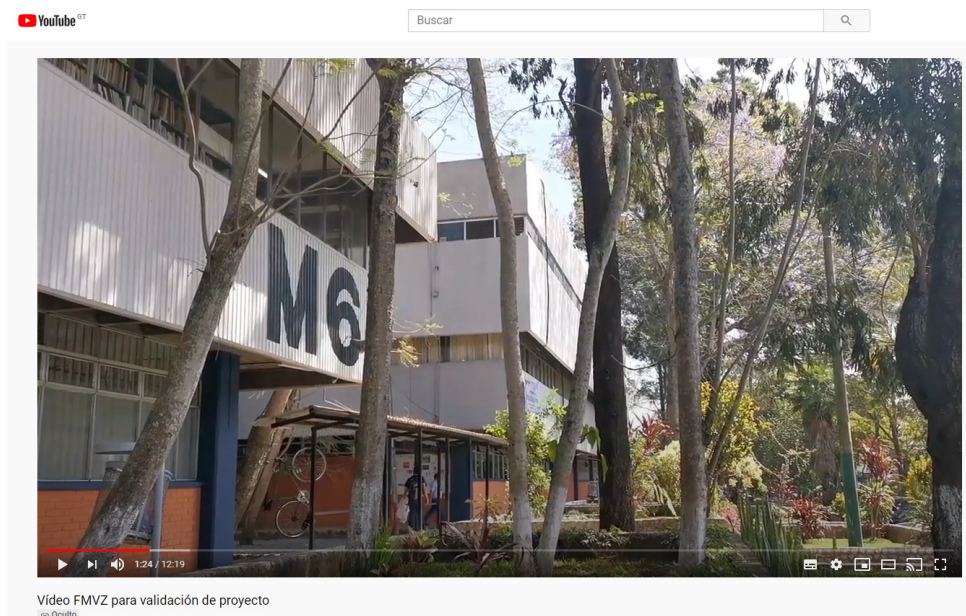
En la parte de abajo se encuentra el vídeo con el material a validar, después de ver el material, por favor contesta las siguientes preguntas.

***Obligatorio**

Los diseñadores que apoyaron la validación fueron: Sofía Aguirre experta en diseño gráfico de marcas y editorial, Icd. Rosamelia Obregón experta en diseño y desarrollo en marketing digital, Ana Lucía Garzaro experta en fotografía e ilustración, Byron Quiñónez experto en diseño ATL, la Icd. Ingrid Morales y finalmente la Icd. Karen Solís, experta en marketing digital.

Los profesionales evaluadores recibieron un enlace de Google Forms, mediante el cual respondieron los cuestionamientos acerca del material audiovisual. Se evaluaron aspectos técnicos tales como: el sonido, el recorrido visual y que la paleta cromática fuera acorde a la institución.

Concluida la validación, se evidenció que el material debía mejorar en el área de la musicalización, la narración y los titulares, siendo estos los tres elementos a mejorar posteriormente en el nivel de visualización tres. Cabe destacar que la mayoría de los encuestados respondieron de forma positiva, incluso los comentarios que compartieron fueron positivos (ver anexo 9).



Validación con experto en el tema

La validación del material audiovisual fue extendida a una persona perteneciente a la Escuela de Medicina Veterinaria, específicamente, a un auxiliar de cátedra con pensum cerrado y que proporcionó las respuestas solicitadas en el instrumento. Se utilizó un enlace online para esta evaluación con el experto en el tema. Se evaluaron aspectos como el lenguaje, la representatividad de las imágenes y si cumplía con los estándares básicos para ser un material inductivo de la carrera. (Ver anexo 10).

Posteriormente, se trabajó en los cambios sugerido, tales como: el orden cronológico en que se presentan las escenas en el material audiovisual. (ver anexo 11).

Validación con expertos en el tema

*Obligatorio

Pieza de diseño: Video introductorio para estudiantes de nuevo ingreso

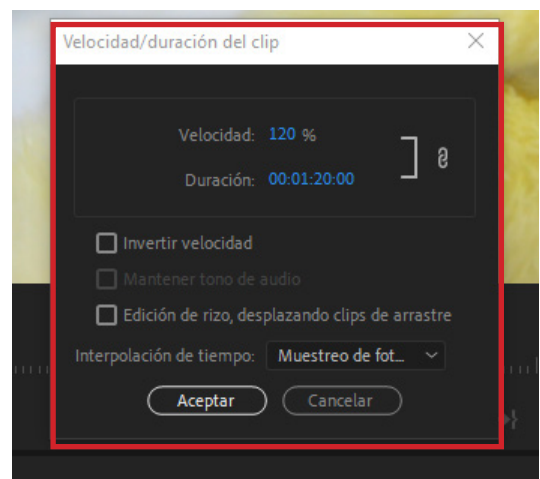
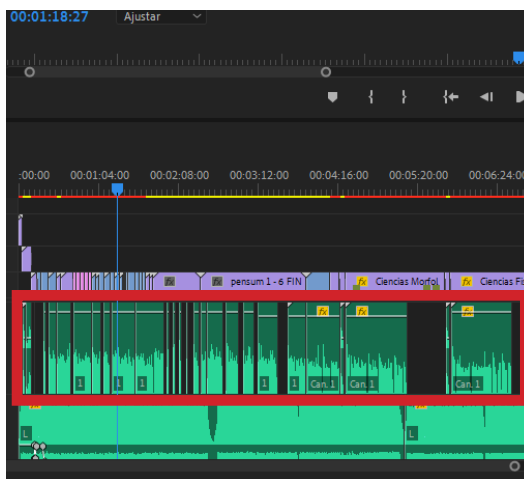
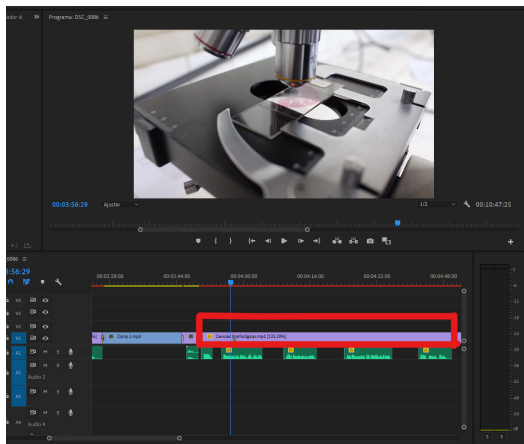


Este material comprende un 60% del contenido mostrado a los alumnos de primer ingreso de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC

Cambios

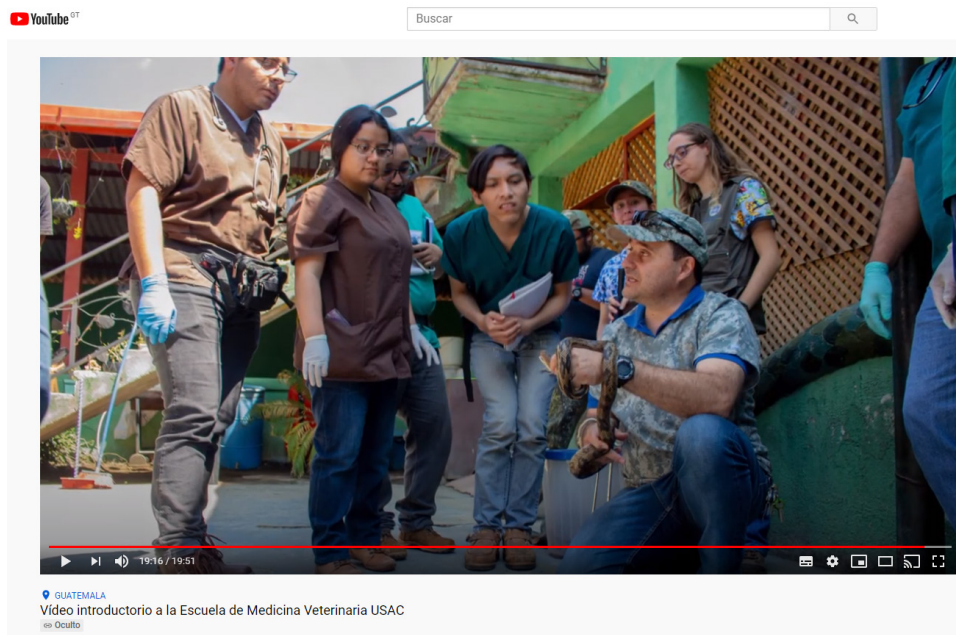
En seguimiento de las encuestas realizadas a los diseñadores y al experto se reflejó que era necesario mejorar en aspectos de audio y de tiempos en animación, sin mencionar algunas observaciones técnicas que el experto mencionó.

Las decisiones adoptadas a partir de esta etapa fueron: cambio de guion narrativo, cambio de música y sugerir cambios en los tiempos de la narración del contenido.



Tercer nivel de visualización

Las sugerencias de los expertos en diseño, así como también en el tema docente, de la FMVZ fueron realizados en este nivel. Posteriormente, el grupo objetivo procedió a evaluar el material, a fin de realizar los cambios necesarios al material audiovisual.



Validación con el grupo objetivo

Los criterios de evaluación utilizados con los alumnos no variaron en comparación con los criterios utilizados con el experto; abarcaron: la duración del vídeo, el contenido y las animaciones. (Ver anexo 12).

Los resultados de dichos instrumentos fueron favorables (ver anexo 13), en vista de que un total de 14 alumnos contestaron y brindaron, en su mayoría, respuestas positivas. Cabe indicar que brindaron comentarios que servirán para mejorar el trabajo previamente realizado, especialmente el orden y línea de tiempo en la edición de vídeo.

A partir de dichos resultados se estableció que era necesario cambiar la duración de los vídeos de cada unidad, especialmente, porque aproximadamente la mitad de los encuestados afirmaron que la duración de los mismos era excesiva. Además, fue evidente que era necesario realizar cambios en la cronología del vídeo de la unidad de Ciencias Morfológicas, ya que una persona mencionó que el vídeo mostraba desorden en cuanto a los tiempos.

Validación de material audiovisual

En la parte de abajo se encuentra un vídeo. Por favor después de verlo contesta unas preguntas

Vídeo introductorio para estudiantes de nuevo ingreso FMVZ

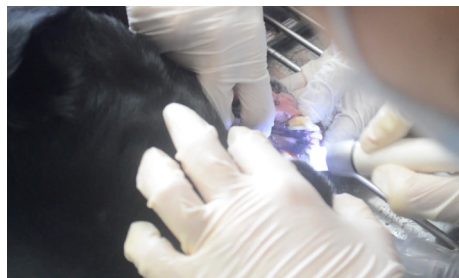
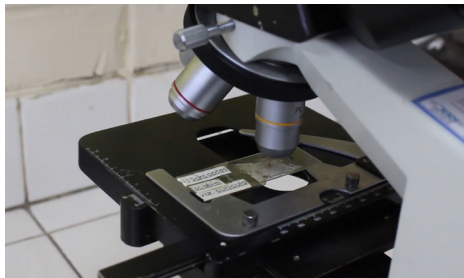


Fundamentación de la propuesta final

La propuesta final es un material audiovisual que tiene una duración de 20 minutos aproximadamente, a través de su puesta en escena es posible observar los siguientes códigos de diseño:

Encuadres

El vídeo tiene una función educativa e informativa por lo cual se aplica el uso de primer y primerísimo plano para ilustrar a los estudiantes de reciente ingreso los procedimientos, la manipulación de herramientas y los trabajos manuales que deben realizar en las aulas de la Escuela de Medicina Veterinaria.



Adicionalmente se utilizan los recursos de plano general, para mostrar a detalle el entorno de las clases, compañeros y contexto visual que requiere la persona que observe dicho material. También el uso del plano medio corto para aislar una sola figura, logrando que el estudiante se concentre totalmente en esta persona, objeto o situación.



Tipografía

Esta tipografía fue seleccionada para la animación de la palabra “bienvenidos” gracias a que está construida de formas geométricas, facilitando su animación. Esta parte simula ser un camino trazado.

SPARTAN BOLD:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

La tipografía utilizada en todas las animaciones de íconos es Lato en su versión bold, creando una mejor visibilidad debido a que el material es digital, por lo cual es recomendado el uso de tipografías sans serif.

LATO BOLD:

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Colores

El lenguaje del color ayuda a crear relaciones mentales más eficientes. Los colores tienen una relación psicológica con los usuarios por lo cual se establecieron, dentro de la pieza, los siguientes códigos de color:



Verde

Culturalmente el color verde es asociado a la naturaleza, a los seres vivos y a percepciones positivas, por lo cual se incluyó como color dominante, debido a que los estudiantes pueden asociar dicho color a la Escuela de Medicina Veterinaria. Crear esta conexión ayuda a fortalecer la identidad del estudiante como parte de la Escuela, sin mencionar que su imagen institucional cuenta con el color verde como parte de su paleta cromática. Se expresa a través del uso de varias tonalidades de verde empleadas en las partes que llevan animación, ya sea de textos o de apoyos visuales dentro del vídeo.

Azul marino

El uso del color azul está vinculado a la salud, al mensaje de bienestar que connota en el contexto de medicina. Es un color fuertemente relacionado a la inocuidad de los objetos, espacios o personas, por lo cual se implementó en la parte de la iconografía.

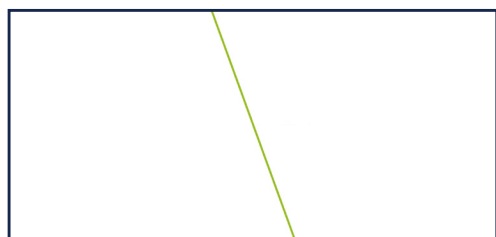
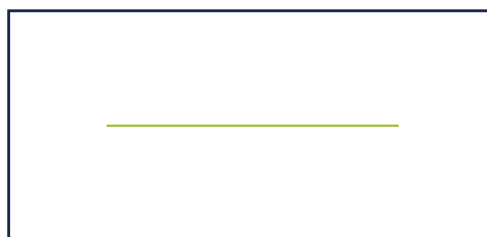
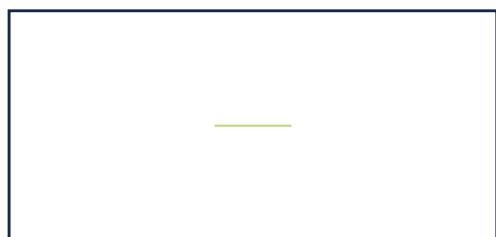
Iconografía

La iconografía es lineal para poder crear un equilibrio entre el material grabado y las partes animadas, logrando que se plasme el concepto “El conductor de tu carrera” a través del uso de líneas segmentadas, simulando una carretera.



Transiciones

Las identidades de cada una de las unidades académicas mostradas en este vídeo cuentan con transiciones construidas a partir del concepto creativo, ya que parten de una línea, para luego ser revelados los logotipos de las unidades.



Las transiciones entre el material grabado y las animaciones son de color blanco, para reforzar la imagen de esterilización, esto relacionado directamente al tema de salud.



Edición de vídeo

Las escenas mostradas en cada una de las secciones del vídeo respetan la línea de tiempo, progresando de la manera en que se avanza dentro de los cursos, esto para mostrar que existe una dirección o un sentido lógico que se debe seguir durante la carrera.



La voz de la narración

La voz de las personas va más allá de las palabras y tiene la capacidad de conectar naturalmente con otro cerebro. ¿Qué motiva a las personas a ver y compartir un vídeo? La clave no está en una producción espectacular, sino en un guión y una narrativa que permitan a los usuarios identificarse con la causa.

La voz se adaptó al público objetivo que recibe el mensaje, “habla su idioma”. Y esto es tan importante como toda la parte técnica. La voz, junto al resto de la producción, será responsable de transmitir una identidad y debe utilizar el lenguaje apropiado para los aspirantes a entrar en la Escuela de Medicina Veterinaria.

La musicalización

La importancia de la música es indiscutible. Es un elemento que atrae la atención y hace que el vídeo genere todo tipo de sensaciones y reacciones. La melodía en su totalidad es importante y se tomaron en cuenta los cambios de tono que se producen durante el vídeo, estos se adaptaron a las imágenes que va viendo el espectador ya que el fin es transmitir sensaciones a través de estos cambios, haciéndole sentir distintas emociones a lo largo de la reproducción.

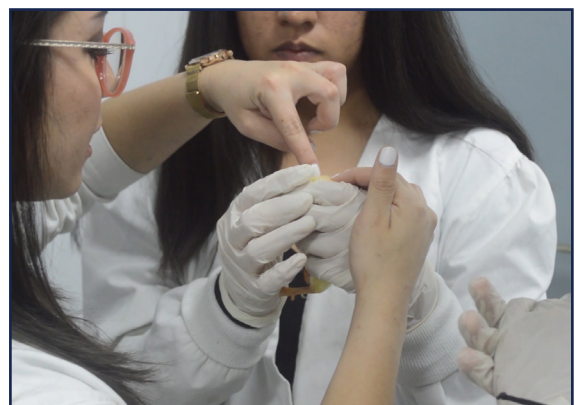
Se realizó una búsqueda en la plataforma de YouTube para encontrar una melodía que fuera libre de los derechos de autor y acorde al grupo objetivo, logrando así que sea memorable para los jóvenes. La melodía escogida proviene de la página *BandCamp* y es llamada “*Corporate Music Compilation [No Copyright Music]*” de la banda o grupo *Infraction*, tuvo un costo de 7 US dolares y se encuentra disponible en: shorturl.at/hoCDO

Muestra completa



Código para la visualización del material completo en YouTube.

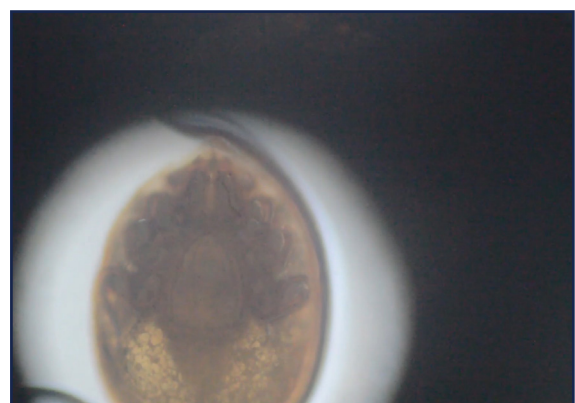
















Finca San Jul













La creatividad, diseño, preproducción, producción, post producción, edición de video y proceso metodológico para la realización de esta producción audiovisual fue llevado a cabo por la estudiante Lilian Andrea Ayala Galindo como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación del año 2020 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la Escuela de Medicina Veterinaria, USAC. Es la forma en que se retribuye a la sociedad guatemalteca lo invertido en la Educación Superior Estatal.

Lineamientos para puesta en práctica

Se entregó el material de manera digital a través de un enlace para descarga en alta calidad y a la vez se envió un enlace de la plataforma YouTube para que el material sea recuperado en caso de que se llegara a perder la descarga original.

El material tiene el propósito de ser inductivo, por lo que será mostrado a los alumnos cada inicio de semestre en la lección inaugural, se deberá exponer en un lugar, con poca luz y disponibilidad de bocinas para que los estudiantes escuchen la narración de toda la pieza. Posteriormente a su implementación el material será colocado en el sitio web de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, en un apartado especial, para que quienes deseen ser parte de la Escuela visualicen su contenido antes de iniciar su proceso de ingreso.



Presupuesto

Costos de producción y viáticos

Internet	Q. 450.00
Energía eléctrica	Q. 500.00
Copias y papel bond	Q.200.00
Transporte	Q. 250.00
Subtotal	Q. 1,400.00

Costos por depreciación de equipo para producción y post producción

Cámara Canon T5i	Q.1,000.00
Cámara Nikon D3200	Q. 1,000.00
Flash	Q.100.00
Equipo para iluminación	Q.100.00
Computadora	Q. 1,500.00
Programas de Adobe	Q.1,200.00
Subtotal	Q. 4,900.00

Servicios profesionales de producción de material audiovisual

Bocetaje y borradores de narración	Q. 3,500.00
Creación de Script	Q. 2,500.00
Planeación operativa de producción	Q. 2,000.00
Dirección	Q. 5,000.00
Producción	Q. 6,500.00
Dirección fotográfica	Q. 5,500.00
Post producción	Q. 3,000.00
Edición de video	Q.5,000.00
Camarógrafo	Q. 1,000.00
Creación de animaciones	Q. 3,500.00
Locución	Q.1,000.00
Subtotal	Q. 38,100.00

***Total: Q.44,400.00**

Los costos de diseño mostrados en este presupuesto están basados en el tarifario "ARANCELES DE DISEÑO, ARGENTINA, 2021"²¹ disponible en: Tarifario.org, proyecto informativo desarrollado y mantenido por Zigna.com.ar

²¹

Zigna, Desarrollo y Diseño. Tarifario 2021 Aranceles de Diseño

CAPÍTULO VII

SÍNTESIS
DEL PROCESO



Lecciones aprendidas

- La investigación de campo es un proceso necesario para lograr resultados acordes con el grupo objetivo de una marca.
- Ser objetivos con la calidad que se entrega, cada proceso debe ser llevado a cabo dentro de parámetros mínimos de validación para lograr una ejecución excepcional.
- Como estudiante de diseño gráfico es importante ser consciente de los recursos disponibles, al momento de plantear una solución de diseño. Se deben analizar y prever, entre otros aspectos, los siguientes: de cuánto recurso humano se dispone, con qué herramientas se cuenta y cuánto tiempo se requiere para realizar el trabajo.
- Si se va a utilizar material fotográfico, es necesario verificar la calidad de este, puesto que puede causar que el resultado final desentone con el trabajo profesional final.

Conclusiones

- Con el presente proyecto se logró contribuir positivamente con la Escuela de Medicina Veterinaria al fomentar el interés de los alumnos de primer ingreso por conocer el pensum de la Licenciatura en Medicina Veterinaria a través de la implementación de este apoyo audiovisual y didáctico que condensaba conocimiento de la facultad en un formato memorable.
- Se facilitó el aprendizaje de los recién ingresados acerca de los procesos de la facultad a través del eficiente tratamiento de códigos visuales en los cuales se aprecian las actividades cotidianas, normativas e instructivas acerca de las once unidades que conforman el pensum de la Escuela de Medicina Veterinaria, logrando transmitir al estudiante de manera general, en un tiempo corto, el contenido que es competente para su desarrollo académico.
- El material audiovisual diseñado para este proyecto, compuesto de segmentos de vídeo, animaciones, símbolos, narración y musicalización ha resultado ser una propuesta efectiva al momento de transmitir información importante a los estudiantes. La información transmitida dejó una marca duradera en la mente del futuro estudiante facilitando su adaptación progresiva y motivando constantemente a progresar dentro de su carrera.

Recomendaciones

- La vida útil de este vídeo no puede ser mayor a 3 años, por lo que deberá ser modificado en el futuro, utilizando técnicas más avanzadas de producción, esto para asegurar que el material no se vea desactualizado.
- Mantener una adecuada comunicación con la institución ayuda a que los procesos sean más transparentes, evitando malentendidos y atrasos en entregas.
- La inclusión de la institución en cada uno de los procesos para la producción de este material fue fundamental, para asegurar una propuesta que representara sus objetivos, filosofía, programas e ideología como institución y, sobre todo, garantizará un enriquecimiento e intercambio de ideas.
- Todo diseño que contenga una imagen institucional establecida previamente debe ser uniforme y mostrar rasgos de dicha institución para que sea fácilmente identificable, tanto entre sus miembros, como para el grupo objetivo.
- Durante el proceso de preproducción es importante contar con guiones técnicos, narrativos y con un storyline, esto con el fin de crear una serie de pasos y lineamientos específicos para la producción del material, economizando tiempo y recursos al momento de grabar.
- La elaboración de material audiovisual requiere equipo adecuado para lograr resultados de alta calidad, por lo cual se recomienda realizar una inversión en equipo fotográfico adicional a la cámara fotográfica.
- Utilizar tipografía e iconografía legibles, por ejemplo, palo seco, que son adecuadas para medios digitales debido a que debe mostrar y dar a entender diversos mensajes en pocos minutos.
- Se sugiere a la Escuela de Medicina Veterinaria que en el futuro consideren la presentación de la información incluida en la lección inaugural como cápsulas informativas en formato audiovisual para lograr una mejor atención de los alumnos que reciben la información, facilitando la comprensión de todos estos temas para los nuevos estudiantes.

Referencias

Barón, Diana María y Andrés Tocornal. *Investigación a través de la prospectiva de marketing del rol que tienen las mascotas (caninos/felinos) en los hogares bogotanos en la actualidad y en el 2024*. Tesis de Maestría en Dirección de Marketing. Bogotá: Colegio de Estudios Superiores de Administración, 2014. Acceso el 30 de marzo del 2020, https://kipdf.com/download/diana-maria-baron-andres-tocornal-colegio-de-estudios-superiores-de-administraci_5ab496791723dd429c75ab2f.html

Flores Menéndez, Axel Gabriel. *Diseño de material gráfico enfocado en la aplicación de fundamentos del diseño para facilitar el desarrollo de competencias del tema branding en alumnos de las asignaturas de Diseño Visual de la Licenciatura en Diseño Gráfico USAC*. Tesis de Licenciado en Diseño Gráfico. USAC: Guatemala, 2018. Acceso el 30 de marzo del 2020, http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_4866.pdf

Frascara, Jorge. *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000.

Islas, Octavio y Amaia Arribas. «Comprender las redes sociales como ambientes mediáticos». *El proyecto facebook y la posuniversidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*, 2010: 147-161. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://metodologiadelainvestigacion.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/117/2014/08/Islas-y-Arribas-Comprender-las-redes-en-ambientes-mediticos.pdf>

Islas, Octavio. «Fundamentos de comunicaciones digitales productivas». *Razón y Palabra*, No. 13. Junio-julio 2003. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n34/oislas.html>

Islas, Octavio. «La sociedad de la ubicuidad, los prosumidores y un modelo de comunicación para comprender la complejidad de las comunicaciones digitales». *Razón y Palabra*, 65. 2008. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520724016>

Luzio Alvaro, Francisco Araneda, Jacqueline Salgado, y Manuel Rain. «Estilos de aprendizaje de estudiantes y docentes de primer y segundo año de la carrera de medicina veterinaria en Concepción, Chile». *Revista de Investigaciones Veterinarias del Perú*, 2015: 725-731. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://dx.doi.org/10.15381/rivep.v26i4.11251>

- Mercadé, Aleix. *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples. Tema 3: La transición a la vida adulta y activa (Recursos)*. Guadalajara, 22 de octubre de 2019. Acceso 30 de marzo de 2020, <http://www.materialestic.es/transicion/apuntes/Los.8.tipos.de.inteligencia.segun.Howard.Gardner.pdf>
- Moreno Rodríguez, Carlos. *El diseño gráfico en materiales didácticos*. Bruselas: Centre d'Etudes Sociales Sur Amérique Latine (CESAL), 2009.
- Pérez Fernández, Francisco. «El vídeo digital en la clase de educación física». *Escuela Abierta: Revista de Investigación Educativa* N.º 10, 2007, págs. 195-212. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2520039>
- Ràfols, Rafael y Antoni Colomer. *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- RICYT. *Guatemala 2007-2016. Graduados*. 2018. Acceso el 30 de marzo del 2020, http://dev.ricyt.org/ui/v3/bycountry.html?country=GT&subfamily=CTI_GRD
- Rodríguez Carvajal, Raquel; Macarena Gálvez Herrer; Bernardo Moreno Jiménez y Eva Garrosa Hernández. *Emociones y salud en el trabajo: análisis del constructo "trabajo emocional" y propuesta de evaluación*. *Revista Latinoamericana de Psicología* 42, Número 1. 2010: 63-73. Acceso 30 de marzo de 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80515880006>
- San Martín H., Felipe. «Homologación de planes de estudio de Medicina Veterinaria en Latinoamérica». *Revista de Investigaciones Veterinarias del Perú*. 2003: 178-180. Acceso 30 de marzo de 2020, http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1609-91172003000200014&lng=es
- Tobar Piril, Luis Alfredo. «La educación superior en Guatemala en la primera década del siglo XXI». *Innovación Educativa* 11 No. 57, 2011: 69 - 80. Acceso el 30 de marzo del 2020, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179422350009>
- Zigna, Desarrollo y Diseño. *Tarifario 2021. Aranceles de Diseño*. diciembre de 2020. <https://tarifario.org/>

Anexos

Anexo 1

Tamaño de la población:
260 alumnos de nuevo ingreso.

Nivel de confianza: 95%

Margen de error: 5%

Tamaño de la muestra: 156

Instrumento para diagnóstico del grupo objetivo

Diagnóstico de comunicación de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC

Preguntas generales

***Obligatorio**

Marque su sexo *

Mujer

Hombre

Edad *

17 - 21

22 - 26

27 - 31

+31

Usted actualmente *

Solo estudia

Trabaja y estudia

¿Alguien depende económicamente de usted? *

Sí

No

No aplica

Sus ingresos son para: *

Estudios

Manutención

Recreación

No percibo ingresos

¿Qué actividad disfruta hacer en su tiempo libre? *

Estudiar

Realizar un Hobby

Utilizar redes sociales

Informarse acerca de cosas de su interés

Socializar

Conocimiento de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia

Preguntas orientadas a su conocimiento sobre temas relacionados a la FMVZ

Señale el motivo por el que decidió entrar a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia *

Tu respuesta _____

Cuál es la principal fuente que utiliza para informarse acerca de eventos o noticias de la FMVZ *

- Redes Sociales
- Correo Electrónico
- Página Web de la FMVZ
- Carteleras
- Compañeros

¿Cree que es importante tener conocimientos acerca del contenido del pensum de la Licenciatura en Medicina Veterinaria? *

- Sí
- No

¿Qué Unidades de la Escuela Medicina Veterinaria conoce? *

Señale únicamente las que conozca y sepa su función.

- No conozco ninguna
- Unidad de Ciencias Morfológicas
- Unidad de Ciencias Fisiológicas
- Unidad de Microbiología
- Unidad de Ornitopatología
- Unidad de Patología
- Unidad de Parasitología
- Unidad de Reproducción Animal.
- Clínica de Especies Mayores
- Clínica de Especies de Compañía
- Unidad de Vida Silvestre
- Unidad de Salud Pública Veterinaria

¿Qué método prefiere utilizar para conocer más acerca de las Unidades? *

- A través de mapas
- A través de un vídeo informativo
- A través de un folleto informativo
- A través de un recorrido
- Todas las anteriores

Preferencias personales

Seleccione según su gusto.

¿Qué redes sociales utiliza? *

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Youtube
- Pinterest
- Blogs de intereses personales

¿Cuál utiliza con mayor frecuencia? *

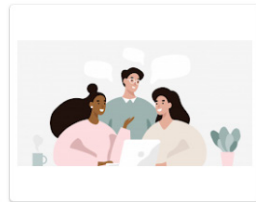
Que red social es la que más utiliza a diario

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Youtube
- Pinterest
- Blogs de intereses personales

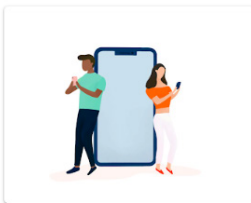
¿Cuál de los siguientes estilos de ilustración le agrada más? *



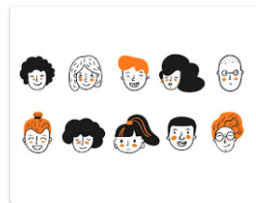
Opción 1



Opción 2



Opción 3



Opción 4

Entre leer o ver un video, ¿Cuál prefiere? *

- Leer
- Ver videos

Para informarse, usted prefiere utilizar *

- Medios impresos (periódicos, revistas, trifoliales o carteles)
- Medio digital Audiovisual (Youtube y videos en redes sociales)
- Medio Digital (Redes sociales o sitios web de su interés)
- Charlas, foros o debates

¿Cual de los siguientes conjuntos de colores le agrada más? *



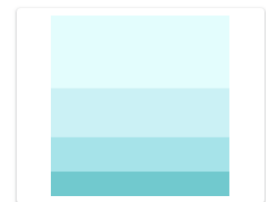
Opción 1



Opción 2



Opción 3



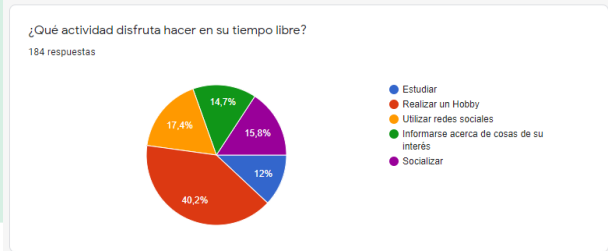
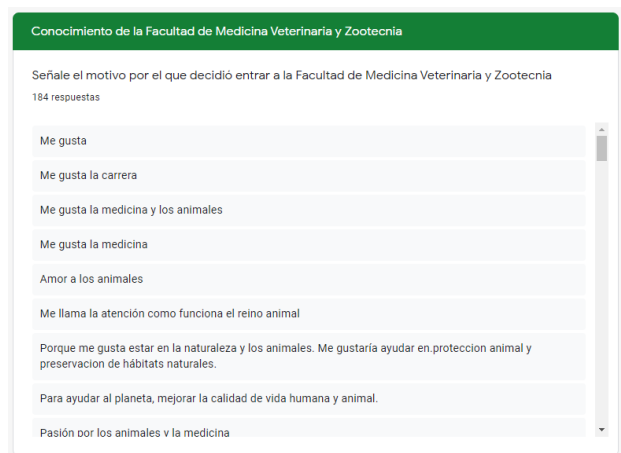
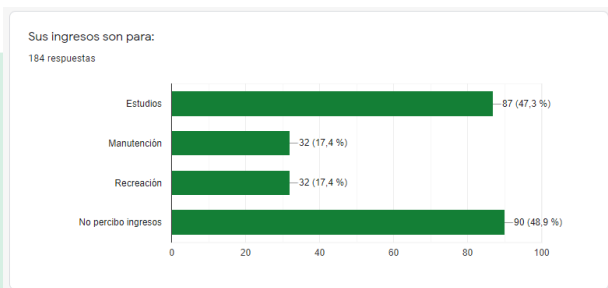
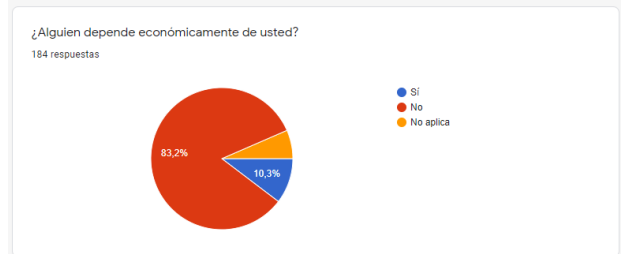
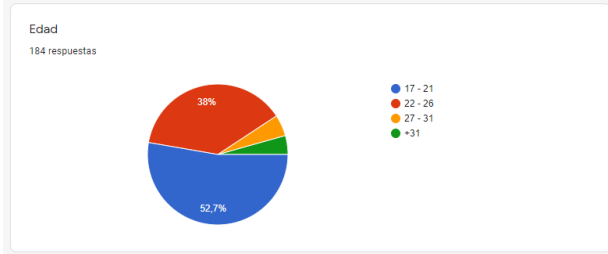
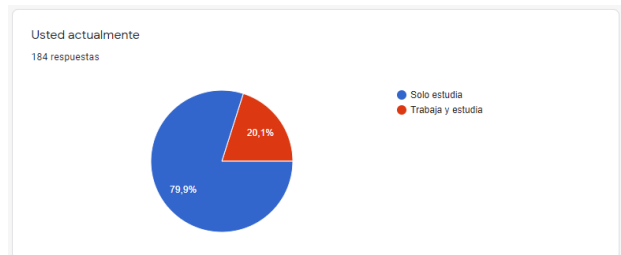
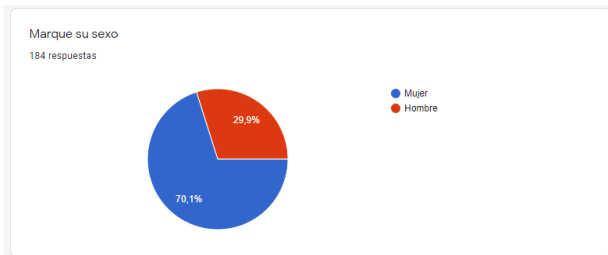
Opción 4



Opción 5

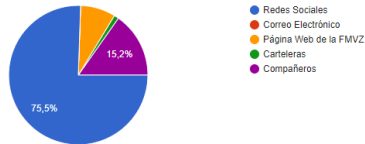
Anexo 2

Respuestas del diagnóstico del grupo objetivo



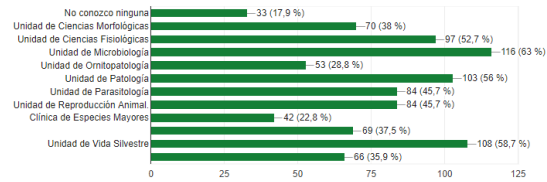
Cuál es la principal fuente que utiliza para informarse acerca de eventos o noticias de la FMVZ

184 respuestas



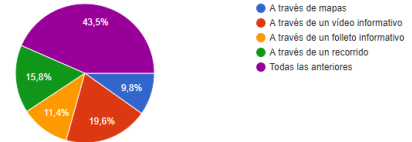
¿Qué Unidades de la Escuela Medicina Veterinaria conoce?

184 respuestas



¿Qué método prefiere utilizar para conocer más acerca de las Unidades?

184 respuestas



¿Cree que es importante tener conocimientos acerca del contenido del pensum de la Licenciatura en Medicina Veterinaria?

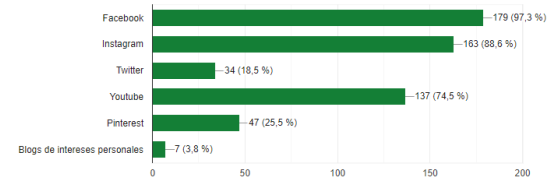
184 respuestas



Preferencias personales

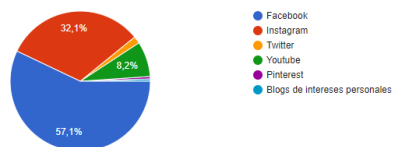
¿Qué redes sociales utiliza?

184 respuestas



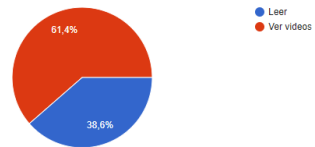
¿Cuál utiliza con mayor frecuencia?

184 respuestas



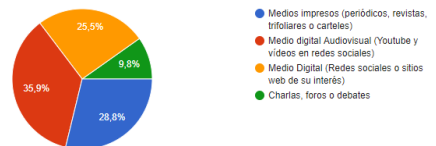
Entre leer o ver un video, ¿Cuál prefiere?

184 respuestas



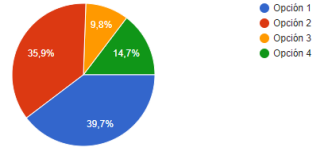
Para informarse, usted prefiere utilizar

184 respuestas



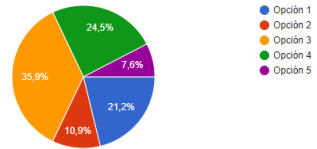
¿Cuál de los siguientes estilos de ilustración le agrada más?

184 respuestas



¿Cual de los siguientes conjuntos de colores le agrada más?

184 respuestas



Anexo 3

Técnicas creativas no seleccionadas **RELACIONES FORZADAS:**

Su utilidad nace de un principio: combinar lo conocido con lo desconocido fuerza una nueva situación. De ahí pueden surgir ideas originales.

De este proceso surgió:

Columna 1:

Color
Ambiente
Atmósfera
Bienestar
Proceso
Trabajo
Expresión
Idea
Composición
Conexión
Concepto
Coherencia
Creatividad
Identidad
Procedimiento
Artefacto
Media
Persona
Ser
Roto

Columna 2:

Pioneros
Seres
Compañeros
Animales
Salud
Ciencia
Naturaleza
Antecedente
Profesional
Calidad
Vocación
Amor
Conocimiento
Salvación
Medicina
Cuidados
Calidad
Estudiante
Bienestar
Experto

Palabras seleccionadas: PROCEDIMIENTO / ESTUDIANTE

CONCEPTO CREATIVO:

“El procedimiento de ser estudiante.”

El concepto creativo alude a que todos los estudiantes deben pasar por un proceso metódico y una serie de vivencias, para crear un conjunto de conocimientos con el fin de convertirse en un profesional de la Medicina Veterinaria.

Anexo 4

Narración nivel de visualización 1

Narración:

Bienvenidos. Esta es la Escuela de Medicina Veterinaria, perteneciente a la Facultad de Medicina veterinaria y zootecnia de la universidad de san Carlos de Guatemala.

Desde el 2017 la carrera de medicina veterinaria se encuentra acreditada por la agencia de acreditación centroamericana de la educación superior en el sector agroalimentario y de recursos naturales.

Esto quiere decir que, dentro de las múltiples actividades universitarias, la Escuela se encuentra en la búsqueda de la excelencia académica, estimula el mejoramiento continuo y garantiza el cumplimiento de los estándares de calidad académica.

En la actualidad el recurso humano de la escuela se compone por estudiantes, docentes, auxiliares y personal administrativo. Todas estas personas forman una parte importante de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.

Las asignaturas se reciben en 17 aulas distintas, las cuales se encuentran dentro de los edificios M6, M7, M8, M9 y M10. Estos están distribuidos dentro de las instalaciones del campus central de la USAC.

También la escuela posee 16 laboratorios, los cuales buscan la mejora continua a través del cumplimiento de una serie de políticas junto con lineamientos establecidos para asegurar la gestión de calidad dentro de los mismos.

Algunas de las áreas cuentan con servicios dirigidos al público en general. Estas son:

- El laboratorio de Microbiología
- El laboratorio de Parasitología
- El laboratorio de **Ornitopatología**
- El laboratorio de Patología
- El Hospital Veterinario y
- LARRSA: Laboratorio de Referencia Regional de Sanidad Animal

La carrera tiene una duración de seis (6) años, dividida en tres (3) niveles:

Nivel introductorio, es el primer año de la carrera, es conocido como el área común con la carrera de zootecnia, para pasar al siguiente año es necesario tener aprobado el nivel 2 de inglés impartido en **cajusac**.

Luego está el nivel básico, que dura tres (3) años, al igual que el nivel básico, en este es necesario contar con un certificado de nivel 6 de inglés de **cajusac**.

Finalmente, los módulos, que abarcan desde el quinto año hasta el sexto, a partir de aquí, se necesita el nivel 10 de inglés para aprobar.

Las asignaturas vistas aquí se tratan más a profundidad dentro de las 11 unidades académicas que posee la Escuela de Medicina Veterinaria.

Su función es brindar educación a través de sus aplicaciones prácticas de las clases teóricas.

Unidad de Ciencias Morfológicas: Estudian las estructuras del organismo animal de forma general e integral en sus aspectos microscópicos, macroscópicos y del desarrollo.

La **histoembriología** comprende el estudio de las células, los tejidos y su desarrollo u origen embrionario.

La anatomía es la rama de la biología que se encarga del estudio de la forma, estructura y distribución de los órganos y tejidos, que forman un organismo animal.

Comprende los cursos de:

- **Histoembriología 1 y 2**
- Anatomía 1 y 2

Unidad de Ciencias Fisiológicas: Los cursos de fisiología están enfocados a enseñar al estudiante como analizar el funcionamiento normal de los diferentes sistemas del organismo animal.

Los cursos de farmacología y toxicología están enfocados a enseñar al estudiante cómo analizar la acción de los fármacos que se administran a las diferentes especies animales con fines terapéuticos en animales.

Comprende los cursos de:

- Fisiología I y II
- Farmacología y Toxicología I y II
- Fisiología aplicada

Unidad de Microbiología: Abarca a los microorganismos patógenos en animales y en humanos. Se estudia la aplicación de estos en diferentes ámbitos como en la industria alimentaria, la industria (curtiembre), producción de medicamentos y ecología, entre otras.

Aborda los conocimientos sobre bacterias, hongos y su cultivo

Comprende los cursos de:

- Microbiología I
- Microbiología II
- Inmunología

Unidad de Ornitopatología: LARRSA nace como respuesta a la demanda de diagnósticos especializados y para poder realizar investigación de enfermedades que afectan la salud animal. Actualmente trabaja en nuevos proyectos orientados a garantizar la sanidad animal de la región.

Comprende el curso de Introducción a la **Ornitopatología** Y en el quinto año el módulo de **Ornitopatología** que contiene:

- Manejo
- Producción
- Sanidad
- Patología

Unidad de Patología: La histopatología se enfoca en que los estudiantes aprendan a identificar y explicar las lesiones básicas producidas en los tejidos como consecuencia de las enfermedades, tanto desde una observación macroscópica como microscópica.

La patología comprende el estudio de las enfermedades y principales lesiones de los sistemas digestivos, respiratorios y circulatorios de los animales, en ella también se aborda el aprendizaje de la técnica de necropsia en las diferentes especies mamíferas.

Comprende los cursos de:

- Histopatología
- Patología sistémica

Unidad de Parasitología: Es la disciplina de la medicina veterinaria que trata sobre el estudio de los parásitos que afectan a los animales domésticos y al ser humano o sea la zoonosis.

En ella se ven los métodos de diagnóstico, control y prevención.

Comprende los cursos de:

- Parasitología
- Enfermedades parasitarias I
- Enfermedades parasitarias II

Unidad de Reproducción: En estos cursos se conoce los principales conceptos, principios y términos en los que se fundamenta la reproducción animal e inseminación artificial, la obstetricia y la patología de la reproducción, basados en principios científicos, éticos, morales que incluyan el bienestar animal y la empatía hacia las personas con las que interactúa el profesional de la medicina veterinaria y zootecnia.

Comprende los cursos de:

- Reproducción animal e inseminación artificial
- Obstetricia veterinaria
- Patología de la reproducción veterinaria

Clinica de Mayores: El objetivo de la explotación de las especies productivas es el de promover la seguridad alimentaria del humano, sin descuidar el bienestar de los animales.

Comprende los cursos de:

- Enfermedades infecciosas
- Medicina de animales de producción
- Semiología (parte especies animales de producción)
- Cirugía general y aplicada
- Reproducción animal, obstetricia y patología de la reproducción
- Colaboración con otros cursos que lo requieran en la parte práctica

Clinica de animales de compañía: Contribuye a la formación de los, fortalece los valores éticos de la profesión de acuerdo con las necesidades y exigencias del bienestar humano y la salud animal.

Comprende el módulo del 5to año llamado Clínica de animales de compañía, en donde se manejan los temas de:

- Consulta externa
- Cirugía
- Anestesia
- Imágenes DX
- Laboratorio Clínico

Unidad de Vida Silvestre: En ella se resuelven casos clínicos en animales silvestres, a partir de los conocimientos adquiridos durante la carrera.

Comprende los cursos de:

- Ecología
- Etología
- Y el módulo del 5to año llamado Clínica de Fauna Silvestre y especies promisorias.

Unidad de Salud Pública: Se trata del bienestar animal en beneficio del ser humano. Encargada de los Módulos de 6to año, los cuales son Salud Pública y de Gestión Veterinaria.

Dentro de Salud Pública se abarcan los temas de:

- Salud Pública
- Impacto Ambiental de la Industria de Alimentos
- Aseguramiento de la Calidad de Productos

Y en Gestión Veterinaria se abarcan los demás de:

- Casos Especiales
- Comercio Internacional y Normativa
- Administración de Empresas Agropecuarias

Al finalizar el sexto año se debe realizar el Ejercicio Profesional Supervisado, que se puede realizar en dos períodos ya sea entre los meses de agosto a enero o entre los meses de febrero a julio.

Posterior a eso existen tres métodos para poder egresar como médico veterinario:

1. Realizar un trabajo de graduación.
2. La publicación de un artículo científico.
3. Haber cursado el primer año de una maestría de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.

Después de haber realizado alguno de los métodos listados arriba ya se podrá optar por el examen público, o sea la graduación.

Además de los laboratorios y áreas académicas la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia cuenta con terrenos utilizados como granjas para uso de las distintas producciones. La práctica dentro de dichas fincas es elemental para el estudiante de Veterinaria; es allí donde desarrollan habilidades para el trato de distintos animales.

Granja Experimental

Se localiza dentro del Campus Central de la USAC en la Ciudad Universitaria. Tiene una extensión aproximada de 22 manzanas.

Posee producción de:

- Bovinos de leche
- Porcinos
- Caprinos -Ovino
- Conejos
- Avícola
- Procesamiento de productos lácteos
- Procesamiento de productos cárnicos
- Colección de pastos

Finca Medio Monte

Se localiza en el kilómetro 47.5 en el municipio de Palín, departamento de Escuintla. Tiene una extensión de 173 manzanas

Posee producción de:

- Bovino de engorde

Finca San Julián

Se localiza en el municipio de Patulul en el departamento de Suchitepéquez. Tiene una extensión de 7.5 caballerías

Anexo 5

Guion técnico nivel de visualización 1

Guion narrativo: Video Escuela de Medicina Veterinaria USAC			
No.	Escena	Tiempo (aproximado)	Narración
1	Animación de logos: FMVZ/Escuela de Medicina Veterinaria. USAC	25 segundos	<i>FX: que acompañen al motion / Música de fondo</i>
2	Animación: Palabra Bienvenidos	5 segundos	<i>*Música de fondo</i>
3	Introducción al Campus Central, presentación de instalaciones.	30 segundos	<i>*Música de fondo</i> <i>Narrador:</i> Bienvenidos. Esta es la Escuela de Medicina Veterinaria, perteneciente a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
4	Introducción a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, presentación de instalaciones.	30 segundos	<i>Narrador:</i> En la actualidad la escuela alberga un aproximado de setecientos cuarenta y cinco (745) alumnos, a su vez cuenta con cuarenta y dos (42) catedráticos que se encargan de la docencia, junto a ellos se encuentran quince (15) auxiliares y finalmente el área administrativa, que está compuesta por veinticinco (25) personas. Todos estos individuos componen el recurso humano de la escuela, formando una parte importante de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.
5	Presentación Logo ACESAR.	15 segundos	<i>Narrador:</i> Desde el 2017 la carrera de medicina veterinaria se encuentra acreditada por la agencia de acreditación centroamericana de la educación superior el sector agroalimentario y de recursos naturales.
6	Video en tres segmentos: Clases, granja experimental y hospital veterinario.	30 segundos	<i>Narrador:</i> Esto quiere decir que, dentro de las múltiples actividades universitarias, la Escuela se encuentra en la búsqueda de la excelencia académica, estimula el mejoramiento continuo y garantiza el cumplimiento de los estándares de calidad académica.

7	Motion con despliegue de las aulas	1 minuto	<i>Narrador:</i> Las asignaturas se reciben en 17 aulas distintas, las cuales se encuentran dentro de los edificios M6, M7, M8, el Aula magna, M9 y M10, todos estos edificios están distribuidos en las instalaciones del campus central de la USAC.
8	Motion con despliegue de los laboratorios	1 minuto	<i>Narrador:</i> También la escuela posee 16 laboratorios, los cuales buscan la mejora continua y cumpliendo con una serie de políticas junto con lineamientos establecidos para asegurar la gestión de calidad dentro de los mismos.
9	Animación: Desglose de la red curricular según narración.	4 minutos	<i>Narrador:</i> La carrera tiene una duración de seis (6) años, dividida en tres (3) niveles: Nivel introductorio, es el primer año de la carrera, es conocido como el área común con la carrera de zootecnia, para pasar al siguiente año es necesario tener aprobado el nivel 2 de inglés impartido en calusac . Luego está el nivel básico, que dura tres (3) años, al igual que el nivel básico, en este es necesario contar con un certificado de nivel 8 de inglés de calusac . Finalmente, los módulos, que abarcan desde el quinto año hasta el sexto, a partir de aquí, se necesita el nivel 10 de inglés para aprobar.
10	Animación del título de la unidad a ser presentada.	5 segundos	Las asignaturas vistas aquí se tratan más a profundidad dentro de las 11 unidades académicas que posee la Escuela de Medicina Veterinaria. Su función es brindar educación a través de sus aplicaciones prácticas de las clases teóricas. Se componen de la siguiente manera:
11	Transición: Paso de animación a material producido.	5 segundos	<i>*Música de fondo</i>
12	Material grabado en la Unidad de Ciencias Morfológicas.	1:30 minutos	Unidad de Ciencias Morfológicas: Estudian las estructuras del organismo animal de forma general e integral en sus

			aspectos microscópicos, macroscópicos y del desarrollo. Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Histopatología I Anatomía I Histopatología II Anatomía II
13	Material grabado en la Unidad de Ciencias Fisiológicas	1:30 minutos	Unidad de Ciencias Fisiológicas Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Fisiología I y II Farmacología y Toxicología I y II Fisiología aplicada
14	Material grabado en la Unidad de Microbiología	1:30 minutos	Abarca a los microorganismos patógenos en animales y en humanos. Se estudia la aplicación de estos en diferentes ámbitos como en la industria alimentaria, la industria (curtiembre), producción de medicamentos y ecología, entre otras. Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Microbiología I Microbiología II Inmunología
15	Material grabado en la Unidad de Ornitopatología, Laboratorio de Referencia Regional de Sanidad Animal	1 minuto	Comprende el curso de Introducción a la Ornitopatología y en el quinto año el módulo de Ornitopatología que contiene: <ul style="list-style-type: none"> Manejo Producción Sanidad Patología
16	Unidad de Patología	1 minuto	Es la patología que estudia las lesiones básicas. Es la patología que estudia las enfermedades de los animales, por sistemas. Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Histopatología Patología sistémica

17	Material grabado en la Unidad de Parasitología	1:30 minutos	Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Parasitología Enfermedades parasitarias I Enfermedades parasitarias II
18	Material grabado en la Unidad de Reproducción	1:30 minutos	Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Reproducción animal e inseminación artificial Obstetricia veterinaria Patología de la reproducción veterinaria
19	Clínica de Mayores: Rumiante, Equinos y Cerdos Material grabado en granja.	1 minuto	El objetivo de la explotación de las especies productivas es el de promover la seguridad alimentaria del humano, sin descuidar el bienestar de los animales Comprende los cursos de: <ul style="list-style-type: none"> Enfermedades infecciosas Medicina de animales de producción Semiología (parte especies animales de producción) Cirugía general y aplicada Reproducción animal, obstetricia y patología de la reproducción Colaboración con otros cursos que lo requieran en la parte práctica
20	Clínica de animales de compañía Material grabado en el Hospital Veterinario	1:30 minutos	Comprende el módulo del 5to año llamado Clínica de animales de compañía, en donde se manejan los temas de: <ul style="list-style-type: none"> Consulta externa Cirugía Anestesia Imágenes DX Laboratorio Clínico
21	Material grabado en la Unidad de Vida Silvestre	1:30 minutos	

22	Unidad de Salud Pública	1 minuto	<p>Bienestar animal en beneficio del ser humano. Encargada de los Módulos de 6to año, los cuales son Salud Pública y de Gestión Veterinaria. Dentro de Salud Pública se abarcan los temas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud Pública • Impacto Ambiental de la Industria de Alimentos • Aseguramiento de la Calidad de Productos <p>Y en Gestión Veterinaria se abarcan los demás de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Casos Especiales • Comercio Internacional y Normativa • Administración de Empresas Agropecuarias
23			Al finalizar todo este proceso, estarás en camino a convertirte en un profesional de la Salud Veterinaria, sin embargo
24			Proceso de graduación Laboratorios disponibles al público
25	Mensaje de cierre, compilación de clips con todas las áreas abarcadas y planos generales de los edificios.	2 minutos	
26			
27			
28			Datos de la facultad: direccionveterinaria@gmail.com

Anexo 6

Autoevaluación

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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Instrumento de autoevaluación nivel de visualización 1

Iconografía:

INDICADOR DE LOGRO	PROPUESTA 1	PROPUESTA 2
Pertinencia	4	5
Memorabilidad	4	5
Legibilidad	5	4
Composición	3	5
Abstracción	3	4
Estilización	3	5
Identidad Visual	2	5
TOTAL	24	33

Instrumento de autoevaluación nivel de visualización 1

Tipografía para titulares:

INDICADOR DE LOGRO	PROPUESTA 1	PROPUESTA 2
Pertinencia	5	5
Memorabilidad	5	4
Legibilidad	4	2
Composición	3	3
Dinamismo	5	3
Estilización	5	5
Identidad Visual	5	5
TOTAL	32	27

Anexo 7

Guion técnico, narración y *storyboard* nivel de visualización 2

Guion narrativo: Video Escuela de Medicina Veterinaria USAC

No.	Escena	Tiempo (aproximado)	Narración
1	Animación de logotipos: FMVZ/Escuela de Medicina Veterinaria. USAC	25 segundos	<i>FX: que acompañen al motion / Música de fondo</i>
2	Animación: Palabra Bienvenidos	5 segundos	<i>*Música de fondo</i>
3	Introducción al Campus Central, presentación de instalaciones.	30 segundos	<i>*Música de fondo</i> Narrador: Bienvenidos. Esta es la Escuela de Medicina Veterinaria, perteneciente a la Facultad de Medicina veterinaria y zootecnia de la universidad de san Carlos de Guatemala.
4	Presentación Logo ACESAR.	15 segundos	Narrador: Desde el 2017 la carrera de medicina veterinaria se encuentra acreditada por la agencia de acreditación centroamericana de la educación superior en el sector agroalimentario y de recursos naturales.
5	Video en tres segmentos: Clases, granja experimental y hospital veterinario.	30 segundos	Narrador: Esto quiere decir que, dentro de las múltiples actividades universitarias, la Escuela se encuentra en la búsqueda de la excelencia académica, estimula el mejoramiento continuo y garantiza el cumplimiento de los estándares de calidad académica.
6	Introducción a la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia, presentación de instalaciones.	30 segundos	Narrador: En la actualidad el recurso humano de la escuela se compone por estudiantes, docentes, auxiliares y personal administrativo. Todas estas personas forman una parte importante de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.
7	Material grabado de las aulas.	1 minuto	Narrador: Las asignaturas se reciben en 17 aulas distintas, las cuales se encuentran dentro de los edificios M6, M7, M8, M9 y M10. Estos están distribuidos dentro de las instalaciones del campus central de la USAC.

8	Material grabado dentro de los laboratorios	1 minuto	Narrador: También la escuela posee 16 laboratorios, los cuales buscan la mejora continua a través del cumplimiento de una serie de políticas junto con lineamientos establecidos para asegurar la gestión de calidad dentro de los mismos.
9	Motion con despliegue de los laboratorios con servicios públicos.	30 segundos	Narrador: Algunas de las áreas cuentan con servicios dirigidos al público en general. Estas son: <ul style="list-style-type: none"> • El laboratorio de Microbiología • El laboratorio de Parasitología • El laboratorio de Patología • El Hospital Veterinario y • LARRSA: Laboratorio de Referencia Regional de Sanidad Animal
10	Animación: Desglose de la red curricular según narración.	4 minutos	Narrador: La carrera tiene una duración de seis (6) años, dividida en tres (3) niveles: Nivel introductorio, es el primer año de la carrera, es conocido como el área común con la carrera de zootecnia, para pasar al siguiente año es necesario tener aprobado el nivel 2 de inglés impartido en calusac. Luego está el nivel básico, que dura tres (3) años, al igual que el nivel básico, en este es necesario contar con un certificado de nivel 8 de inglés de calusac. Finalmente, los módulos, que abarcan desde el quinto año hasta el sexto, a partir de aquí, se necesita el nivel 10 de inglés para aprobar.
11	Material grabado en general.	5 segundos	Narrador: Las asignaturas vistas aquí se tratan más a profundidad dentro de las 11 unidades académicas que posee la Escuela de Medicina Veterinaria. Su función es brindar educación a través de sus aplicaciones prácticas de las clases teóricas.

12	Animación de Título: Unidades de la Escuela de Medicina Veterinaria.	5 segundos	
13	Material grabado en la Unidad de Ciencias Morfológicas.	1:30 minutos	<p>Narrador: Unidad de Ciencias Morfológicas:</p> <p>Estudian las estructuras del organismo animal de forma general e integral en sus aspectos microscópicos, macroscópicos y del desarrollo.</p> <p>La histoembriología comprende el estudio de las células, los tejidos y su desarrollo u origen embrionario.</p> <p>La anatomía es la rama de la biología que se encarga del estudio de la forma, estructura y distribución de los órganos y tejidos, que forman un organismo animal.</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Histoembriología 1 y 2 • Anatomía 1 y 2
14	Material grabado en la Unidad de Ciencias Fisiológicas	1:30 minutos	<p>Narrador: Unidad de Ciencias Fisiológicas</p> <p>Los cursos de fisiología están enfocados a enseñar al estudiante como analizar el funcionamiento normal de los diferentes sistemas del organismo animal.</p> <p>Los cursos de farmacología y toxicología están enfocados a enseñar al estudiante cómo analizar la acción de los fármacos que se administran a las diferentes especies animales con fines terapéuticos en animales.</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fisiología I y II • Farmacología y Toxicología I y II • Fisiología aplicada

15	Material grabado en la Unidad de Microbiología. Material fotográfico	30 segundos	<p>Narrador: Unidad de Microbiología</p> <p>Abarca a los microorganismos patógenos en animales y en humanos. Se estudia la aplicación de estos en diferentes ámbitos como en la industria alimentaria, la industria (curtiembre), producción de medicamentos y ecología; entre otras.</p> <p>Aborda los conocimientos sobre bacterias, hongos y su cultivo</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Microbiología I • Microbiología II • Inmunología
16	Material grabado en la Unidad de Ornitopatología, Laboratorio de Referencia Regional de Sanidad Animal	1 minuto	<p>Narrador: Unidad de Ornitopatología</p> <p>LARRSA nace como respuesta a la demanda de diagnósticos especializados y para poder realizar investigación de enfermedades que afectan la salud animal. Actualmente trabaja en nuevos proyectos orientados a garantizar la sanidad animal de la región.</p> <p>Comprende el curso de Introducción a la Ornitopatología Y en el quinto año el módulo de Ornitopatología que contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manejo • Producción • Sanidad • Patología
17	Unidad de Patología. Material fotográfico.	30 segundos	<p>Narrador: Unidad de Patología</p> <p>La histopatología se enfoca en que los estudiantes aprendan a identificar y explicar las lesiones básicas producidas en los tejidos como consecuencia de las enfermedades, tanto desde una observación macroscópica como microscópica.</p>

			<p>Narrador: La patología comprende el estudio de las enfermedades y principales lesiones de los sistemas digestivos, respiratorios y circulatorios de los animales, en ella también se aborda el aprendizaje de la técnica de necropsia en las diferentes especies mamíferas.</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Histopatología • Patología sistémica
18	Material grabado en la Unidad de Parasitología	1:30 minutos	<p>Narrador: Unidad de Parasitología</p> <p>Es la disciplina de la medicina veterinaria que trata sobre el estudio de los parásitos que afectan a los animales domésticos y al ser humano o sea la zoonosis.</p> <p>En ella se ven los métodos de diagnóstico, control y prevención.</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parasitología • Enfermedades parasitarias I • Enfermedades parasitarias II
19	Material grabado en la Unidad de Reproducción	1:30 minutos	<p>Narrador: Unidad de Reproducción</p> <p>En estos cursos se conoce los principales conceptos, principios y términos en los que se fundamenta la reproducción animal e inseminación artificial, la obstetricia y la patología de la reproducción, basados en principios científicos, éticos, morales que incluyan el bienestar animal y la empatía hacia las personas con las que interactúa el profesional de la medicina veterinaria y zootecnia.</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reproducción animal e inseminación artificial • Obstetricia veterinaria

			<ul style="list-style-type: none"> • Patología de la reproducción veterinaria
20	<p>Clinica de Mayores: Ruminantes, Equinos y Cerdos</p> <p>Material fotográfico.</p>	30 segundos	<p>Narrador: Clínica de Mayores</p> <p>El objetivo de la explotación de las especies productivas es el de promover la seguridad alimentaria del humano, sin descuidar el bienestar de los animales</p> <p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfermedades infecciosas • Medicina de animales de producción • Semiología (parte especies animales de producción) • Cirugía general y aplicada • Reproducción animal, obstetricia y patología de la reproducción • Colaboración con otros cursos que lo requieran en la parte práctica
21	<p>Clinica de animales de compañía</p> <p>Material grabado en el Hospital Veterinario</p>	1:30 minutos	<p>Narrador: Clínica de animales de compañía:</p> <p>Contribuye a la formación de los profesionales en la clínica de Animales de Compañía; fortalece los valores éticos de la profesión de acuerdo con las necesidades y exigencias del bienestar humano y la salud animal.</p> <p>Comprende el módulo del 5to año llamado Clínica de animales de compañía, en donde se manejan los temas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consulta externa • Cirugía • Anestesia • Imágenes DX • Laboratorio Clínico
22	Material grabado en la Unidad de Vida Silvestre	1:30 minutos	<p>Narrador: Unidad de Vida Silvestre:</p> <p>En ella se resuelven casos clínicos en animales silvestres, a partir de los conocimientos adquiridos durante la carrera.</p>



			<p>Comprende los cursos de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecología • Etología <p>Y el módulo del 5to año llamado Clínica de Fauna Silvestre y especies promisorias.</p>
23	Unidad de Salud Pública	30 segundos	<p>Narrador: Unidad de Salud Pública:</p> <p>Se trata del bienestar animal en beneficio del ser humano. Encargada de los Módulos de 6to año, los cuales son Salud Pública y de Gestión Veterinaria. Dentro de Salud Pública se abarcan los temas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salud Pública • Impacto Ambiental de la Industria de Alimentos • Aseguramiento de la Calidad de Productos <p>Y en Gestión Veterinaria se abarcan los demás de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Casos Especiales • Comercio Internacional y Normativa • Administración de Empresas Agropecuarias
24	Animación con el proceso para la graduación	2 minutos	<p>Narrador: Al finalizar el sexto año se debe realizar el Ejercicio Profesional Supervisado, que se puede realizar en dos períodos ya sea entre los meses de agosto a enero o entre los meses de febrero a julio.</p> <p>Posterior a eso existen tres métodos para poder egresar como médico veterinario:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar un trabajo de graduación. 2. La publicación de un artículo científico. 3. Haber cursado el primer año de una maestría de la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia.

			<p>Después de haber realizado alguno de los métodos listados arriba ya se podrá optar por el examen público, o sea la graduación.</p>
25	Animación de fotos de las granjas.	2 minutos	<p>Narrador: Además de los laboratorios y áreas académicas la Facultad de Medicina Veterinaria y Zootecnia cuenta con terrenos utilizados como granjas para uso de las distintas producciones. La práctica dentro de dichas fincas es elemental para el estudiante de Veterinaria, es allí donde desarrollan habilidades para el trato de distintos animales.</p> <p>Granja Experimental Se localiza dentro del Campus Central de la USAC en la Ciudad Universitaria. Tiene una extensión aproximada de 22 manzanas. Posee producción de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bovinos de leche • Porcinos • Caprinos -Ovino • Conejos • Avícola • Procesamiento de productos lácteos • Procesamiento de productos cárnicos • Colección de pastos <p>Finca Medio Monte Se localiza en el kilómetro 47.5 en el municipio de Palín, departamento de Escuintla. Tiene una extensión de 173 manzanas Posee producción de: Bovino de engorde</p> <p>Finca San Julián Se localiza en el municipio de Patulul en el departamento de Suchitepéquez. Tiene una extensión de 7.5 caballerías Posee producción de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bovinos de doble propósito • Ovinos de pelo - Pelibuey • Equinos

			<ul style="list-style-type: none"> • Aves de postura • Apiarío con 15 colmenas • Caimanes
26	Mensaje de cierre, compilación de clips con todas las áreas abarcadas y planos generales de los edificios.	2 minutos	**Mensaje por ser confirmado por la Dra. Chang
27	Moción con los datos de la facultad.	1 minuto	Datos de la facultad Dirección de la Escuela de Medicina Veterinaria Edificio M-7 Primer Nivel Teléfonos (502) 2418-8315 y (502) 2418-8317 Correo electrónico: direccionveterinaria@gmail.com
28	Animación de Créditos finales	1 minuto	Agradecimiento a la facultad, logos de EPS y de la facultad de arquitectura.
29	Animación de logos finales	1 minuto	Logos de FMVZ, Escuela de Medicina Veterinaria y Arquitectura.

Anexo 8

Instrumento de validación con diseñadores

	<p>Nombre *</p> <p>Tu respuesta _____</p>
<h3>Validación gráfica diseñadores</h3> <p>Este formulario fue creado con el fin de poder validar con profesionales de diseño gráfico el proyecto de graduación, titulado: Material audiovisual orientado a estudiantes de nuevo ingreso para instruir acerca del pensum y las once unidades académicas de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC.</p> <p>En la parte de abajo se encuentra el video con el material a validar, después de ver el material, por favor contesta las siguientes preguntas.</p> <p>*Obligatorio</p>	<p>Especialidad de diseño *</p> <p>Tu respuesta _____</p>
	<p>La duración de las animaciones es: *</p> <p><input type="radio"/> Adecuada para que se aprecie</p> <p><input type="radio"/> Muy corta para comprender</p> <p><input type="radio"/> Demasiado larga</p>
	<p>La tipografía para los titulares: *</p> <p><input type="radio"/> Ayuda a la lectura</p> <p><input type="radio"/> Es ilegible</p> <p><input type="radio"/> No conecta con el diseño</p>

La narración: *

- Es adecuada para el video
- Es lenta y larga
- No se comprende lo que dice

La secuencia de videos *

- Es adecuada para el tipo de video que es
- Tiene demasiados cortes
- Las escenas son muy largas

La música es *

- Representativa para el contexto del video
- Neutral
- No representativa de la entidad

Escriba algún tipo de observación que crea sea pertinente para la mejora del proyecto. *

Tu respuesta

Enviar

Anexo 9

Respuestas instrumento de validación

6 respuestas

Se aceptan respuestas

Resumen Pregunta Individual

Nombre
6 respuestas

- Rosamelia Obregón González
- Byron Quiñonez
- Ingrid Morales
- Karen Solis
- Sofía Aguirre
- Ana Lucía Garzaro

Especialidad de diseño
6 respuestas

- Diseño y desarrollo en Marketing digital
- ATL
- Diseño gráfico
- Diseño Gráfico y Marketing digital
- Diseño gráfico de marcas y editorial
- Fotografía, Ilustración

La duración de las animaciones es:
6 respuestas

Categoría	Porcentaje
Adecuada para que se aprecie	100%
Muy corta para comprender	0%
Demasiado larga	0%

La secuencia de videos
6 respuestas

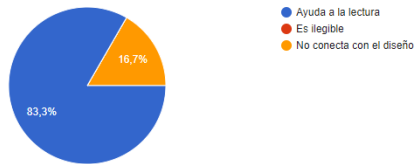
Categoría	Porcentaje
Es adecuada para el tipo de video que es	100%
Tiene demasiados cortes	0%
Las escenas son muy largas	0%

La música es
6 respuestas

Categoría	Porcentaje
Representativa para el contexto del video	83,3%
Neutral	16,7%
No representativa de la entidad	0%

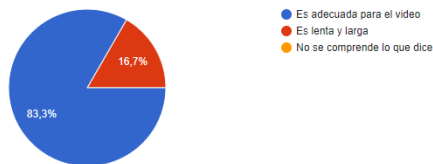
La tipografía para los titulares:

6 respuestas



La narración:

6 respuestas



Escriba algún tipo de observación que crea sea pertinente para la mejora del proyecto.

6 respuestas

Los tiempos están bastante bien a mi parecer y están a acordes a la dinámica de voz explicativa. Pulir detalles de tiempos en algunos puntos de animación. Pero en general el trabajo esta muy bien realizado los componentes explicativos están muy bien empleados y las tomas tanto de fotografía y video, como de multimedia están muy bien desarrollados. Gráficos de fácil comprensión y apoyados con textos y voz. Un trabajo muy bien desarrollado.

En algunos momentos siento que el tiempo de locución es muy lento, es mi único comentario.

Me gustó mucho, a pesar de la duración, no se siente muy largo, porque la información está bien explicada y la fluidez del video permite que el público esté atento.

algunas transiciones creo que podrían mejorar en tiempo. Me parece un material muy interesante. Quizá sería bueno dividir el material en 3 partes para que a los chicos se les haga más amigable ver todo el video.

Felicidades, creo que este tipo de material es esencial para muchos aspirantes que no saben que esperar de la carrera.

Bien estructurado, claro y logra al 100% informar lo necesario para los que quieran conocer sobre la carrera, como observación/recomendación si se quisiera acortar el tiempo del video, implementar recursos como camara rápida en algunas tomas para dar más movimiento y dinamismo en ciertas áreas donde no hay narrativa. Excelente!

Mejorar sonido o el tipo de música(podría utilizar dos tipos de sonidos o dividirlos por áreas) probar el uso de transiciones mas marcadas o intentando animar el texto de cada área por ejemplo, el resto del video está re bien!

Anexo 10:

Instrumento de validación con experto en el tema

Validación con expertos en el tema

*Obligatorio

Pieza de diseño: Video introductorio para estudiantes de nuevo ingreso



Este material comprende un 60% del contenido mostrado a los alumnos de primer ingreso de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC

Nombre *

Tu respuesta

Las partes del video que fueron grabadas son: *

- Representativas de la Escuela de Medicina Veterinaria
- Representan parcialmente a la Escuela
- No son representativas de la Escuela de Medicina Veterinaria

La secuencia de video y animaciones son: *

- Ordenadas
- Poco ordenadas
- No son ordenadas

Los colores son: *

- Acordes a la Escuela de Medicina Veterinaria
- Parcialmente acordes a la Escuela
- No son acordes a la Escuela de Medicina Veterinaria

Escriba algún tipo de observación que crea sea pertinente para la mejora del proyecto. *

Tu respuesta

Ocupación/puesto *

Tu respuesta

El contenido del video es: *

- Adecuado para alguien de primer ingreso
- Algunas partes son adecuadas
- No es adecuado para alguien de primer ingreso

La terminología y el lenguaje son: *

- El correcto para el nivel de comprensión de los alumnos
- Algunas palabras lo son
- No está al nivel de comprensión de los alumnos

El texto es: *

- Fácil de comprender
- Poco comprensible

Anexo II:

Respuestas de validación con el experto


Nombre
1 respuesta

Miguel Tárano

Ocupación/puesto
1 respuesta


Auxiliar de cátedra

El contenido del video es:
1 respuesta




- Adecuado para alguien de primer ingreso
- Algunas partes son adecuadas
- No es adecuado para alguien de primer ingreso

La terminología y el lenguaje son:
1 respuesta




- El correcto para el nivel de comprensión de los alumnos
- Algunas palabras lo son
- No está al nivel de comprensión de los alumnos

El texto es:
1 respuesta



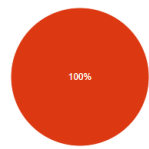
- Fácil de comprender
- Poco comprensible

Las partes del video que fueron grabadas son:
1 respuesta



- Representativas de la Escuela de Medicina Veterinaria
- Representan parcialmente a la Escuela
- No son representativas de la Escuela de Medicina Veterinaria

Los colores son:
1 respuesta



- Acordes a la Escuela de Medicina Veterinaria
- Parcialmente acordes a la Escuela
- No son acordes a la Escuela de Medicina Veterinaria

La secuencia de video y animaciones son:
1 respuesta



- Ordenadas
- Poco ordenadas
- No son ordenadas

Escriba algún tipo de observación que crea sea pertinente para la mejora del proyecto.
1 respuesta

En una visión general el video posee orden y brinda la suficiente información que podría ser de interés para los alumnos de primer ingreso, no se siente sobrecargado o tedioso. Sin embargo en el segmento dónde se hace mención de la Unidad de Ciencias Morfológicas no posee un orden lógico entre la narración y las imágenes mostradas, lo cual puede llegar a causar confusión, debe buscarse componer ese aspecto.

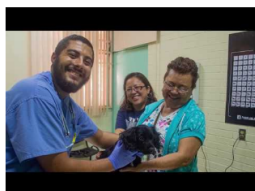
Anexo 12:

Instrumento de validación con el grupo objetivo

Validación de material audiovisual

En la parte de abajo se encuentra un video. Por favor después de verlo contesta unas preguntas

Vídeo introductorio para estudiantes de nuevo ingreso FMVZ



Las imágenes del video: *

- Son representativas de la Escuela
- Representa parcialmente a la Escuela
- No son representativas de la Escuela

El volumen de la música: *

- Moderada, permite oír la narración
- Es regular, se sube el volumen
- No permite oír la narración

La música: *

- Es acorde al material
- Se adapta pero no termina de ser acorde
- No es acorde

Semestre que se encuentra cursando: *

Texto de respuesta corta

La duración del video: *

- Utiliza el tiempo de buena forma
- Es largo

El contenido: *

- Es claro, se entiende bien
- Algunas partes son confusas
- No se entiende nada

Las animaciones de texto en el video: *

- Permiten leer el texto
- Dificultan la lectura
- No se pueden leer

La velocidad de las animaciones es: *

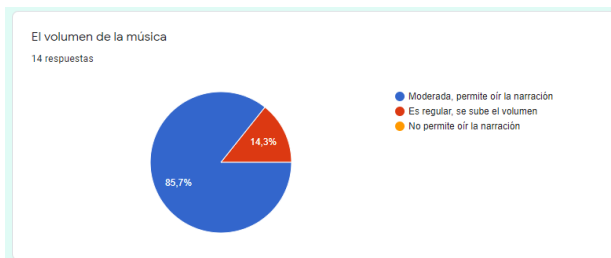
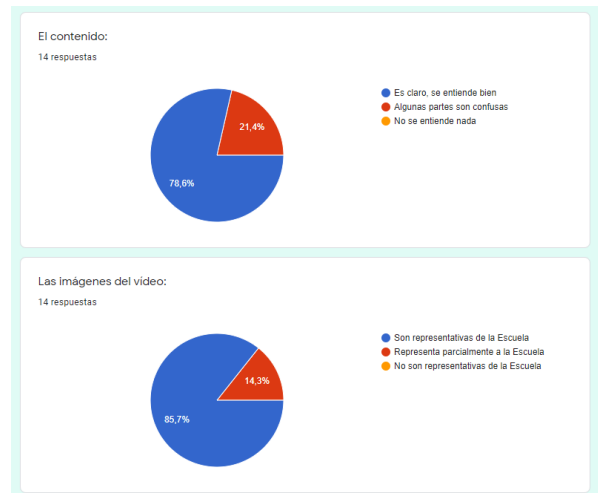
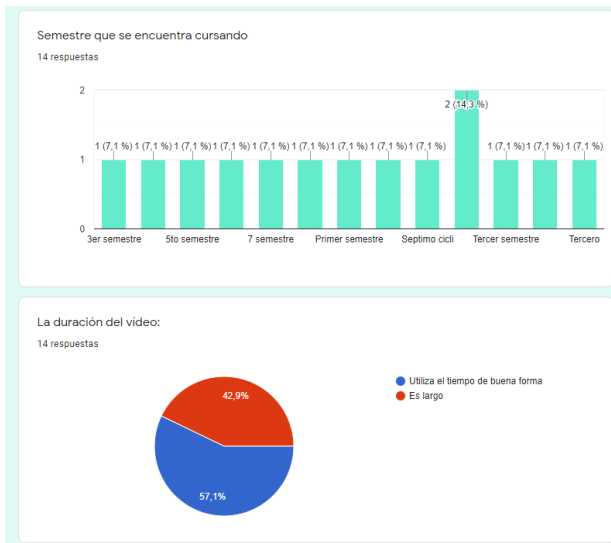
- Adecuada para verdas
- Dificultan poder verlas
- No se pueden ver


Escriba aquí algún comentario que desee agregar respecto al proyecto

Texto de respuesta larga

Anexo 13:

Respuestas de validación con el grupo objetivo





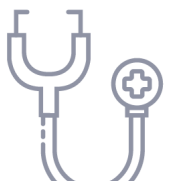
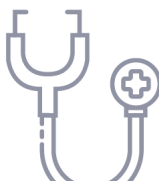
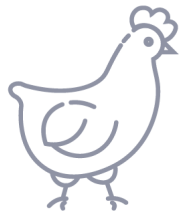
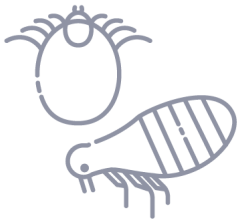
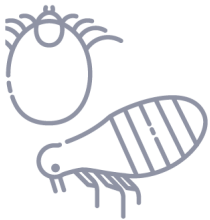
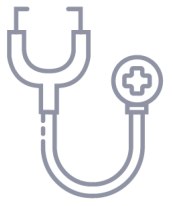
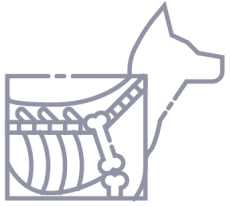
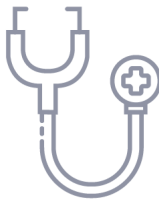
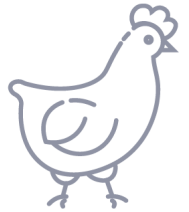
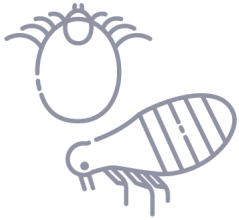
Escriba aquí algún comentario que desee agregar respecto al proyecto

3 respuestas

El video profundiza mejor lo que es estudiar Medicina Veterinaria y ayuda al los estudiantes a primer ingreso a conocer el campo en cual trabajará en un futuro

Las narraciones están fuera de lugar con las imágenes. Ejemplo: hablan de histoembriología y las imágenes son de anatomía. O están en desorden pasan unas de histoembrio y luego de anato y luego histoembrio otra vez

El video contiene buena información



**Material audiovisual
orientado a estudiantes de nuevo ingreso para instruir acerca del pensum y las
once unidades académicas de la Escuela de Medicina Veterinaria USAC**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Lilian Andrea Ayala Galindo

Asesorado por:



Licda. Erika Grajeda Godínez



M.A. Carolina Aguilar



Lic. Axel Eulalio Barrios Lara

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano



EDICIONES TM

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 22970

Guatemala, 26 de mayo del 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 de la estudiante, **Lilian Andrea Ayala Galindo**, carnet **201315309**, de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

Diseño de material audiovisual orientado a estudiantes de nuevo ingreso para instruir acerca del pensum de la Escuela de Medicina Veterinaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

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

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

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


Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
nortolmo2@gmail.com
WhatsApp 35498645 y Cel. 59469408

*Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada 22970*



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

