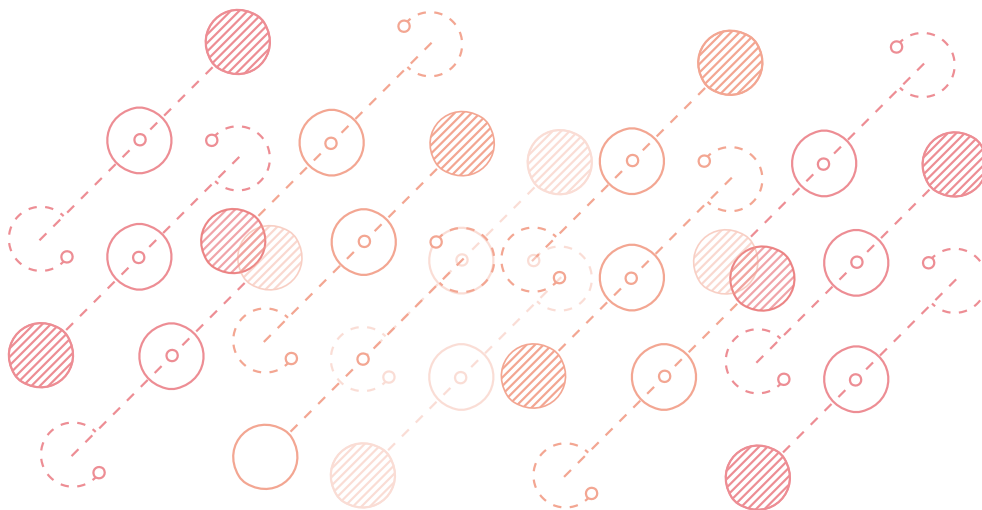
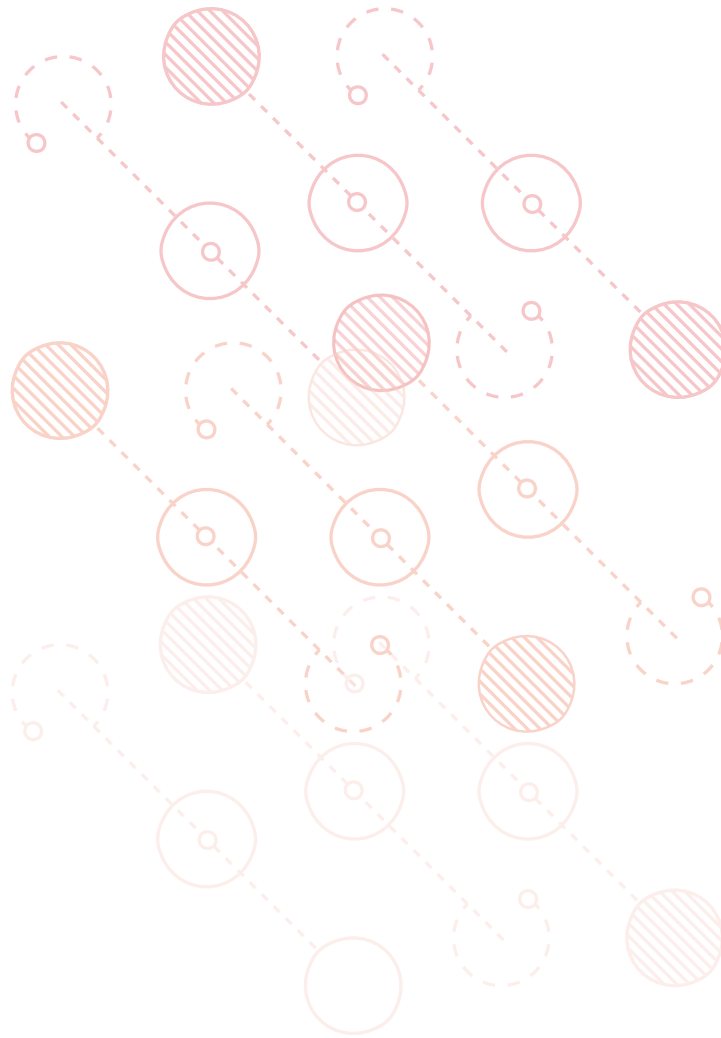


***Diseño de material gráfico enfocado en la aplicación
de fundamentos del diseño para facilitar el desarrollo
de competencias del tema branding en alumnos de las asignaturas
de Diseño Visual de la Licenciatura en Diseño Gráfico USAC.***



***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.***

Guatemala, julio, 2018



Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Presentado por:
Axel Gabriel Flores Menéndez

Al conferirsele el Título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

El autor 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.

Nómina de Autoridades

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Msc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías
Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa
Vocal V

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

Tribunal Examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez
Secretario Académico

Licda. Lourdes Eugenia Pérez
Asesora Metodológica

Licda. Larisa Caridad Mendóza
Asesora Gráfica

Licda. María Berthila Gutiérrez
Tercer/a Asesor/a

Dedicatoria:

A Dios, por brindarme la oportunidad de culminar un ciclo de aprendizaje más.

A mi madre, María Antonia Menéndez, por apoyarme en cada etapa de mi vida. Esta es apenas una pequeña retribución por todo su sacrificio y amor.

A mis docentes, compañeros y amigos en especial a Abigaíl Cabrera, Carmen Chajón y José David Lechuga. Sin ellos este proyecto no hubiera sido posible.

¡Gracias!

Índice

Pág. 11

00

Presentación

Pág. 15

01

Introducción

Pág. 21

02

Perfiles

Pág. 33

03

Planificación

Pág. 101

08

Conclusiones

Pág. 105

09

Recomendaciones

Pág. 109

10

Fuentes consultadas

Pág. 115

11

Glosario

Pág. 39

04

Marco teórico

Pág. 55

05

Definición creativa

Pág. 67

06

Producción gráfica

Pág. 95

07

Lecciones aprendidas

Pág. 119

12

Apéndices

Pág. 131

13

Anexos

Capítulo

00

Presentación

Acerca del presente proyecto

El presente informe reúne los criterios teóricos, de planificación o gestión, de ejecución y también los de implementación necesarios para el desarrollo de la solución visual, editorial y didáctica también descrita en este contenido, planteada como proyecto de graduación sistematizando cada etapa del proceso. La solución antes mencionada fue realizada en primera instancia bajo el objetivo de aportar a la formación superior del diseñador gráfico en un contexto intrincado para la profesión como lo es nuestro país, a través de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El proyecto toma por base la metodología del *Human Centered Design* o diseño centrado en la persona, el cual apunta a que por medio de una serie de etapas como la planificación, investigación, producción gráfica, prototipado y diversos niveles de validación se logre mejorar la realidad del grupo objetivo en su entorno, en este caso aportar al proceso académico y formativo primeramente del estudiante, tanto en aspectos prácticos como referenciales teóricos y visuales.

Beneficiando así a futuros profesionales que en su momento también podrán incidir en las diversas problemáticas que requieren de la labor del Diseñador gráfico en Guatemala.

Capítulo

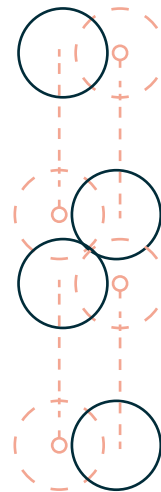
01

Introducción

El Problema

Como consecuencia del análisis y evaluación de los argumentos planteados posterior a realizar un proceso diagnóstico en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se detecta una dificultad durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes y docentes de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Específicamente relacionadas con el área temática de *branding* (creación de marcas), identificando además una reducida implementación del enfoque de los Fundamentos del diseño para ejecutar soluciones visuales en dicha temática, observándose una desvinculación teórico-práctica presente en asignaturas del área curricular de Diseño en las que se dosifica el tema antes mencionado.



Justificación

La importancia de abordar la problemática, desde una postura crítica y productiva en el papel de diseñador gráfico como interventor en la misma, puede verse reflejada en el análisis de los siguientes aspectos:

Trascendencia

- **Nivel gráfico:** El proyecto pretende representar una guía visual, teórica-práctica, que aporte al amplio banco de recursos referenciales con el que cuentan los alumnos y docentes de las asignaturas de Diseño Visual de una forma sustancial y actualizada. Así mismo, como una antología integral de casos y soluciones visuales, pertinentes a los cursos antes mencionados. Por otro lado ser un parteaguas para futuros proyectos realizados con el criterio de vincular los fundamentos del diseño a distintas áreas temáticas que también carecen de materiales de apoyo.
- **Nivel de comunicación:** Se deja en evidencia la vinculación entre los principios del diseño gráfico en relación con la dosificación de la asignatura Fundamentos del diseño; así como las diversas aplicaciones de los mismos llevados a soluciones gráficas de índole relativa al desarrollo y construcción de marca y sus variantes (logotipo, isotipo y monograma), Identidad corporativa y aplicaciones de línea gráfica a partir de las formas y su significado intrínseco, determinados basado en la comparación de los programas de las asignaturas ya descritas, de una forma ordenada, sistematizada y dinámica, implicando tanto la teoría como la práctica en pro de garantizar la apropiación del conocimiento por parte de los alumnos y que ellos a su vez pueden generar soluciones con un trasfondo más sólido tanto en el ámbito académico como en el profesional.



Figura 1: Estudiantes diseño gráfico, Edificio T-2, USAC.
Us, J. (2017)

Incidencia

La participación del diseñador en el proyecto abarca las actividades de indagación, profundización, comprensión y gestión del contenido, propiciando una amplia apreciación del conocimiento vulnerado o con poco seguimiento, para que de una forma más puntual y enfática se produzcan resultados visuales con un trasfondo teórico, pues a través de la herramienta al usuario se le facilitará la puesta en práctica, el desarrollo de criterios y la evaluación de alternativas para la implementación en casos concretos, en relación al grado de complejidad de su nivel cursado.

Estructurando basado en tópicos delimitados cada módulo del material con el fin de aportar en la formación (continua) de nuevos egresados cada vez más conscientes de las bases que dan soporte a cada decisión de diseño que deba ser tomada.

Factibilidad

El proyecto resulta viable en su planificación, desarrollo y evaluación, pues se cuenta con la apertura de la institución, con el apoyo de los docentes y autoridades implicados en el proceso, (remitirse a la pregunta no 3 del Instrumento diagnóstico encuesta para docentes en la sección de apéndice) así como con el contacto directo con estudiantes de los distintos ciclos, primeros usuarios del material y de quienes depende la retroalimentación directa y que el aporte se utilice de manera indefinida.

El contenido por su naturaleza posee una amplia cantidad de autores y perspectivas, por lo tanto contribuye una riqueza en cuanto a profundidad se refiere. De tal forma, lograr abarcar de manera concreta cada módulo propiciará un producto funcional independientemente del plan de estudios establecido.

Objetivos

Objetivo General

Contribuir con la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en la labor que realiza de formar profesionales capaces de resolver problemas de comunicación visual, como resultado de la vinculación teórico-práctica y del aporte al proceso enseñanza-aprendizaje, por medio del diseño de material gráfico en apoyo de estudiantes de Diseño Visual 1, 2, 4, 5, 6 y 8 segmentados de esa forma basado en los contenidos incluidos en cada programa de dichas asignaturas.

Objetivos Específicos

De comunicación

Facilitar la vinculación teórico-práctica a partir de un enfoque que implementa los fundamentos del diseño como recurso principal para la solución de problemas de comunicación visual abarcados por el contenido de branding, abordado de manera más frecuente en los cursos del área curricular de Diseño.

Gráfico

Diseñar material editorial y gráfico comunicacional, para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje a través de estrategias didácticas, además de la actualización referencial y teórica en docentes y alumnos en la línea de Diseños Visuales del pensum 2011.

Capítulo

02

Perfiles

Antecedentes

A nivel Institucional

En Guatemala existen 7 Universidades que cuentan con una Licenciatura en Diseño Gráfico, teniendo por promedio una duración de 4.8 años contemplados, basado en su plan de estudios, de los programas anteriores, sólo 2 se encuentran acreditados internacionalmente por la ACAAI - Agencia Centroamericana de Acreditación (2017) y sólo uno se encuentra en proceso, la Licenciatura de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Según los mismos docentes de la EDG USAC existen muchas causas en el modelo educativo empleado actualmente, que originan las dificultades de la dinámica enseñanza-aprendizaje del diseño, como es el caso particular de la red curricular, pues tomando en cuenta que la misma surgió como una serie de propuestas para reformar el plan de estudios anterior (suprimiendo las especialidades al final de la carrera en 2011) y que aún continúa en revisión y cambio constantemente, se deja en evidencia temas que se repiten, desvinculan, o que por cuestión de tiempo no se terminan de abarcar con la profundidad necesaria de un semestre a otro, generando así entonces la siguiente interrogante:



Figura 2: Estudiantes diseño gráfico, Edificio T-2, USAC.
Karcía, K. (2017)



¿Quién mejor que el mismo diseñador, alumno, y receptor activo del aprendizaje para comprender, incidir, y aportar al proceso de su formación académica?

A nivel Red Curricular

El modelo de la Red Curricular 2011, vigente hasta la fecha, es un modelo por competencias, las cuales según el SFPU - Sistema de formación del Profesor Universitario (s.f.) se definen como “capacidades que todo ser humano necesita para resolver, de manera eficaz y autónoma, las situaciones de la vida. Se fundamentan en saber profundo, no sólo saber qué y saber cómo, sino saber ser persona en un mundo complejo y cambiante y competitivo”. es decir, que de acuerdo a Sánchez Ramos (s.f.), hace especial énfasis en la relación entre teoría y práctica... estableciendo así la taxonomía:

- “Las competencias básicas son las capacidades intelectuales para el aprendizaje de la profesión (cognitivas, técnicas y/o metodológicas).
- Las competencias genéricas son la base común de la profesión.

- Las competencias específicas son la base particular de la profesión y remiten a condiciones específicas de ejecución.
- Competencias laborales. Las competencias se relacionan directamente con los procesos productivos de las empresas, en especial las que se encuentran en el ámbito tecnológico, el cual se caracteriza por tener un constante desarrollo de conocimiento”.

Mencionando además que el problema central del modelo, radica en la falta de consideración del suficiente número de variables en un problema tan complejo como es el diseño, o bien en la carencia de las aproximaciones pedagógicas al momento de solucionar los problemas, así mismo que la importancia de las competencias profesionales integrales o genéricas para las instituciones de educación superior, es que permiten a la institución educativa plantear el perfil de egreso del futuro profesional que están formando.

Atributos del Perfil de Egreso EDG USAC

- Se comunica de manera efectiva a nivel individual y social.
- Se integra activa y efectivamente al trabajo en equipo.
- Aplica valores adaptados a su profesión, contexto y cultura.
- Responde proactivamente a demandas y situaciones en el ámbito de su profesión
- Organiza y planifica proyectos de su especialidad de forma efectiva.
- Desarrolla habilidades de liderazgo a nivel gremial y empresarial.
- Se actualiza constantemente con la tecnología y conocimientos de la sociedad del siglo XXI.
- Se apropia del conocimiento y lo aplica eficientemente en el ámbito de su profesión.
- Posee la responsabilidad, la ética y el profesionalismo dentro de todas y cada una de sus actividades de acuerdo a los valores del medio.
- Utiliza de manera efectiva tecnología actualizada aplicada al diseño.
- Aprende y aplica eficazmente las herramientas tecnológicas del diseño gráfico.
- Se actualiza constantemente en el uso de las tecnologías relacionadas al diseño.
- Integra eficazmente la tecnología a los procesos de diseño gráfico.
- Conocimiento básico de idioma inglés.
- Utiliza apropiadamente el lenguaje técnico de las artes gráficas y del software para diseño gráfico.
- Uso eficiente de la tecnología además de la informática.
- Utiliza apropiadamente hardware para diseño gráfico.
- Domina distintos sistemas operativos y programas para diseño visual.
- Aplica tecnología para formular ideas y transformarlas en diseños efectivos para su difusión en diferentes medios.

Área de Diseño visuales

Las características anteriores deberían ser el resultado de un proceso formativo, a través de las asignaturas, las cuales están distribuidas en cuatro grandes áreas, (tecnología y expresión, área de diseño, área de teoría y área de métodos y proyectos); partiendo de una línea de materias líder por cada nivel (diseño visuales), la cual se conforma por los cursos de Fundamentos del diseño, y los Diseños Visuales del 1 al 8, sumándole materias de apoyo tecnológico (técnicas digitales), teórico (área teórica), de formación, y de vinculación profesional”.

Con el objetivo de comprender desde diversas perspectivas las oportunidades de incidencia y aporte, se realizó un diagnóstico utilizando la herramienta de encuesta, aplicada a 80 alumnos de 3 distintos ciclos, y a 10 docentes de las asignaturas ya mencionadas, así como la herramienta de entrevista realizada a una docente, coordinadora de nivel (Ver apéndice no. 3 - Guía de Entrevista), obteniendo como resultado la detección de dificultades diversas, pero por sobretodo el hecho de que los principios imprescindibles para la realización de diseños finales (Fundamentos del diseño) sean impartidos una única vez en el primer ciclo de la carrera y posteriormente quedan relegados en la práctica de la mayoría de estudiantes tal como menciona Andrea Valle (Ver apéndice 2 Encuesta a docentes):

“El estudiante no conoce, no sabe, no recuerda lo que se vio en los principios de la carrera. El problema es que nunca comprendió a cabalidad los fundamentos, menos aún para qué sirven.

No sabe reconocer el impacto que tiene cada una de las partes que componen el diseño gráfico o cómo se articulan, falla al hacer la relación entre ellas.

Es una situación que involucra tanto al docente como el estudiante.

El docente no hace clara y específica la explicación de por qué es importante cada tema en el panorama general y el estudiante no toma con seriedad el conocimiento, muchas veces enfocándose solamente en aprobar el curso con la menor cantidad de esfuerzo”.

En dicha asignatura se tiene por referente base el libro “Fundamentos del diseño”.por el autor Wucius Wong de la editorial Gustavo Gili, el cual aborda de manera precisa los contenidos, pero se percibe la necesidad de hacer referencia a nuevos autores evolucionando así la teoría impartida, lo anterior se ve reforzado por un decremento de la implementación de dichos fundamentos en soluciones dentro del área temática de *branding* siendo el tema que se dosifica en más ocasiones dentro de diversas asignaturas en la misma línea.

Institución

Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala. Asignaturas: Diseños visuales 1, 2, 4, 5, 6 y 8.

Sector Social

Educación Superior - Sector público.

Facultad de Arquitectura, USAC.

Breve reseña histórica

En primera instancia la carrera de Arquitectura fue creada según Punto DÉCIMO del Acta No. 657, de sesión celebrada por el Consejo Superior Universitario el 7 de junio de 1958. La Escuela de Arquitectura es la instancia de administración académica encargada de formar profesionales en el área de la arquitectura, con competencias técnicas, científicas y social-humanísticas, para abordar y plantear opciones de solución a los problemas del país (farusac.com, 2014).

Misión

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala es la unidad académica responsable de ordenar y producir conocimientos y de formar profesionales creativos en el campo de la arquitectura, el diseño visual y especialidades, con principios éticos, comprometidos y competentes con propuestas de soluciones a los problemas de la sociedad dentro de sus competencias. Los que se desempeñará en el campo laboral con excelencia y disciplina por el bien de la cultura del mejoramiento de las necesidades de la planificación, organización, desarrollo espacial y comunicación visual.

Visión

La Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala es una institución líder en la formación de profesionales creativos y éticos en los campos de la arquitectura, diseño visual, especialidades y otros que demanden la sociedad guatemalteca, con programas académicos acreditados internacionalmente por su actualización, calidad y excelencia. Con capacidad de proponer soluciones a los problemas nacionales dentro de su ámbito y brindar respuestas a los requerimientos del mercado laboral con un gobierno democrático, una administración efectiva y con capacidad de gestión.

Con condiciones adecuadas de la infraestructura financiamiento y recursos tecnológicos.

Objetivos

- Contribuir con el desarrollo científico y social-humanístico del país en el área de la arquitectura y diseño gráfico, por medio de sus programas de docencia, investigación y extensión, en función de las características del medio y oportunidades y necesidades sociales.
- Contribuir en la solución de los problemas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de la arquitectura y el diseño gráfico.



Figura 3: Recopilación de antecedentes, Facultad de Arquitectura, USAC. Flores, A. (2017)

Funciones

- Formar profesionales de alto nivel académico en el campo de la arquitectura, diseño gráfico y otras especialidades en ramas afines, orientadas a atender con calidad, eficiencia, eficacia y pertinencia, las demandas de la sociedad guatemalteca.
- Generar conocimientos científico-tecnológico y social-humanístico, por medio de programas de investigación, en función de las características del medio, oportunidades y necesidades sociales.
- Vincular el proceso formativo y la investigación a los programas de extensión para contribuir en la solución de los programas y necesidades de la sociedad guatemalteca en el ámbito de su competencia.

Comunicación

Los elementos formales que constituyen la comunicación de Farusac, se encuentran de manera evidente en la mayoría de las piezas, apreciable en las recopiladas de Farusac.edu.gt (2017), tanto en cromatismos como en la pregnancia que se le atribuye a su logotipo, quedando sujeta a cambios la selección tipográfica, así como utilización de formatos determinados para diversos medios como el impreso y el digital además de las técnicas con las que se presenta la gráfica en las mismas, las cuales son tan variadas como contrastantes (Ej: Modelado 3D, vector plano, vector ilustrado, etc.).

Escuela de Diseño Gráfico

Breve reseña histórica

Los estudios de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se remontan al año de 1987 con la puesta en marcha del primer diseño curricular. En 1995 tuvo lugar la primera readecuación curricular con lo que empezó una dinámica de análisis y revisión de contenidos para mantener la vigencia y actualidad. En el año 2003 luego de una readecuación del pensum, se elevó el nivel de estudios al de licenciatura en Diseño Gráfico. En el año 2008 un equipo de docentes de la Escuela de Diseño Gráfico, elaboró una propuesta para la creación de la Primera Maestría en Ciencias para el Mercadeo para el Diseño, la cual fue aprobada en el año 2009 y empezó a servirse en el año 2010. A partir del año 2011 se implementó un nuevo modelo en el marco de un currículum con enfoque por competencias. (farusac.com, 2014).

Integración

La Escuela de Diseño Gráfico está integrada de la siguiente manera: Consejo académico, el Director de Escuela, los coordinadores de los niveles básico, intermedio y profesional, así como los coordinadores de las áreas de Tecnología y Expresión, Diseño, Teoría, Métodos y Proyectos e Interciclos.

Objetivo Educacional

La carrera de Diseño Gráfico tiene como propósito la formación profesional del egresado para que sea capaz de desarrollar proactivamente soluciones creativas de comunicación visual con carácter científico, social, ético y empresarial. Para ello utilizará diferentes ámbitos de acuerdo con las características culturales y sociales, los avances científicos y tecnológicos, así como aspectos administrativos, legales y financieros actuando con valores y adecuados al entorno.

Servicios que presta a diversos usuarios

- Licenciatura en Diseño Gráfico.
- Maestría en Ciencias para el Mercadeo para el Diseño.

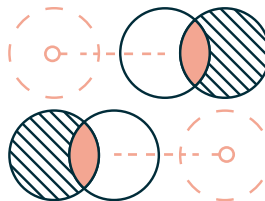
Población alcanzada

El impacto moderado en la formación de la población beneficiada por el proyecto comprende en primera instancia a los estudiantes universitarios que basado en el reporte de Carga Académica proporcionado por el Control Académico de la Facultad de Arquitectura, son alumnos asignados activos en las asignaturas dentro de la línea de Diseños visuales (603 estudiantes) y alrededor de 10 docentes impartiendo dichos cursos distribuidos de la siguiente forma:

Asignatura	Docente	A	B	C	D	E	F
Diseño visual 2	Margarita Tobar	33	33				
	Ileana Reina			33	37	32	
Diseño visual 4	Carolina Aguilar	34		23	25		
	Claudia Leal		26			48	
Diseño visual 6	Cindy Ruano	28					
	Mónica Noriega		29				
	Sharon Alonzo			45	58		
Diseño visual 8	Jairo Choché	19	20				
	Larisa Mendoza			20	20		
	Isabel Meléndez					20	20

Tabla 1: Reporte Carga Académica, Diseños visuales, Control académico FARUSAC. (2017)

Tomando en cuenta los datos anteriores, podemos deducir que si el proyecto se implementa de forma transversal, con la sucesividad idónea y continúa durante al menos 4 semestres, 1200 alumnos serían alcanzados y potencialmente beneficiados por el aporte de manera aproximada.



Grupo Objetivo

Característica geográficas

Estudiantes asignados activos de la jornada matutina y vespertina de la Licenciatura en Diseño Gráfico USAC Sede Central (Ciudad Universitaria, 11 Av, Guatemala), como se retrata en la imagen recopilada de: Farusac.edu.gt (2017) provenientes de la región metropolitana y en algunos casos de regiones aledañas (Guatemala, Chimaltenango y Sacatepéquez) que se localizan en su mayoría en distintos puntos de la ciudad de Guatemala. Teniendo registro de una población egresada por año en promedio de 90 estudiantes, esto según el Informe de Emisión de Títulos Universitarios, realizado por el Departamento de Registro y Estadística USAC (2017). Se contempla además como grupo objetivo secundario a docentes de las asignaturas de Diseño Visual.

Características sociodemográficas

Tomando en cuenta nuevamente datos del Departamento de Registro y estadística USAC (2017) los estudiantes tienen por media las edades de 20 (DV 2), 21 (DV3), 22 (DV4) y 23 (DV6 y DV8) de género masculino (48.2%) y femenino (51.6%) Hernández, Alma (2014) tanto solteros como casados y pertenecientes a religiones como el catolicismo, cristianismo, entre otras.



Figura 4: Estudiantes diseño gráfico, Edificio T-2, USAC.
Us, J. (2017)



Característica socioeconómicas

Los ingresos laborales generalmente se encuentran entre Q.3,500 hasta Q10,000.00 que pertenecen a los niveles socioeconómicos C2, C3, D1 y D2 según el estudio de Monzón, Edgar y la UGAP (2013) sobre niveles socioeconómicos en Guatemala. Mostrando distintos escenarios laborales dentro del grupo objetivo; dentro de los cuales encontramos incluso a propietarios de negocios o emprendedores dentro de su campo.

Características psicológicas

Desde la descripción planteada por Caballeros (2016) "el grupo objetivo se visualiza como individuos proactivos, creativos, visionarios e innovadores... sus intereses se ven plasmados en los medios que utilizan como por ejemplo las redes sociales por medio de las cuales se mantienen en contacto constante con amigos y familiares.

No obstante poseen problemas relacionados con el estrés y el cansancio, hábitos de sueño así como hábitos alimenticios irregulares".

Relación del grupo objetivo con la institución

Los alumnos de la Escuela de Diseño Gráfico, realizan actividades académicas vinculadas a la institución durante prácticamente todo su día por lo general, ya sea de forma presencial dentro de sus aulas en un promedio de 16 hrs. por semana, o bien fuera de éstas durante procesos creativos, de investigación o de validación. Poniendo de manifiesto que en muchos casos este acercamiento es la única alternativa que el grupo objetivo posee de manera medianamente accesible para culminar con su formación profesional.

Capítulo

03

Planificación Operativa

Flujograma



Inmersión

Insumos: Transporte (Servicio de Uber) computadora portátil, lápiz, hojas de papel, señal de internet, impresora.

Tiempo por etapa:

- Recopilación de referentes (3 días)
- Diagnóstico cultura visual (4 días)
- Taller Collage (5 hrs.)
- Retrato del grupo objetivo (2 días)

Ideación

Insumos: Computadora de escritorio, marcadores, *post it's*, lápiz, hojas de papel, impresora, crayones de colores, señal de internet, energía eléctrica.

Tiempo por etapa:

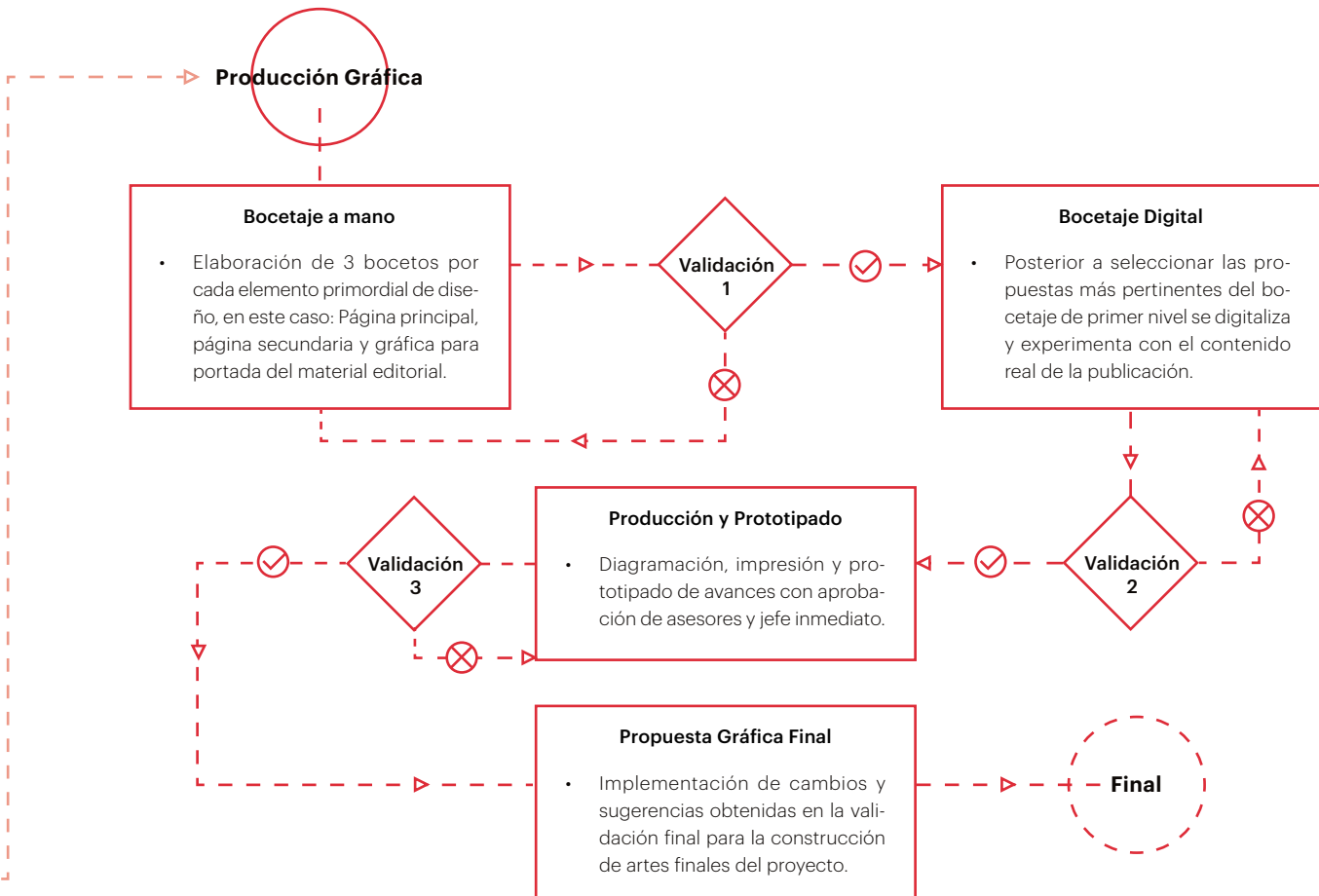
- Detección del insight (1 día)
- Definición del concepto creativo (1 días)
- Mandatorios visuales (6 hrs.)

Producción y prototipado

Insumos: Gestión de impresión de prototipos, cuchilla, hojas de papel, impresora, computadora portátil, señal de internet, energía eléctrica.

Tiempo por etapa:

- Bocetaje a mano (5 días)
- Bocetaje digital (5 días)
- Producción de pieza (8 semanas)



Validación 1

Insumos: Matrices de auto evaluación, *post it's*, lápiz, hojas de papel, impresora, energía eléctrica.

Tiempo por etapa:

Auto evaluación: 6 hrs.

Validación 2

Insumos: Transporte (Servicio de Uber), presentación en PDF, USB, computador portátil. Implementos de documentación, celular, cámara, grabadora.

Tiempo por etapa:

Validación con profesionales: 2 días

Validación 3

Insumos: Prototipos impresos en óptima calidad, instrumentos (encuesta, guía del moderador), implementos de documentación, celular, cámara, grabadora, lapiceros, etc.

Tiempo por etapa:

Validación con grupo objetivo: 8 hrs.

Cronograma

Julio

Actividad	Semana 1	Semana 2
Recopilación teórica		
Recopilación referencias visuales		
Revisión de protocolo		
Reunión con jefe inmediato		

Agosto

Actividad	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
Estructuración de módulos teóricos				
Diagnóstico de cultura visual				
Taller Collage (inmersión)				
Retrato del grupo objetivo				
Identificación del insight				
Determinación del concepto creativo				
Redacción de mandatorios visuales				

Septiembre

Actividad	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
Bocetaje nivel 1				
Auto evaluación				
Bocetaje nivel 2				
Validación técnica				
Producción y prototipado				

Octubre

Actividad	Semana 11	Semana 12	Semana 13	Semana 14
Diagramación de 2 prototipos				
Validación con grupo objetivo				
Cambios y diseño del último prototipo				

Noviembre

Actividad	Semana 15	Semana 16
Diseño de propuesta final		
Construcción de informe sistematizado		

Capítulo

04

Marco Teórico

Educación

Sobre el Marco Teórico

En preparación para dar inicio a este proceso de diseño, resulta necesario el profundizar de manera crítica en el amplio campo temático del aprendizaje y la educación superior del diseño gráfico, pues como podremos constatar, las percepciones de la sociedad van determinadas por los aportes que la profesión genera, siendo estas resultado de un proceso que implica estrategias didácticas, dentro un proceso académico, hasta actitudes éticas y de responsabilidad social, lo cual en conjunto materializa al fortalecimiento de los perfiles de egresos de dicha carrera, en específico en lo que se refiere a concretar soluciones visuales como el diseño de marcas, mediante la implementación de los principios del diseño gráfico.

Además de evidenciar en el proceso la recolección e indagación en cuanto a términos relacionados con la ejecución del proyecto en cuestión, partiendo en primera instancia de la metodología que dispone los pasos a seguir durante cada etapa y también los elementos inherentes al diseño en su ámbito más puntual, desde términos “de cajón”. como la determinación de un concepto creativo, la detección de un insight o la ejecución gráfica de la forma, el color, la tipografía, etc. hasta áreas más específicas como lo son el diseño editorial y sus constituyentes.

Apuntando al enriquecimiento teórico y la puesta en práctica de los nuevos hallazgos.

Educación superior

Puede definirse en primera instancia como una actividad eminentemente social, más puntualmente como menciona (Amar, 2000) “la más conservadora de todas las actividades, al querer conservar un pasado y al mismo tiempo, la más transformadora, porque en su misión orienta los desarrollos futuros de la condición humana”. Teniendo ésta el objetivo primordial de formar de manera integral a los individuos de una sociedad, con la finalidad de solucionar las necesidades sociales en función de lo que las instituciones pretenden aportar y a lo que verdaderamente responden, dependiendo además del nivel educativo en el que el estudiante se encuentre.

En este respecto la educación superior busca la integración del profesional egresado en una colectividad que presenta dificultades cada vez más complejas y que por ende, (Barrios y Faro, 2012) “espera que los individuos sean capaces de regular el status quo y a la vez puedan transformar la realidad en pos de valores vigentes en un momento histórico determinado... individuos que resuelvan creativamente, es decir, de manera novedosa eficiente y eficaz, problemáticas sociales”.

Educación superior del diseño gráfico

A nivel nacional e internacional existen opiniones polarizadas provenientes de sectores contrastantes, pues si bien la percepción general es positiva, tal y como menciona Lawrence Zeegen, Decano de la Escuela de diseño de la Universidad de Ravensbourne en el documental de Gráfica, (Formación del Diseño, 2017) existe una responsabilidad de formar estudiantes “contratable”.

Dándole además un valor agregado al proceso de experimentación que se vive durante el período académico en las carreras del diseño gráfico, en donde el estudiante en el mejor de los escenarios se encuentra motivado, indagando, enfocado, emocionado por sus posibilidades, dispuesto a tomar riesgos, equivocarse y aprender de sus errores pero por sobre todo entusiasmado por la oportunidad que el mundo les da de cambiar mejor partes pequeñas de las experiencias que viven personas en su contexto.

En contraparte hay quienes se cuestionan habitualmente si por ejemplo (Navarro, 2012) “quienes crean los pensum de estudio están limitando y terminando con la creatividad debido a los excesivos parámetros impuestos o bien si las directrices aportan confiabilidad, algún indicador de éxito o por el contrario un obstáculo de la innovación”.

Currículo por competencias

En Guatemala, en donde existen 14 universidades, dentro de las cuales sólo 7 cuentan con la carrera de Diseño Gráfico, siendo la Universidad de San Carlos de Guatemala la única de acceso público, implementando desde 2011 el currículo por competencias, el cual “se centra en fomentar que el alumno tanto durante como después de la etapa formativa sea capaz de desarrollar proactivamente soluciones creativas de comunicación visual con carácter científico, social, ético y empresarial. Para ello utilizará diferentes ámbitos de acuerdo con las características culturales y sociales, los avances científicos y tecnológicos, así como aspectos

administrativos, legales y financieros actuando con valores y adecuados al entorno”. (SFPU, s.f.). “La formación del diseñador, desde los primeros años de institucionalización en la Bauhaus, se caracteriza por la enseñanza a través de proyectos, algunas veces identificados con la realidad social y otras veces con determinaciones idealistas o propuestas conceptuales en búsqueda del desarrollo de la creatividad”. Sin embargo, podemos afirmar que en el diseño siempre ha predominado la enseñanza orientada a la práctica, con un enfoque integral por ser parte esencial de la fundamentación de esta disciplina, en donde las diversas dimensiones que intervienen en el proceso de diseño obligan a mediar entre lo ético, estético y técnico como aseguran (Zavarce, Ferrer y Ferrari, 2013).

El Diseñador sancarlista

A este se le plantean problemáticas sociales a lo largo de toda su carrera, afrontando necesidades provenientes de diversos sectores del país, perfilándose así como un profesional que pone en práctica valores en el ejercicio de su profesión y en cualquier situación o actividad relacionada con el mismo, además de involucrarse de manera activamente en temas que atañen a su gremio debiéndose a la “capacidad (que el diseñador posee) de transmitir información, resultado también del incremento que sufre la forma sofisticada en que se utilizan los mensajes para influir en el comportamiento (de una sociedad)”. (Berman, 2013) El diseño gráfico es una manera global de intervenir en el debate cultural que se desarrolla permanentemente en la sociedad.

Aprendizaje

El aprendizaje como el objetivo primordial de la educación sucede durante varios procesos y por lo consiguiente en respuesta a las reacciones de los alumnos ante los mismos, teniendo por regla general el que valore la experiencia "como un elemento inherente en dicha transición y que por lo tanto genere un cambio en el comportamiento del sujeto, el cual puede retenerse una vez culmine su recorrido académico".(Barrios y Faro, 2012)

Por su etimología, la descripción de la acción antes descrita, hace referencia además a la didáctica, pues esta se concibe como (Flórez, 2016) "una disciplina que estructura la construcción del conocimiento y la interacción del estudiante con los diversos objetos de conocimiento a lo largo de su formación". Lo anterior respalda el hecho de que más allá de la construcción teórica, y de la tarea del alumno, el aprendizaje también requiere una labor docente, siendo éstos en conjunto los factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje... también conocidos como la "Tríada didáctica".

El docente por su parte, tiene como propósito facilitar la organización de elementos que orienten el proceso educativo logrando una relación coherente entre los resultados de la evaluación, lo que se piensa (plan) y lo que se hace (desarrollo del plan o planificación). Lo anterior llevado a cabo, tomando en cuenta el currículo por competencias sigue una sucesión de etapas, las cuales consisten en:

- **El diagnóstico:** punto de partida para evaluar al grupo de alumnos.
- Definición de competencias: delimitan los indicadores de logro y aprendizajes esperados del proceso.
- Selección de estrategias didácticas.

Las estrategias enseñanza

Se pueden definir (De Miguel, 2005) como "el conjunto de oportunidades y condiciones que se ofrecen a los estudiantes, organizados de manera sistemática e intencional, convirtiéndose en el vehículo a través del cual el estudiante aprenderá conocimientos, habilidades y actitudes". así, se puede afirmar que las metodologías con participación del alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos, "generan aprendizaje más profundos, significativos y duraderos y facilitan la transferencia a contextos más heterogéneos, a éstas se les conoce como metodologías activas".(Fernández, 2006). Como por ejemplo: el Aprendizaje orientado a proyectos, Aprendizaje basado en TIC, Tópico generativo, el Contrato de aprendizaje, Estudio de casos, Simulación y juego, entre otros. Siendo una de las más habituales en la Licenciatura en Diseño gráfico USAC, la del Aprendizaje basado en problemas (ABP).

DESCONTROLA



Figura 5: Estudiantes diseño gráfico, Edificio T-2, USAC. Us, J. (2017)

Esta última consiste, en un problema que funge como detonante para la generación de una solución (en este caso visual) posterior a un proceso de comprensión de información relevante acerca del problema, bajo la supervisión de un docente a quien (Pimienta, 2012) define además “como un mediador que guía al estudiante para solucionar uno o varios problemas, los cuales deberán estar situados en escenarios relevantes, al facilitar la conexión entre la teoría y su aplicación”.

A lo anterior (Fernández, 2006) agrega que “se favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de la información, permitiendo el desarrollo de actitudes positivas ante problemas y desarrollando habilidades cognitivas y de socialización, estas últimas resultan similares para las estrategias grupales”. En contraparte el taller como estrategia, guarda similitudes con lo antes descrito, pues también es una actividad grupal, que implica una tarea específica y por lo general compleja la cual consiste a menudo en la solución

de un problema, la búsqueda de información, su síntesis y análisis... generando un producto que es resultado de la aportación de cada uno de los miembros del equipo, contando con una estructura de por lo menos seis etapas; exposición, definición de la tareas, agrupación de participantes, trabajo y supervisión y por último presentación de resultados (Pimienta, 2012).

Instrumentos de evaluación

Es habitual colocar a la evaluación como el último paso en el proceso educativo, esto debido a que representa “la elaboración de un juicio sobre el valor o mérito de alg”. (Salinas 2007) incluye como resultados de la emisión del juicio: la determinación de una ponderación (nota), la retroalimentación que orienta al estudiante en cuestión y la puesta a prueba de los métodos utilizados. Para tales cometidos el catedrático emplea instrumentos. De tal forma (García-Sanz, 2014) asegura que “en relación a los instrumentos de recogida

de información para evaluar el nivel de logro de las competencias desarrolladas por los estudiante, es crucial tener muy claro en qué consiste aquello que se pretende evaluar: la competencia... en cualquier caso, la evaluación de una competencia ha de realizarse mediante instrumentos que pongan de manifiesto el grado de logro de la misma, en función del dominio de contenidos propios del constructo evaluado. Uno de los instrumentos más frecuentes en estos casos suelen ser rúbricas, mediante las cuales es posible valorar aspectos complejos, imprecisos y subjetivos, determinados por descriptores o indicadores que suponen distintos niveles de logro o desempeño de los mismos”. Siendo vital para cualquier actividad evaluativa, que esta responda a los contenidos que son trascendentales para el aprendizaje del alumnado, ya sea un aprendizaje “direct” o un aprendizaje “mediad”. esto de acuerdo con (Escobar, 2011).

Material didáctico

Mediación del aprendizaje

En términos generales se percibe a la mediación como una forma particular de relación de un sujeto con los objetos del mundo.

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 clasificaciones de la mediación coinciden en tres variantes de la misma, las cuales pueden ser: Mediación semiótica, mediación pedagógica y mediación tecnológica. Para (Flórez 2016) "La mediación pedagógica es definida como las acciones, recursos y materiales didácticos empleados en el proceso educativo para facilitar la enseñanza y el aprendizaje... constituyendo un desafío mediar entre los contenidos a enseñar, el estudiante y las acciones para lograr el aprendizaje de esos contenidos.

Enseñar plantea resolver problemas que se relacionan con las características de los estudiantes, las transformaciones de los contenidos y su aplicación en el contexto social y cultura". Teniendo como finalidad el que el alumno y el docente interactúen de manera más simplificada durante el acercamiento a nuevas ideas o conceptos.

A propósito de los materiales didácticos (Córlica, S.f.) dispone que se definen como "apoyos de carácter técnico que facilitan la comunicación y la transmisión del saber, encaminados a la consecución de los objetivos de aprendizaje". por lo tanto las características de un material didáctico quedan a disposición de factores como el objetivo de aprendizaje o el mismo estudiante, a lo que (Grajeda, 2016) afirma que los atributos del material didáctico "enfatan que es un material: no terminal y mediado pedagógicamente para favorecer la internalización de los contenidos por parte del grupo destinatario del mismo". Esto requiere de manera inherente la participación reflexiva del estudiante.

Como resultado de la implementación de los materiales didácticos en diversos medios, se estandarizan diversas tipologías para los mismos, agrupándolos en: Materiales convencionales (impresos), materiales audiovisuales y por último la implementación de nuevas tecnologías. (Córlica, S.f.) En este respecto (Bravo, 1998) afirma que "El medio de comunicación que más incidencia ha tenido a lo largo de los tiempos ha sido el material impreso (texto), que fue el primer medio de comunicación de las ideas y del saber científico, permitiendo el facilitar el aprendizaje de forma individual, que el estudiante se adapte a las circunstancias de espacio y de tiempo del lector, permitir la relectura y la lectura selectiva, que el estudiante marque su propio ritmo y por último ofrecer inmensas posibilidades combinado con otros medios".

Sobre marcas y fundamentos

Por definición el diseño de marcas se conoce como " la unión de compuestos tangibles y que apelan a los sentidos. Podemos verlos, tocarlos, sostenerlos, escucharlos, etc. La identidad de marca fomenta el reconocimiento, amplifica las grandes ideas y significados accesible. tomando elementos dispares y los unifica en sistemas enteros". (Wheeler, 2009).

Sin embargo, contando con muchos aspectos por interpretar y evaluar en cada caso, como lo menciona en su artículo "Las recetas en el diseño de marca".Chaves, (2016) remarcando la amplitud del universo que implica la creación de marcas, además lo "absolutamente imposible (además de absurdo) que resulta buscar una norma general para su solución".

Para Wong (2005) el conocimiento sobre los fundamentos del diseño, apunta a un enfoque intelectual, que requiere además que al seleccionar elementos para su síntesis y tratamiento, conozcamos previamente los problemas concretos (de diseño) a los que nos tenemos que enfrentar, definiendo entonces que "los principios de diseño se refieren a las relaciones y estructuras específicas de los elementos, formas y figura".y que a su vez permiten visualizar cualquier diseño basado en la regularidad.

Diseño centrado en las personas

Acerca de los métodos

Los métodos de diseño tienen por objetivo el estandarizar las etapas de un proyecto de diseño gráfico, resultan importante pues al fin y al cabo (Lozano, 2007) "diseñar es ante todo sistematizar. El acto proyectual exige la generación de algoritmos creativos que minimicen la falibilidad del proceso creativo. La complejidad de la estructura proyectual, permite la iteración probable entendida como la posibilidad de generar respuestas apropiadas a las solicitaciones particulares de los actores del sistema de us".por tanto la selección de uno de los métodos posibles repercutirá de manera directa en la solución visual que se ejecute al final del proceso, además de que implica una "abstracción de la creatividad".con la intención de reducir el número de variantes que van determinadas por los actores y escenarios que intervienen en el proyecto, respondiendo con mayor efectividad a los requerimientos necesarios.

El Diseño centrado en las personas (DCP) o Human Centered Design (HCD) es un conjunto de técnicas que se usan para crear soluciones nuevas para el mundo.

La razón por la que este proceso se llama "centrado en la persona". es por el hecho de que en todo momento, está centrado en las personas para quienes se quiere crear la nueva solución. "El proceso DCP comienza examinando las necesidades, los sueños y los comportamientos de las personas que se verán beneficiadas por las soluciones resultantes. Se pretende escuchar y entender lo que estas personas desean, lo que necesitan. A eso le llamamos la dimensión de lo que es deseable. A lo largo de todo el proceso de diseño miramos al mundo a través de esta perspectiva". (IDEO, 2015) lo anterior se ve reforzado tomando en cuenta los beneficios que se le proporciona al ejecutor de un proyecto que acoge este método como puede ser el trabajar orientado a la actividad, (saliendo del escritorio) además de trabajar detectando problemas y descubriendo las mejores oportunidades para resolverlos así como el afrontar el reto de una solución que aún no ha sido determinada con anterioridad (Both, 2016).

Como se constata en DesignKit.org, el método DCP está constituido por tres etapas fundamentales, descritas a continuación:

Inmersión

También llamada la etapa de inspiración, cuenta con múltiples técnicas que facilitan en primera instancia el acercamiento con el grupo objetivo, alcanzando el reconocimiento de la información esencial para comprender de una forma más completa a la persona para la que se diseña, desarrollando actividades frecuentes como entrevistas, tours guiados o investigaciones paralelas, hasta algunas

poco convencionales como el Shadowing, la realización de collages o recorridos guiados. Por otro lado, la búsqueda de inspiración proveniente de diversos sitios, empleando la búsqueda y análisis de casos análogos, la realización de un foto diario, o bien el observar el lenguaje corporal, entre otros.

Ideación

En esta etapa es en donde se parte de lo recopilado con anterioridad para identificar patrones y posibles oportunidades de soluciones y prototipos, pasando de un pensamiento concreto a uno más abstracto, esto mediante técnicas como: la lluvia de ideas o brainstorming, la definición de premisas de diseño, búsqueda de temáticas, o la redacción del insight, y el concepto creativo, uno aportando a la generación del otro.

Insight

Existen muchas teorías sobre el insight en relación con la creatividad, (Bravo. S.f.) hace especial énfasis en la teoría Triárquica de Robert Sternberg, afirmando sobre esta que el insight "realiza una comparación selectiva, cuando el sujeto de repente descubre una relación no obvia, entre la nueva información y la información adquirida en el pasado. Es aquí donde las analogías, las metáforas o los modelos son usados para solucionar problema".

Según (Sánchez, 2010) "El psicoanálisis por su parte distingue dos tipos de insight: El insight intelectual que es la capacidad de entender racionalmente las propias actitudes psíquicas y un insight emocional, que implica una participación afectiva...



Figura 6: Resultado técnica de collage (detección de insight), Edificio T-1, USAC. Flores, A. (2017)

donde la emoción acompaña a los insight que son verdaderamente creadores, a los que constituye el hallazgo de lo que estábamos buscando... surgiendo del interior del individuo y buscando conectarse con los insight individuales del colectivo, de la masa quienes lo reconocen y lo aprueban, convirtiéndose de esta manera en una búsqueda y hallazgo en doble sentido”.

Para el DCP los insights deben formularse como declaraciones o bien *insight statements*, frases cortas, redactadas a partir de los hallazgos de la etapa de inspiración y en comparativa constante con la necesidad de diseño, discriminando hasta obtener el insight definitivo, que dará paso a la generación del concepto creativo.

Concepto

Es descrito por IDEO.org como “una idea más pulida, sofisticada y completa, propiciando el traslado del problema a la solución”. No obstante para (De Bono, 2004) “la capacidad de formar conceptos abstractos constituye la base de la capacidad humana de raciocini”. de tal forma que todo lo que hacemos y dentro de toda actividad está implícito un concepto, determinando el uso de este por lo que se puede conseguir después de él”.

Dando la pauta para definir los principios de diseño, o mandatorios visuales, que no son más que criterios que funcionan como red de seguridad en el momento en que la solución comienza a materializarse, describiendo elementos importantes de dicha solución le brinda integridad y forma a lo que se está

diseñando, permitiendo que de manera frecuente se interrelacionen con las etapas que preceden a su definición.

Dicho esto, resulta fácil crear una analogía entre lo descrito con anterioridad y el enunciado de (Frascara, 2001) en donde puntualiza que “las decisiones visuales involucradas en la construcción de mensajes no provienen ya de supuestos principios estéticos universales o de caprichos personales del diseñador, sino que se localizan en un campo creado entre la realidad actual de la gente y la realidad a la cual se desea arribar después de que la gente se encare con los mensajes. Es importante problematizar el aspecto visual de las comunicaciones, pero contextualizado dentro del aspecto operativo: en otras palabras, subordinar lo que el diseño debe ser a lo que debe hacer”.

Códigos de diseño

En lo anterior radica la importancia de la etapa de ideación, pues en ella se establecen parámetros indispensables para la correcta ejecución durante lo restante del proceso.

Prototipado e implementación

Consiste en probar de manera inmediata uno o varios primeros intentos de la solución. (Martínez, 2014) "La importancia del prototipo es que aterriza al diseñador a pensar en el usuario quien a su vez se siente parte del proyecto. La finalidad del prototipo será por tanto validar el pensamiento tanto del diseñador como del usuario. Si ubicamos al usuario en el centro del proceso debemos no solo evaluar el prototipo a partir de sus características básicas sino en todo el entorno sensorial que genera, la empatía con el usuario será la clave para tomar decisiones en cuanto al proceso". a su vez es necesario empatar los principios definidos con anterioridad al tomar las decisiones que abarca cada aspecto relevante para la construcción de una solución de comunicación visual, en tal sentido a manera de compendio podemos enumerar tales aspectos basados en la segmentación realizada por (Samara, 2007) en su libro *Design elements*, aludiendo en primera instancia a la forma, imagen, color, tipografía, en comparación con la aproximación al diseño editorial, de (Bhaskaran, 2006) en donde es descrito como la comunicación de información a un determinado público, implementando medios impresos como revistas, libros, folletos, periódicos y catálogos, sumando por tanto apartados como layout y formato a los descritos con anterioridad.

Forma (gráfica)

Respecto a lo dicho, Samara acebera "todo el diseño gráfico - toda la creación de imágenes, independientemente del medio o la intención - se centra en la forma y su manipulación". Definiéndola como el elemento; punto, línea, plano, volumen, visible que es elegida o creada, con un propósito el cual es determinado por el significado del que se quiera dotar al mismo, en relación además, con las dimensiones del espacio en las que esta es creada, construida u organizada junto con otras, gobernada por ciertas disciplinas que subyacen bajo tales disposiciones, a estas se les denomina estructuras, que por su parte pueden configurarse bajo condiciones específicas para ocasionar variantes de orden y relaciones internas en las formas. Siendo el caso de las estructuras de similitud, refiriéndose a cambios en la anatomía de la forma; radiación, que presenta un punto focal en torno al cual se disponen el resto de elementos; la gradación, como recurso para generar progresión, por medio de criterios específicos aplicados a la forma; y la concentración, ya sea desde o hacia un punto y desde o hacia una línea, entre otras.

Para efectos específicamente deliberados pueden incluirse tratamientos diversos a formas pertenecientes a una estructura como puede ser el caso de la anomalía, las interrelaciones, el uso del espacio positivo y negativo o el contraste, interfiriendo así en el significado que estas adquieren y en la percepción de quien las observa. (Wong, 2005).

El color

En palabras de (Ambrose y Harris,) “es la forma más inmediata de comunicación no verbal...nuestro condicionamiento y desarrollo cultural nos lleva a realizar asociaciones instintivas según lo colores que vemos, lo que nos da una idea de cómo debemos reaccionar ante un objeto o un diseño que lo incorpor”.en otras palabras lo que connotamos como significado implícito es generado por los componentes de dicho color:

- **El tono:** Se refiere a la identidad de un color y permite distinguirlo de los demás colores, ocasionada por la reflexión de diversas longitudes de onda en los objetos;
- **Saturación o croma:** Se define como la tendencia del color de alejarse o acercarse al gris, atribuyéndole intensidad o suavidad al mismo;
- **Valor o brillo:** Corresponde a la luminosidad u oscuridad que posee un determinado color.

Citando nuevamente a (Ambrose y Harris, 2006) “el uso del color en un diseño suele requerir planificación meticulosa. En publicaciones impresas el esquema de imposición permite al diseñador determinar la distribución del color y la ubicación de los colores en función de llamar la atención o destacar cierta información específico... la codificación de colores es una forma de organizar diferentes tipos de información para que

los grupos de contenido sean reconocibles instantáneamente, lo que nos ayuda a procesar con rapidez el material que vemos”.en este respecto (Padwlik, 1996) aporta que “la forma en que se configura el color es algo que depende esencialmente del contenido y del criterio de conformación”. Estas configuraciones también llamados esquemas de color rigen la selección y aplicación de los mismos y son resultado de emparejar tonalidades pertenecientes al círculo cromático, entre ellas las más frecuentes son: colores complementarios, complementarios divididos, triadas, análogos, etc. Resultando particular esta última que está “constituída por tres o cuatro colores de tonos adyacentes en el círculo cromático, entre las cuales hay un color en común... mostrando un armonioso degradado de tonalidad”.(Macias, O. 2014).

Tipografía

“La tipografía existe para honrar al contenido”. asegura (Bringhurst, 2015) en el primer capítulo de su libro *The elements of Typographic Style*, en donde también se hace alusión a la tipografía como la tarea esencial el interpretar y comunicar el texto, su tono, su tempo, su estructura lógica y su tamaño físico. Siendo el primero el acto de elegir y emplear una fuente tipográfica, evaluando el tono desde la letra, la palabra y las oraciones, tomando en cuenta el medio para el cual fue diseñada originalmente la fuente tipográfica, (web-fonts, desktop fonts, etc.).

También considerando características históricas como la anatomía de los caracteres en relación a su temporalidad y al texto en la que se implementarán, pudiendo seleccionar dentro de estilos como las Romanas antiguas, de transición y modernas (con serfi), Sans serif, Modernas, Slab serif, y gráficas o decorativas (Samara, 2007).

En un ámbito más editorial, resulta vital el ejecutar una correcta agrupación de los cuerpos tipográficos: línea, párrafo y columna, lo cual implica el ajuste de valores intrínsecos a los caracteres, como el interlineado y el interletrado, además de las referentes al párrafo como su alineación que en palabras de (De Buen, 2003) suele ser un tema de discusión bastante común entre diseñadores pues “no se puede decir categóricamente que un estilo sea superior a otr”. pues como explica ya sea el justificado o el párrafo en bandera poseen ventajas y desventajas por sobre el otro, culminando su aporte al detallar que “los bloques justificados son más económicos, pues admiten un mayor número de caracteres por línea”. Sumándose nuevos criterios a considerarse en orden del correcto cumplimiento de lo antes mencionado, por ejemplo la relación proporcional entre la página y sus elementos, para lo cual existen múltiples criterios matemáticos como el derivar las dimensiones basado en figuras geométricas, la sección dorada o el comparar las relaciones proporcionales con intervalos musicales (Bringhurst, 2015).

Diagramación

Haciendo referencia a (Ambrose y Harris, 2007) la maquetación, diagramación o también denominada gestión de formas y espacios, tiene como objetivo primordial “el presentar los elementos visuales y de texto que deben comunicar de un modo que permita al lector recibirlos con el esfuerzo mínim”. además de realizarlo en armonía con el esquema general de diseño del material, dicho esquema también conocido como retícula “es una parte inherente del diseño que sirve para organizar textos, imágenes, tablas y demás datos; aportando claridad, eficacia, economía y continuidad a la publicación. Es un recurso que proporciona un orden sistematizado por medio de la distinción de los diversos tipos de informació”.(Molina, 2015). Dentro de los sistemas reticulares, existen estructuras o cuadrículas frecuentemente utilizadas que se basan tanto en columnas, en módulos, retículas jerárquicas, retículas por imagen, retículas por texto, como incluso la ausencia de la misma, permitiendo en palabras de Ambrose y Harris “que el diseñador tome decisiones con conocimiento, lo cual elimina una relación al azar de los elementos y ayuda a asegurar que los distintos componentes funcionen juntos, utilizando esta incluso para reflejar la naturaleza del contenido”.

Imagen

Para (Samara, 2007) la imagen es un espacio representativo, simbólico y emocional, pues reemplaza la percepción física de lugares, personas, objetos o bien las interpretaciones de configuraciones abstractas en la mente del lector mientras éste las observa.

En el diseño gráfico existen muchas técnicas posibles para la creación de imágenes, éstas a su vez responden a diversos procesos tales como la fotografía y fotomontajes, collages, ilustración, entre otros, resultando particularmente relevante la estilización como recurso del diseñador gráfico para seleccionar los elementos más importantes de un tema, y representarlos con un tratamiento distinto pero de fácil reconocimiento.

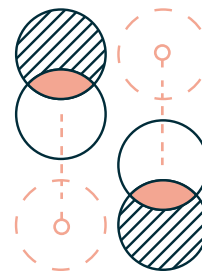
Estilo Gráfico

(Ghinaglia, 2009) se refiere al estilo gráfico como “el eje estético ligado al concepto que define a cada publicación, además de considerar que el estilo editorial de una publicación no es necesariamente estático. Las audiencias a las que va dirigida una publicación determinan en gran medida las características gráficas que ésta debe tener”.por otro lado (Dondis, 1992) aporta que “el estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la investigación, la expresión y la finalidad básica”.por tanto cuando un diseño pertenece a un estilo tendrá “elementos cohesionadores”.que lo diferenciarán del resto y le otorgarán identidad, enlista además como estilos de la imagen al primitivismo, el expresionismo, el clasicismo, el estilo embellecido y por último al estilo por funcionalidad.

En términos más específicos el mismo Dondis, define al estilo por funcionalidad como un conjunto de “simplicidad, abstracción, secuencialidad, organización, regularidad, economía y coherenci”.teniendo como fin en común que estas características encuentren el valor y engranen la función de la pieza en cuestión.

Lingüístico

Otro campo en el que de igual forma se emplean estilos ya existentes para la realización de materiales editoriales es el lingüístico, aunque en este ámbito en particular los autores los catalogan por niveles, como es el caso de (Ventura, 2012) quien sitúa en la parte inferior de la taxonomía al nivel coloquial, sucedido por el nivel estándar o intermedio, culminando con el nivel formal, debido a su “mayor de recursos gramaticales y que sea capaz de adaptarse mejor a las diferentes situaciones de comunicación para obtener más expresividad, matices y precisión”.siendo implementado en la mayoría de ocasiones en escritos académicos (tratados, ensayos), pero también en situaciones orales como discursos, sentencias, entre otros.



Tamaños de libros ya plegados y guillotizados		8,º Imperial	279 mm x 191mm
16mo Demy	143 mm x 111mm	4,º de Foolscap	216 mm x 171mm
18mo Demy	146 mm x 95 mm	4,º Crown	254 mm x 191 mm
8,º de Foolscap	171mm x 108 mm	4,º Demy	260 mm x 222 mm
8,º Crown	191 mm x 127 mm	4,º Royal	318 mm x 254 mm
8,º Large Crown	203 mm x 133 mm	4,º Imperial	381 mm x 279 mm
8,º Demy	222 mm x 143 mm	Folio Crown	381 mm x 254 mm
8,º Medium	241 mm x 152 mm	Folio Demy	445 mm x 286 mm
8,º Royal	254 mm x 159 mm	Folio Royal	508 mm x 318 mm
8,º Super Royal	260 mm x 175 mm	Música	356 mm x 26 mm

Tabla 2: Tamaños de libros ya plegados y guillotizados, Ambrose, G & Harris, P. (2008)

Formato

Si bien de momento se han mencionado códigos que conforman el diseño en aspecto perceptible visualmente, pero en la conformación de piezas finales existen manifestaciones físicas que no pueden obviarse. Este es el caso del formato el cual se conoce como “la percepción de todo lo que vemos en relación con sus límites externos, permitiéndonos interpretarlos, esto mediante el uso de dimensiones, proporciones o escalas”. (Leborg, 2006). No obstante para (Kapri 1985) el formato se deriva de la finalidad y portabilidad que debe caracterizar al libro en cuestión, considerando también, que factores como la comodidad del usuario, y que la lectura sea continua, son determinantes en la definición del mismo”, un libro ha de ser lo más ligero posible y no innecesariamente grande”, concluye.

Encuadernación

Responde como consecuencia a la selección del formato, pues de este depende (como en el caso de los elementos antes mencionados) la función para la que se destine determinado proceso, esto corroborado por (Ambrose, Harris, 2007), “La encuadernación es una opción de formato que influye directamente en la maquetación ya que los distintos métodos, tales como encuadernación fresada, con grapas, con espiral, producen algunos atributos físicos en el producto resultand”.obteniendo como resultado la ampliación de márgenes internos, o el limitar el contenido en los mismos”. Por su parte (Bhaskaran, 2006) señala que en el caso de materiales cortos el cosido a caballete resulta más viable, describiendo la técnica como “la colocación de hojas plegadas sobre un caballete, para su costura o pegado por el lomo, siendo necesaria una cantidad de páginas que cumpla con el requisito de ser múltiplo de cuatro”.

Proceso de Reproducción

Llegados a este punto en el que se han enlistado los criterios necesarios para la elaboración del material, resulta indispensable el abordar el proceso de reproducción del mismo. La impresión suele asociarse con “la transferencia de la imagen de la forma impresora al soporte mediante distintos métodos”. (Departamento de Investigación y Estrategia de Mercados 2009). Sin embargo engloba una serie de directrices que hacen posible la correcta realización del proceso, viéndose afectada además por criterios como costos, limitantes de la maquinaria, como es el caso del tamaño, o bien el acabado que cada método presenta. citando de nuevo al Departamento de Investigación y Estrategia de Mercados. (2009) podemos mencionar los procesos más comunes: Offset, tipografía, huecograbado, flexografía, serigrafía e impresión digital, la cual consiste en la “producción industrial de productos impresos que se describen y especifican físicamente mediante datos digitales generados, procesados e impresos por medios electrónicos”. subdividiendo ésta última en Impresión de dato variable, e impresión láser. Por último el autor asegura “Inmersos en la era electrónica, la impresión digital tiene mucho que ofrecer y se vislumbra como la tecnología de impresión del futuro... En una sociedad donde los impactos y estímulos son cada vez más, es importante conseguir un punto de diferenciación que desmarque un producto de otro, posibilidad que la impresión digital hace realidad”.



Figura 7: Fotocopiado, proceso más habitual para reproducir documentos en EDG, Edificio T-2, USAC. Us, J. (2017)

Capítulo

05

Definición Creativa

6 W's

¿Qué? (What?)

- Colección de tres materiales editoriales didácticos cortos.
- Contenido teórico y práctico de los materiales editoriales antes mencionados.
- Realización de cuatro talleres extraídos del material editorial, incluyendo la planificación y puesta en práctica.

¿Dónde? (Where?)

Los materiales serán implementados en un entorno totalmente académico, específicamente en la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Edificios T-1 y T-2, Ciudad Universitaria, zona 12, Ciudad de Guatemala, Guatemala.

¿Cuándo? (When?)

- **Bocetaje de primer nivel (a mano)**
26 - 31 de agosto
- **Bocetaje de segundo nivel (digital)**
01 - 06 de septiembre
- **Diseño y prototipado de pieza final**
07 - 30 de septiembre

¿Por qué? (Why?)

- Aportar a la experiencia de enseñanza-aprendizaje en el área temática de creación de marcas para los estudiantes.
- Facilitar la vinculación teórico-práctica.
- Actualización de referentes.
- Visibilizar la utilidad de los fundamentos del diseño gráfico como enfoque para la solución de diseños relacionados con la creación de marcas.

¿Con quién? (Who?)

- **Lic. María Berthila Gutiérrez**
Docente titular EDG - Jefe inmediato
- **Lic. Larisa Mendóza**
Asesor gráfico
- **Lic. Lourdes Pérez**
Asesor metodológico
- **Marcos David Bozareyes**
Cuarto consultor

¿Para quién? (Who?)

- **Grupo objetivo primario**
Estudiantes asignados a las asignaturas de Diseño visual 1, 2, 4, 5, 6 y 8
- **Grupo objetivo secundario**
Docentes E.D.G.

Ventajas

Desventajas

Colección de materiales editoriales

- La interacción con un compendio segmentado basado en la dosificación del recorrido académico del estudiante permite aportar a cada asignatura sin la necesidad de la repetición temática.
- La inclusión de referentes teóricos y su comparativa con otros más actuales enriquece el contenido a la vez que fortalece el vocabulario técnico del estudiante.
- Las referencias visuales recopiladas de los estudios de diseño más representativos en el área temática alrededor del mundo, complementa cada concepto o definición, facilitando la comprensión y retención de las mismas.
- Dominio de los conocimientos necesarios para la realización del proyecto.

Talleres

- Experiencia previa en este tipo de estrategias grupales o actividades relacionadas.
- Validar automáticamente el contenido tanto teórico como práctico del material editorial junto al grupo objetivo.
- Generar una interacción más vivencial para los estudiantes a través de la resolución de una tarea compleja, relacionándola con el enfoque planteado en la colección de impresos.

Colección de materiales editoriales

- Procesos de reproducción, tanto por los posibles costos que representa para la institución como por los conocimientos necesarios para el desarrollo de estos.
- La durabilidad de la colección queda sujeta al tipo de acabados en su distribución, pues las pastas duras y los diversos barnices dificultan su implementación.
- Los reducidos tiempos de ejecución pues al tratarse de un material editorial, cuenta con múltiples componentes que requieren de diferentes criterios individuales.
- Reducida experiencia en la redacción de contenidos académicos, no obstante se cuenta con indagación previa y algunos acercamientos al respecto de este tema.

Talleres

- La puesta en práctica de los mismos depende por completo de la afluencia del grupo objetivo a la actividad.
- Realización talleres contando con un aproximado de cuarenta alumnos asistentes por cada uno implica la necesidad de agrupar a los alumnos para la correcta supervisión de los resultados.
- una duración reducida de dos hrs. por cada taller impartido.



Figura 8: Jackeline Ubeda, estudiante 8vo. semestre EDG, Royale Studios, Flores, A. (2017)

Mapa de empatía G.O.

¿Qué siente?

Busca validarse con sus pares tanto a nivel personal como profesional. Piensa constantemente en el grado de aprecio en el que los demás lo contemplan.

Cuestiona todo lo que lo rodea. Indaga en su contexto de manera habitual.

¿Qué escucha?

Recomendaciones y sugerencias de sus conocidos y de expertos sobre tópicos diversos en las áreas de interés del mismo. Está atento a tendencias y a noticias, tomando una postura por lo general crítica al respecto.

¿Qué dice?

Opina de manera independiente sobre temas políticos, culturales y sociales y le preocupan las repercusiones de los mismos en su rutina diaria. Eventualmente también expresa sus metas personales a corto y largo plazo.

¿Qué ve?

Busca actualizarse de manera constante, dedicando un tiempo establecido en sus actividades habituales para este fin por medio de redes sociales, medios impresos y de la observación de referentes en diversos aspectos como el Arte, Diseño, Deportes, etc.



Figura 9: Lic. María Gutiérrez, docente titular EDG, Edificio T-1, USAC. Coguox, L. (2017)

¿Qué siente?

Responsables, pues toman muchas decisiones a diario que intervienen en su vida e incluso en la de otras personas, además consideran importante su función dentro de sus núcleos sociales personales y laborales.

¿Qué escucha?

Escuchan a personajes que los inspiran y que aportan a su crecimiento en diversos aspectos, también toman muy en cuenta los comentarios de sus colegas y alumnos apropiándose de tantos criterios como sea posible, incluyendo el expertos en múltiples temas de su interés.

¿Qué dice?

Poseen un criterio basado en la experiencia y la experimentación en su campo laboral, sus intereses abarcan problemáticas en pequeña y en gran escala, no obstante no tienen problema en comunicarse con grupos y colectividades de forma orgánica y fluida.

¿Qué ve?

Observan de manera detenida el avance de sus alumnos, consideran indispensable la actualización de procesos y metodologías para los mismos. De igual manera se interesan en medios de comunicación como las redes sociales y publicaciones impresas.



Figura 10: Recopilación de estudiantes EDG, durante técnica de collage, Edificio T-1, USAC. Flores, A. (2017)

Insight

Técnicas creativas

- Collage
- Insight Statements

Collage

Siguiendo la estructura planteada por (IDEO, 2015) en Designkit.org la técnica de collage se llevo a cabo con un grupo de 15 estudiantes de la Escuela de Diseño gráfico, teniendo por duración 60 minutos, consistiendo en la realización de un collage por alumno, en donde se proyecta su esencia como diseñador gráfico, metas, experiencias y deseos, culminando con la presentación individual de sus resultados (una pieza visual).

Esta técnica resultó ideal para este proyecto basado en las habilidades que posee el grupo objetivo, desencadenando la información necesaria para la redacción adecuada de la frase del *insight*.

Frase (*insight statement*)

**“Si pude mejorar antes,
puedo hacerlo de nuevo”.**

Fact

El Diseñador sancarlista es crítico pero por sobre todo es autocrítico.

Hallazgo

Generalmente evalúa sus proyectos anteriormente realizados percatándose de lo necesario que se vuelve el no estancarse en algún aspecto.

Racional

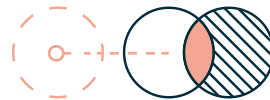
El *insight* es una síntesis de la auto percepción que posee el grupo objetivo y cómo esta los motiva para seguir mejorando a medida que recorren su trayecto académico.

Recalcando además la determinación que inyecta en el estudiante el sentirse retado y por tanto, el obtener mejores resultados en sus soluciones de diseño visual.

Concepto Creativo

Técnica creativa

- Agrupación de ideas
- Creación de conceptos



Agrupación de ideas

Citando de nuevo a IDEO.org podemos integrar a esta técnica como parte del proceso de ideación, en la que se identifican los posibles temas que podrán dar paso a la definición del concepto creativo. Abarcando un plazo no mayor a 90 minutos.

Cada tema es determinado por un conjunto de ideas que guarden similitud entre sí, y que hayan sido obtenidas a partir de la etapa de inmersión y de las técnicas que se hayan realizado en la misma, en este caso tomando en cuenta también a la frase del *insight*.

Creación de conceptos

Se origina a partir del análisis de las agrupaciones de ideas, en este caso en particular resulta necesario considerarlas (o descartarlas) dentro de un sistema completo, aún sin contemplar detalles de la solución visual.

Tomando en cuenta las posibilidades que ofrece cada posible concepto, tanto teórico como gráficamente.

Para este caso en particular fue posible generar tres alternativas, discriminando así la elección final a aplicar:

- Cambio de enfoque
- Espacio positivo
- Mutación gradual

Racional concepto creativo

Mutación gradual

Mutación

Según Aparicio, A. (S.f.), una mutación es el cambio, en general irreversible, de una característica en determinados seres vivos, tanto en los más primitivos como en los más evolucionados siendo realmente el único mecanismo mediante el cual se forman nuevos genes, lo cual genera la base de la variabilidad.

«El evento mutacional es a la vez un fenómeno natural, universal, aleatorio e inevitable».

Algunas mutaciones en principio perjudiciales o neutras, pueden resultar beneficiosas cuando se produce una variación en las condiciones ambientales.

Entonces, la selección natural cambia de dirección y se encarga de seleccionar a los individuos más aptos a su ambiente, de manera que puede ocurrir que la selección natural vaya favoreciendo a los individuos mutados, mejor adaptados, y por tanto estas mutaciones favorables se van transmitiendo y perpetuando progresivamente a través de las generaciones con lo que al cabo de un tiempo la población habrá incorporado en su conjunto el gen mutado y estará más adaptada a su ambiente gracias a una mutación. Es decir, que sin mutación no habría evolución».

Por tanto, la mutación resulta ser una perfecta analogía al proceso de formación del diseñador gráfico, mejor aún, evoca a la apropiación del conocimiento recibido por el alumno y cómo este resulta fundamental en la puesta en práctica de la profesión que se lleva a cabo en un medio complejo, en crecimiento y que, en efecto, evoluciona, requiriendo de profesionales que presenten soluciones cada vez más innovadoras, pertinentes, creativas y efectivas.

Gradualidad

Hace referencia a una sucesión de escalones, niveles o jerarquías, que se presentan de manera continua, repetitiva o progresiva. Por su parte la 'gradación' retoma el concepto de gradualidad y lo lleva a un plano visual, perceptible, el cual está sujeto a determinantes como cualquier estructura compositiva. Presentando modificaciones o cambios ordenados en criterios como la figura, el tamaño, la dirección, posición, entre otros.

De tal forma, el término aporta significado a la temporalidad en la que la pieza será utilizada por el grupo objetivo, pues cada módulo de la colección estará presente en etapas vitales en la carrera del alumno; no obstante, encaja perfectamente por su vinculación con el principio del diseño gráfico antes mencionado,

permitiendo que podremos observar al alumno como forma y el cambio constante al que está sujeto y que le da sentido al material.

Definición creativa

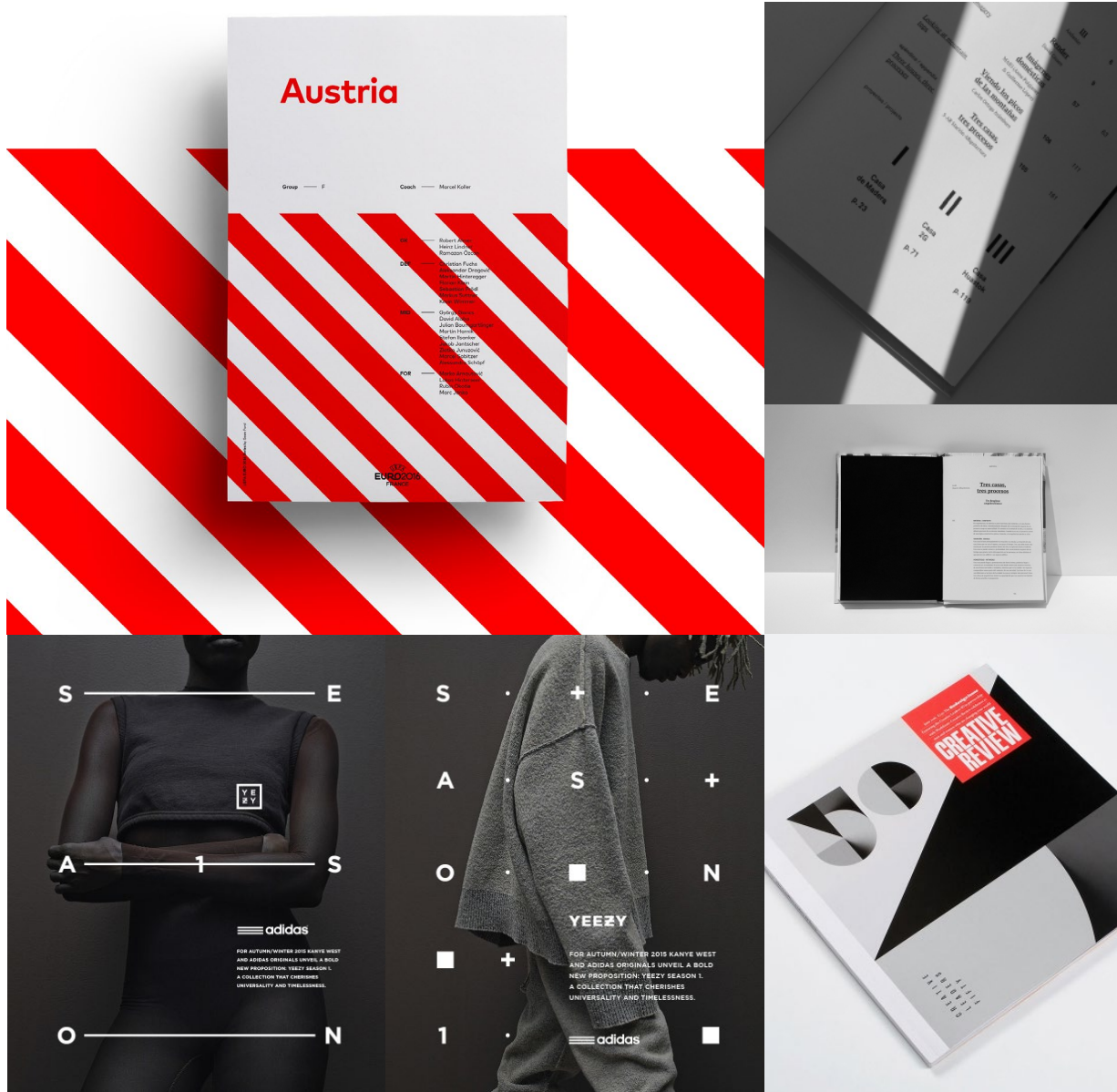


Figura 10: Recopilación de referentes a través de diagnóstico de cultura visual con grupo objetivo. Flores, A. (2017)

Premisas de diseño

Técnica creativa

Tal como se menciona en Designkit.org los principios de diseño son reconocibles gracias a que presentan lineamientos para la solución visual a realizar, con el propósito de procurar la coherencia en el desarrollo de la misma. Evaluando para su detección el que aporten a una idea o tópico específico pero que a su vez puedan operar como un conjunto y en completa unidad.

Como resultado del proceso de diagnóstico de la cultura visual del grupo objetivo (Ver figura no 10 y apéndice No. 4) y los recursos generados en la etapa de ideación se determinan los siguientes mandatorios:

Tipografía

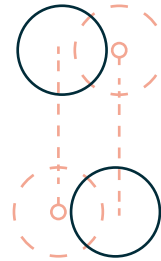
Selección de fuente Sans Serif en titulares, como contraste a la utilización de una fuente serif en el cuerpo de texto para garantizar la legibilidad jerarquizándolas por tamaño, variantes y pesos.

Cromatismos

Utilización de una gama análoga como refuerzo al concepto, implementado además el monocromo como moderador de la misma. Predominando el o los tono(s) cálidos.

Gráfica-iconografía

Uso del estilo por funcionalidad, abstracto y que implementa la modificación de las formas en una constante interacción y cambio, plasmando así su identidad.



Formato

En base al análisis de casos análogos y la preferencia del grupo objetivo se selecciona el formato más cercano al 4º Demy (8."x 10.2". Ver Tabla no. 2.

Imagen

Referentes implementados sin intervención, y con la citación adecuada, atribuyendo los derechos a sus respectivos autores.

Tono

De acuerdo al concepto creativo se implementará un tono académico al contenido redactado, implementando una serie de copy 's en las actividades práctica del material para la representación de *insight* determinado.

Capítulo

06

Producción Gráfica

1er. Nivel de visualización

Objetivos

- Determinar por cuenta propia el cumplimiento de estándares previamente definidos en un instrumento de autoevaluación, bajo un enfoque crítico y objetivo.
- Discriminar ideas y selección de las propuestas que posiblemente conduzcan a una solución de diseño pertinente y en coherencia con los objetivos previamente establecidos.
- Evaluar el desempeño de cada propuesta en relación a criterios estéticos y de base conceptual. Ver apéndice No. 5 matriz de autoevaluación

Descripción del proceso

Posterior a establecer las 3 propuestas más relevantes producidas para página principal, página secundaria y gráfica de portada, se procedió a valorar diversos aspectos de cada una por medio de una matriz preestablecida (por el ".Francisco Chang, 2010) teniendo como calificación más alta 5, y como la más baja 0. Estas propuestas se originan de un estudio diagnóstico acerca de la cultura visual realizado con anterioridad, dirigido a alrededor de 80 estudiantes de la Escuela de Diseño gráfico (grupo objetivo primario) el cual presentaba casos análogos. Ver apéndice No. 4.

Criterios a Evaluar

- Pertinencia: en relación al contexto en que las propuestas podrían llegar a ser implementadas.
- Memorabilidad: capacidad que posee el boceto de ser recordado en contraste con el resto de ideas presentadas.
- Fijación: el impacto que la propuesta produce en primera instancia a nivel visual.
- Legibilidad: velocidad y facilidad con la que puede leerse un texto.
- Composición: disposición de elementos en un formato determinado.
- Abstracción: síntesis visual, reducción de elementos innecesarios.
- Estilización: aplicación de un estilo definido a la percepción de una solución gráfica.
- Identidad visual: características que vuelven única a la propuesta en relación con otras aplicadas a problemas similares.
- Diseño tipográfico: aplicación de disposiciones generales sobre el tratamiento tipográfico (jerarquía, espaciado, interlineado, etc.)

Perfil del informante

Axel Flores, 23 años, estudiante de diseño gráfico (10mo. semestre)

Retícula Principal

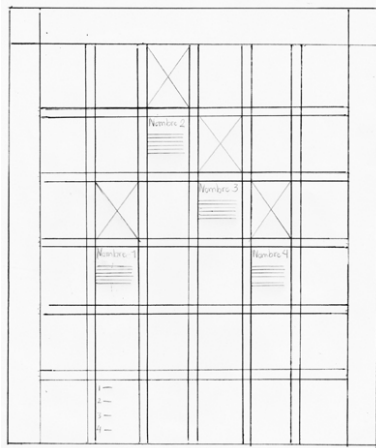


Figura 11: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

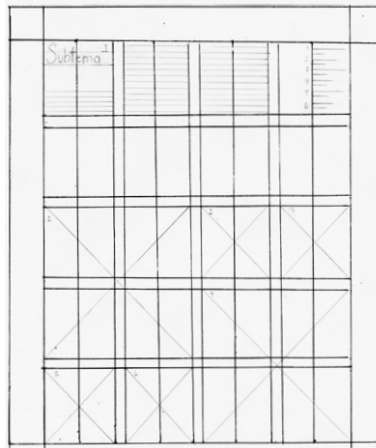


Figura 12: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

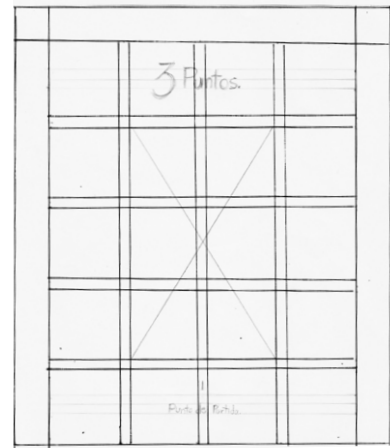


Figura 13: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

Retícula O1

Construcción modular en búsqueda de módulos cuadrados perfectos como representación de la forma en su primer estado (previo a mutar), se utilizan 4 columnas por 5 filas, estableciendo además la relación de contraste entre imágenes y cuerpos de textos, como representación del contraste que distingue al punto como forma.

Retícula O2

Aplicación de 6 filas por 6 columnas, empleando múltiplos del número que da origen al nombre de la colección. Se realiza una reducción de tamaño en el medianil, en orden de no limitar el área activa de cada módulo. Por otra parte se presentan variantes de tamaño en las imágenes, relacionándolo nuevamente el contraste y secuencialidad.

Retícula O3

Evaluación de la alineación en titulares como recurso para representar la mutación en cada material de la colección, delimitación del espacio en blanco como recurso compositivo dentro de la página en orden de representar formas en los cuerpos de texto que varían de página a página, haciendo énfasis en su "mutación" debido al contenido.

Retícula Secundaria

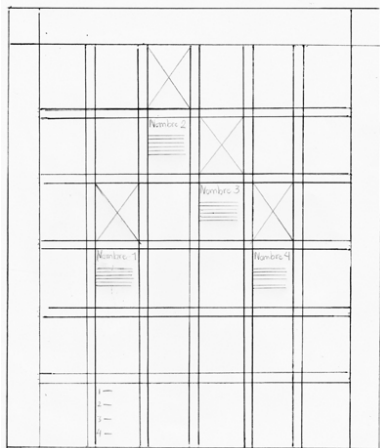


Figura 14: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

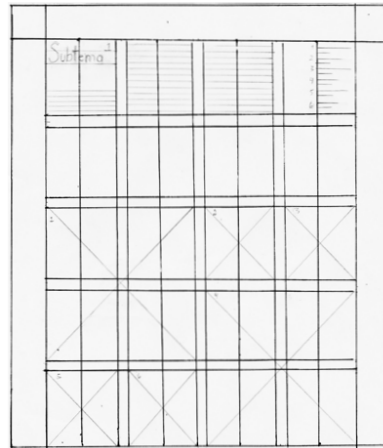


Figura 15: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

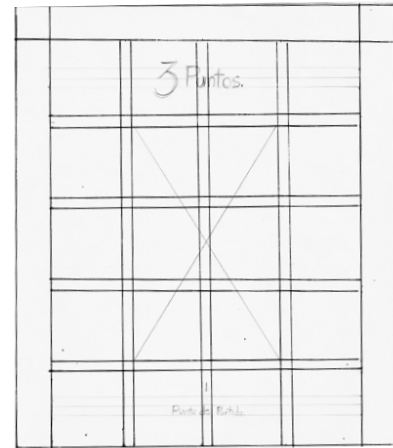


Figura 16: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

Retícula 04

Presentación de contenidos y referencias en disposiciones modulares aprovechando la posición como recursos para reforzar el concepto a través de su variante. Inspirada en el estilo funcionalista, delimitando los elementos únicamente necesarios dentro de cada página.

Retícula 05

Aplicación de ley de medios como estructura editorial que interviene incluso la retícula inicial, modificando tanto la forma en que se componen los elementos como en la que el lector percibirá el recorrido visual. Aplicación de variantes de tamaño en imágenes.

Retícula 06

Variantes de jerarquía tipográfica en titulares y subtulares, en relación con imágenes referenciales y el análisis de las mismas. Determinada por contraste, aprovechando la simetría que aporta la retícula 4x4, que puntualiza los puntos focales en un recorrido visual de arriba a abajo sin problemas.

Gráfica en portada

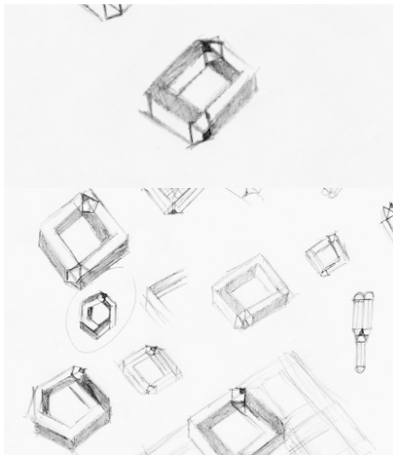


Figura 17: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

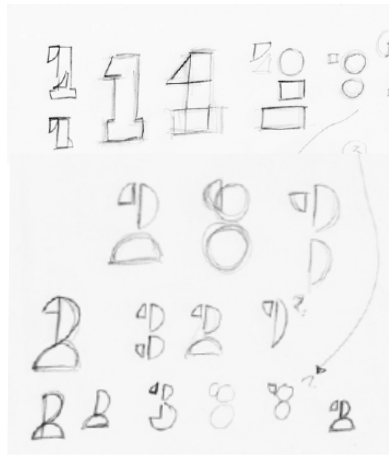


Figura 18: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

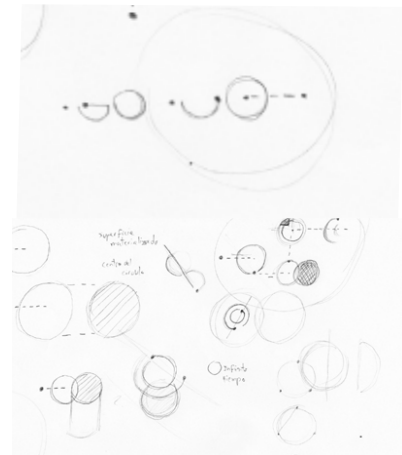


Figura 19: Boceto de retícula y jerarquía. Flores, A. (2017)

Gráfica 01

Representación espacial de el icono que representa de mejor forma el proceso de aprendizaje y el cambio que este implica en el estudiante, mutando su construcción, y haciendola familiar para estudiantes de diseño gráfico debido a la implementación del espacio conflictivo, producido como resultado de sugerencia previa de asesores.

Gráfica 02

Proceso de gradación de forma, aplicados a los números 1, 2 y 3. llevando su anatomía hasta las formas básicas, habituales en referentes que el estudiante reconoce de la asignatura Fundamentos del diseño. Empleando nuevamente el estilo funcionalista en un proceso secuencial.

Gráfica 03

Abstracción del proceso de transformación del punto (conceptual e invisible) a línea, círculo y por último a un plano (visible), refiriendose al proceso académico y al estudiante que lo atraviesa, como analogía visual que vinculan la gráfica al contenido de cada uno de los materiales y al nombre de la colección.

Conclusiones

Como resultado de la revisión de los criterios antes descritos podemos concluir:

- Que resulta importante el dinamismo en las estructuras compositivas de materiales editoriales, por tanto se selecciona una retícula principal de 6 columnas x 6 filas, adecuando además la ley de medios en dicha retícula para generar la estructura compositiva en páginas secundarias.
- Que la síntesis visual de la mutación del punto a plano como elemento gráfico presenta las características adecuadas, para desarrollarse como la propuesta gráfica al contar con una mejor vinculación conceptual, un estilo gráfico definido, relación con el contenido y a su vez proponer diferentes posibilidades para las aplicaciones que se requieren.

2do. Nivel de visualización

Objetivos

- Obtener nuevas perspectivas provenientes de expertos en las áreas del diseño relacionadas con el proyecto en cuestión, (editorial y gráfico).
- Poner a prueba el criterio personal, a la vez que se argumenta cada decisión llevada a cabo, basado en fundamentos teóricos y de ejecución.
- Exponer al proyecto a una crítica constructiva, sobre la propuesta visual desarrollada y su proceso creativo.

Descripción del proceso

Se realizó una exposición colectiva, en la que se explicaron las etapas del proceso, iniciando con el contexto y problema de comunicación, para proceder con objetivos y el racional de cada criterio a evaluar.

Posterior a esto cada experto aportó comentarios referentes a la ejecución, puntualizando detalles en el prototipo de un capítulo de prueba entregado previamente. Por otra parte se consultó de manera presencial luego de la exposición ya descrita a dos expertos más a modo de asesoría.

Criterios a Evaluar

- Insight y su aplicación en los avances presentados en el material visual.
- Concepto creativo y su repercusión en cada criterio implementado.
- **Mandatorios visuales:** Resultantes del análisis de casos análogos.
- **Diseño de Gráfica:** Utilizada en portada; digitalizada posterior a autoevaluación realizada a las propuestas de primer nivel.
- **Diseño Editorial:** Aplicación de retícula, jerarquía y selección tipográfica.

Perfil del informante

Licenciados en Diseño gráfico que laboran en el medio nacional actualmente, con edades que oscilan entre los 25 - 29 años.

Profesionales en el área del diseño editorial, diseño gráfico diseño de marcas y dirección de arte, que poseen experiencia docente en diferentes universidades de Guatemala:

Yavheni De León:

Diseñador independiente

Pablo Zeceña:

Director creativo - Anti Studio

David Bozareyes:

Head of Design - Saúl E. Méndez

Jose Carlos Molina:

Diseñador Senior - Fototeca

Producción gráfica

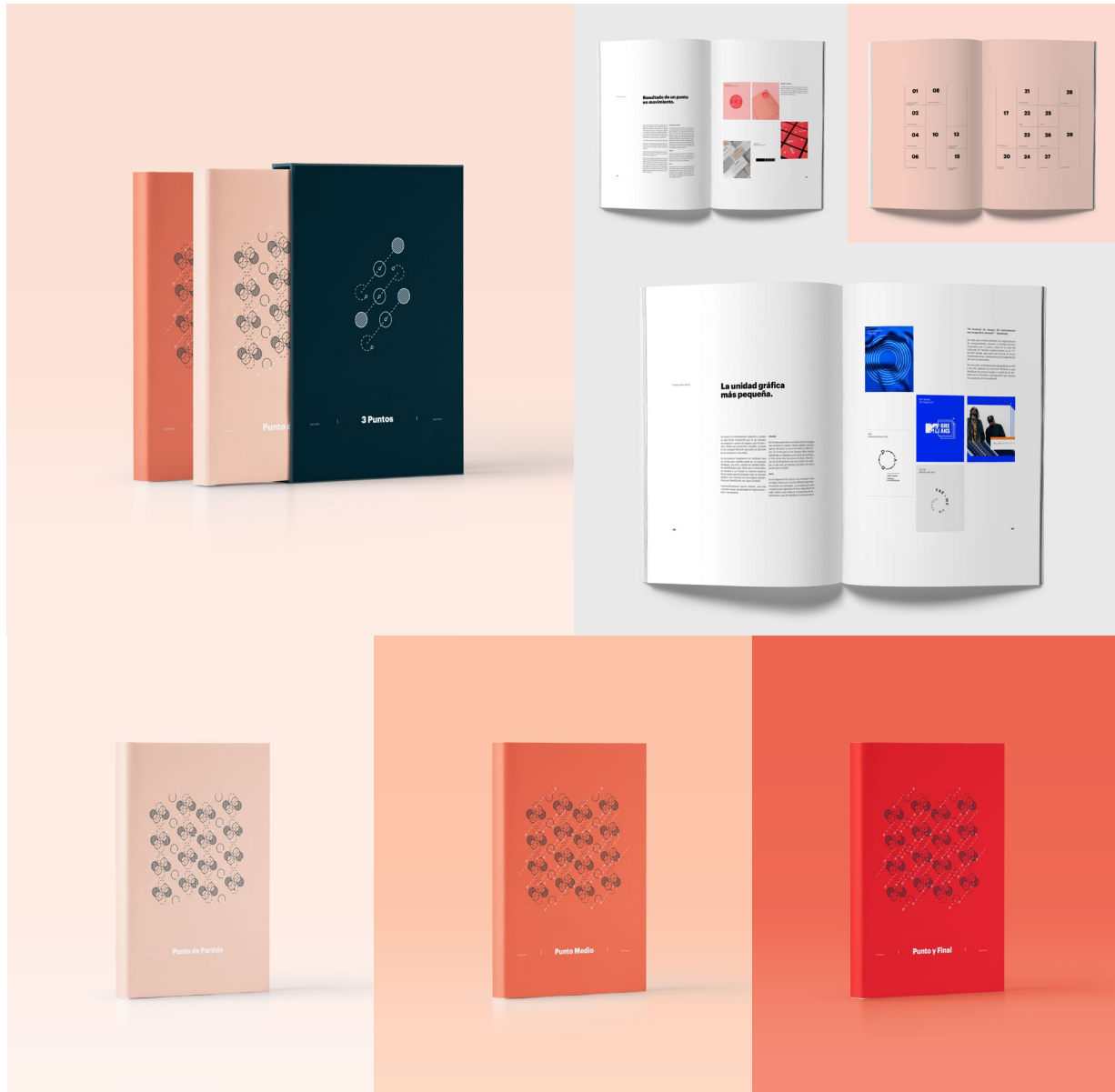


Figura 20: Recopilación de piezas presentadas en asesoría con expertos en validación técnica. Flores, A. (2017)

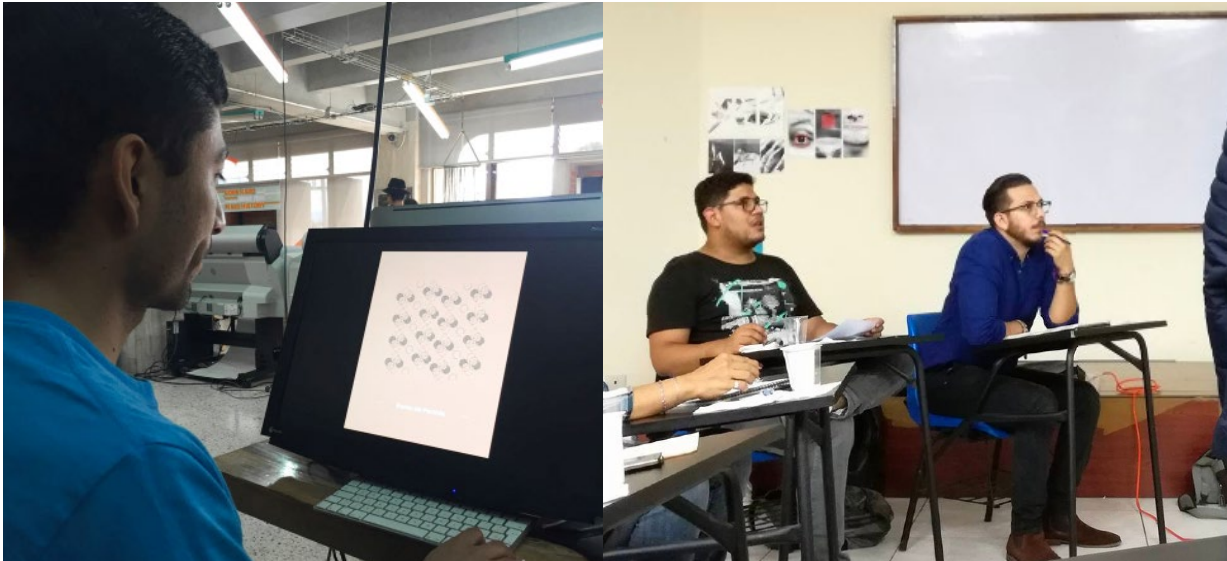


Figura 21: Documentación validación técnica, Edificio T-2, USAC, Fototeca 4 grados norte. Flores, A. (2017)

Conclusiones

Luego de recibir la retroalimentación de parte de los expertos se concluye lo siguiente:

- Es de vital importancia el contemplar desde un inicio la viabilidad de las piezas diseñadas, en términos de métodos de encuadernado y empastado se generó un interesante contraste en las opiniones de los expertos, pues por un lado la pasta dura aporta a la durabilidad del material, no obstante la pasta suave o semi dura, facilita la reproducción. Por tal motivo se opta por la difusión del material en formato digital y se descarta la funda.
- Se hace énfasis en garantizar la legibilidad de la pieza, esta observación se debe al tamaño de la fuente en cuerpos de texto, propiciando una validación inmediata con el target del proyecto. Ver anexo 3.
- Acerca de la coherencia conceptual y gráfica es un comentario frecuente lo acertado de la propuesta y también la flexibilidad que aporta el concepto a cada elemento en el material y lo adecuado que resultan los mandatorios aplicados ya en la pieza presentada.

3er. Nivel de visualización

Objetivos

- Evaluar la opinión del grupo objetivo acerca de la solución gráfica, del material editorial impreso 3 Puntos, validando las decisiones de diseño llevadas a cabo durante el proceso metodológico, de definición creativa y producción final.
- Analizar el contenido, dialogar acerca de la puesta en práctica y la percepción que el grupo objetivo posee del material, por medio de la discusión grupal.
- Validar su aporte al proceso de enseñanza aprendizaje en las asignaturas de diseño visual.

Descripción del proceso

Luego de realizar los cambios sugeridos por los expertos en la etapa de validación previa, se gestionó 3 focus group, con la intención de abarcar a los segmentos del grupo objetivo primario (visuales 1-2, 4-5, 6-8). Así como contar con la presencia del grupo secundario (docentes de la EDG). Para que a través del instrumento Ver anexo 3 y la implementación del método de "Sesiones de Cocreación", proveniente del Diseño centrado en la persona, se obtuviera retroalimentación documentada acerca del alcance de los objetivos planteados al inicio del proceso, además de evaluar criterios gráficos del material editorial por medio de dos instrumentos de encuesta, dirigidos a cada grupo.

Criterios a Evaluar - Focus Group:

Ver apéndice No. 6 Guía de *Focus group*

Cumplimiento de objetivos:

- Contribución a la vinculación teórica
- Aporte al proceso de enseñanza aprendizaje del estudiante.
- Asociación del enfoque de fundamentos del diseño a las soluciones de diseño de marca o *branding*.
- Actualización teórica y referencial.

Criterios a Evaluar - Encuesta:

Ver apéndice No. 7 y 8, Instrumentos de encuesta para alumnos y docentes

- **Gráfica:** síntesis gráfica en portada y vinculación con el tema.
- **Tipografía:** jerarquía, legibilidad.
- **Colores:** connotación, aporte al diseño editorial.
- **Formato:** funcionalidad, practicidad.
- **Contenido:** extensión y orden tanto en secciones teóricas como prácticas.



Figura 21: Lic. Claudia Leal, docente titular EDG, Edificio T-2, USAC. Us, J. (2017)

Perfil del informante

Grupo objetivo primario:

- Alumnos de la asignatura diseño visual 1, jornada matutina. (11 participantes)
- Alumnos de la asignatura diseño visual 5, jornada matutina. (10 participantes)
- Alumnos de la asignatura diseño visual 7, jornada matutina. (11 participantes)

Teniendo por común denominador el Interés por el diseño de marcas y el diseño editorial, de alto rendimiento, autodidactas y con facilidad de palabra.

Grupo objetivo secundario

Docentes de la Escuela de Diseño Gráfico USAC, específicamente de las asignaturas de Diseño visual 1, 2, 4, 5, 6 y 8.

Claudia Leal - Diseño Visual 4 y 5

Marco Morales - Fundamentos del diseño - Diseño visual 1

Producción gráfica



Figura 22: Recopilación de estudiantes y "Marco Morales docente EDG durante validación, Edificio T-2, USAC. Us, J. (2017)

Conclusiones y toma de decisiones

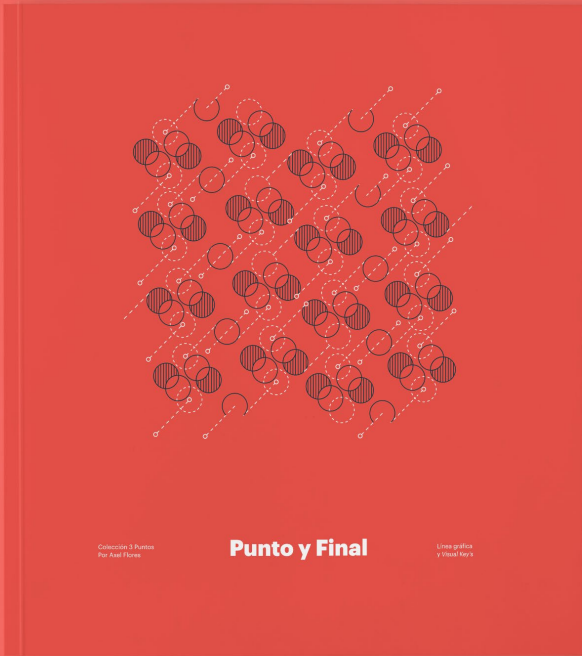
Como resultado del proceso de validación con el grupo objetivo se puede concluir:

- Que para garantizar la vinculación entre los referentes visuales y el contenido desarrollado en el material editorial, es necesario que de manera explícita se mencione a cuál tema hace referencia cada solución citada.
- La percepción del material en su mayoría es positiva y es mencionado como una nueva perspectiva para la puesta en práctica de la teoría indispensable para el estudiante de diseño gráfico.
- También es descrito como una actualización visual, reflexiva que presenta un reto que pone a prueba la teoría presentada en cada capítulo por medio de las actividades prácticas incluidas.
- Por otro lado el contenido es acertado según la apreciación del grupo objetivo, por su puntualidad, coherencia, redacción, cantidad de texto por página y también por su legibilidad.
- Bajo la perspectiva docente, proyectos como este, que aporten a la formación del diseño a nivel superior, deberían ser realizados con más frecuencia.
- Existe un interés en el grupo objetivo por conocer el costo del material y se expresa un interés por adquirirlo.

Evidenciando así la percepción del *insight* implementado en el código lingüístico..

Producción gráfica





Propuesta final fundamentada

Nombre

Título de la colección (*Naming*)

Colección 3 Puntos

1

Punto de partida

2

Punto medio

3

Punto y final

Racional

Funciona como una referencia a las etapas en que el material acompaña al estudiante en su recorrido académico basado en la dosificación de su contenido, dando la pauta para nombrar a cada módulo bajo el mismo criterio.

También prioriza al punto basado en el concepto creativo, como el origen de cualquier forma empleada en el proceso de diseño y a su vez como un pilar para el enfoque de los fundamentos del diseño.

Selección cromática



Pantone 487 C



Pantone 170 C



Pantone Warm Red C



Pantone 487 C 50%



Pantone 547 C

Racional

La paleta seleccionada pertenece a un esquema análogo, específicamente 3 valores tonales rojizos, aportando a la progresión del contenido y de la transformación del estudiante al comprenderlo, tomando en cuenta la amplitud de sus variantes (propiciando múltiples pruebas de color) y la preferencia determinada en el diagnóstico de cultura visual realizado con anterioridad.

Así mismo se integra un color más neutral obtenido al modificar el valor luz del primer tono seleccionado que unifique la identidad de la colección, y otro tono contrastante en búsqueda de generar mayor impacto visual en la gráfica.

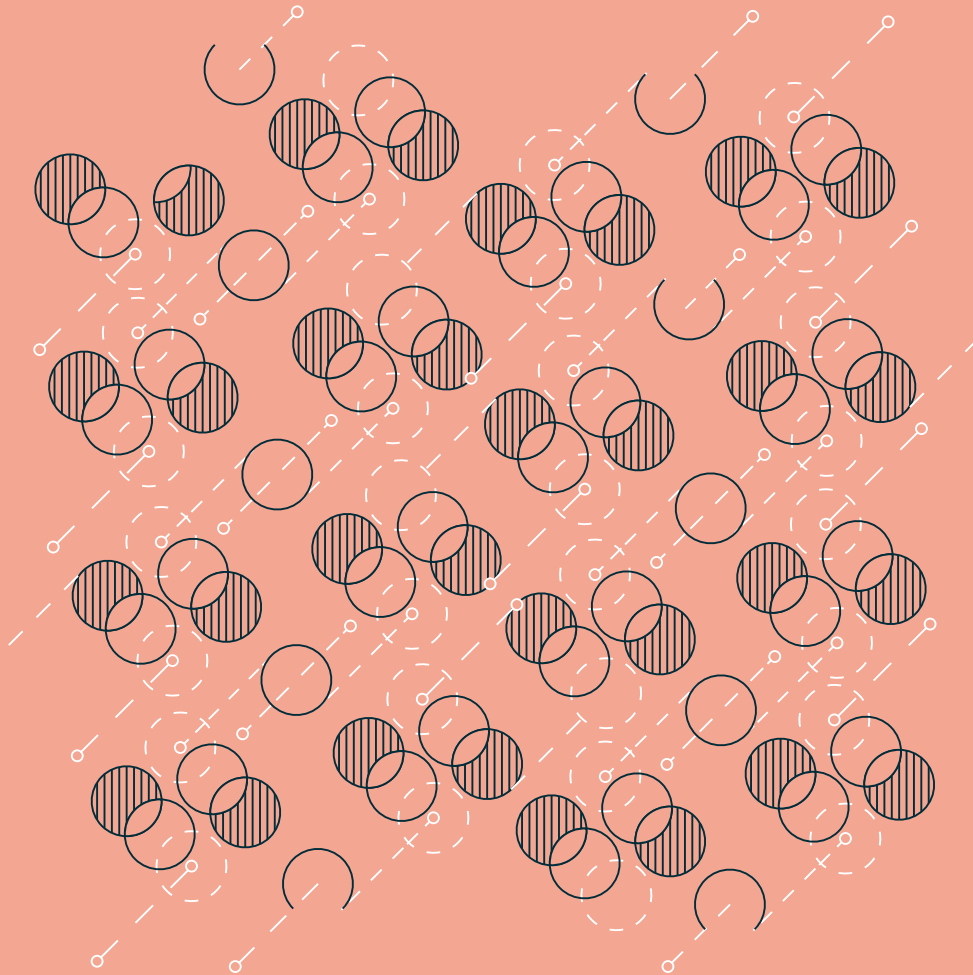


Figura 23: Gráfica en portada, colección 3 puntos. Flores, A. (2017)

Gráfica

Racional

- Representación de las etapas de mutación o cambio que atraviesa la forma como punto hasta convertirse en un plano (pasando por una línea al moverse, concretando un contorno para luego pasar a ser un sólido) trazando una clara analogía a los cambios que presenta el estudiante de diseño gráfico a través de la adquisición del conocimiento.
- Se obtienen las dimensiones de cada elemento a partir de la proporción áurea.
- Se dispone cada etapa a través de un sistema super modular, que enfatiza la temática del material editorial.



Figura 24: Mutación del punto. Flores, A. (2017)

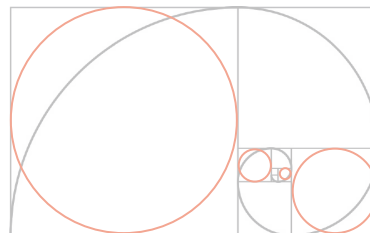


Figura 25: Dimensiones de la gráfica, bajo la proporción áurea. Flores, A. (2017)



Figura 24: Esquema de selección tipográfica en material editorial. Flores, A. (2017)

Selección tipográfica

Fuentes

- Graphik
- Merriweather

Los criterios a tomar en cuenta para la selección de estas dos fuentes tipográficas fueron en primera instancia su diversidad de pesos y variantes, permitiendo jerarquizarlas a través del contraste de dichos pesos aunado a las modulaciones de tamaño.

Garantizando en ambos tratamientos la legibilidad y visibilidad adecuada para su correcta lectura y comprensión.



Figura 25: Esquema comparativo, titulares en material editorial. Flores, A. (2017)

Diagramación

Reticula

- Estructura modular
- 6 filas por 6 columnas

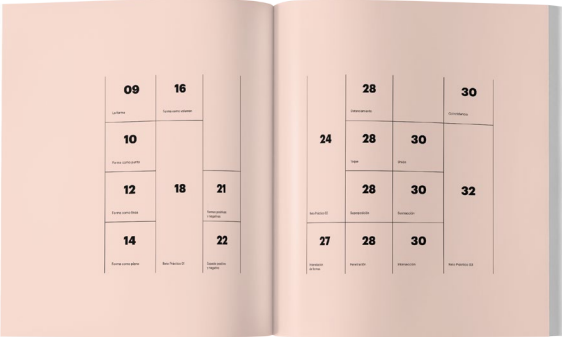
Por medio del tratamiento en la alineación de los titulares de cada módulo, podemos observar la representación del concepto creativo y la progresión que este connota, pues en el caso del punto de partida los titulares se encuentran en una alineación hacia la izquierda para que conforme el estudiante avance en los puntos subsequentes, los titulares pasen a estar centrados y posteriormente alineados a su derecha.

De igual forma las páginas secundarias como las actividades prácticas y las portadillas, utilizan el spread completo para generar una continuidad visual en el recorrido del lector, llevándolo de una página a la otra.

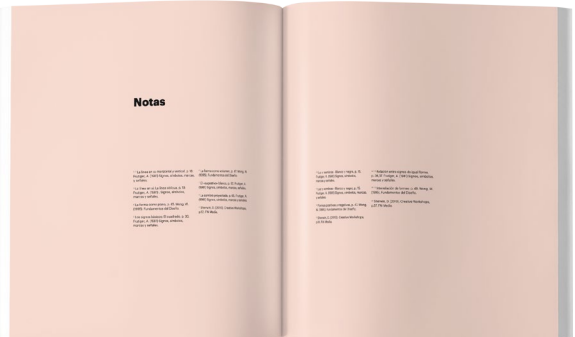
Adaptando además los módulos a diferentes proporciones, reforzando la percepción de transformación.

Vista preliminar de la propuesta final

Punto de Partida







Punto Medio





Punto y final

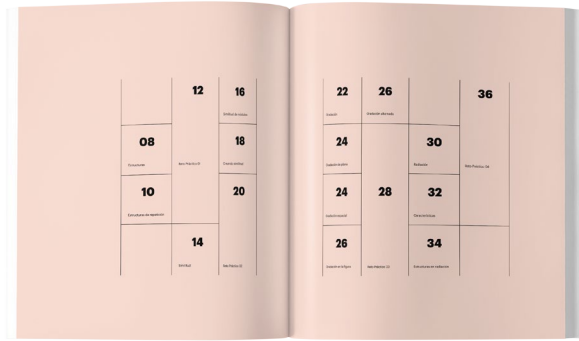






Figura 26: Recopilación de autores referentes para el contenido del material editorial. Flores, A. (2017)

Contenido

Punto de partida

Logotipos, isotipos y monogramas

Punto medio

Papelería corporativa

Punto y final

Línea gráfica y Visual's Key

La forma, punto, línea, plano, volumen, espacio y formas positivas, negativas e interrelación de formas.

Módulo, submódulo, super módulo, repetición de formas, anomalía, el contraste, concentración y sus variantes.

Estructuras formales y semiformales de repetición, creación y estructuras de similitud, gradación y radiación.

Capítulo

07

Lecciones Aprendidas durante el proceso

Sobre la gestión y ejecución en diseño

- La importancia de la etapa de diagnóstico del problema radica en que al concretar este criterio se está determinando el área temática que el proyecto poseerá durante todo su desarrollo, implicando así la necesidad de poseer las cualidades oportunas para la correcta incidencia en el tema seleccionado.
- Durante la generación de contenido (específicamente didáctico) resulta indispensable la discriminación tanto de los autores, como de los contenidos recopilados provenientes de estos, pues una correcta síntesis acerca de un tema tan específico como la creación de marcas y los fundamentos del diseño, requiere una carga teórica que aunque breve pueda aportar al proceso de aprendizaje del lector del material.
- El apropiarse de conocimientos ajenos al diseño gráfico facilita tanto la experimentación que requiere una solución visual compleja, como también la construcción fundamentada de cada decisión en el racional de la propuesta. Creando así un argumento sólido y de fácil explicación en etapas de validación.
- Bajo lo que dicta el diseño centrado en la persona es indispensable el realizar una inmersión total tanto en las necesidades de la institución como en el contexto en el que el grupo objetivo tendrá contacto con la solución de comunicación, ofertando un proceso de diseño inclusivo y colaborativo, en el que el diseñador además de ser un consultor, ejecutor y comunicador visual obtiene además el calificativo de intermediario entre todas las partes involucradas.

- Eventualmente la presión laboral profesional y/o académica puede repercutir tanto en el desempeño del estudiante como en su integridad física y psíquica, afectando además al desarrollo del proyecto, sus alcances o incluso en su planteamiento inicial.
- Los contratiempos se presentarán de manera habitual durante la elaboración del proyecto, no obstante dependerá del diseñador gráfico el gestionar sus emociones y actitudes al respecto.
- La dualidad *Insight* - concepto creativo, extraída desde experiencias vividas por el estudiante y desde una base teórica coherente respectivamente, son los catalizadores del potencial impacto visual, tono de comunicación y el posible cumplimiento de los objetivos trazados.
- El constante prototipado como sistema de prevención de errores técnicos en los materiales (editoriales impresos en este caso) es una práctica efectiva y funcional para ir puliendo detalles que solo pueden ser visibilizados en un formato físico.

Capítulo

08

Conclusiones

Sobre la propuesta y el cumplimiento de objetivos

- Es necesario que cada contenido incluido sea ilustrado, en este respecto, las referencias visuales seleccionadas aportan una amplia gama de posibilidades para posibles ejecuciones basado en el enfoque de la colección.
- La percepción que posee el grupo objetivo primario y secundario acerca de su capacidad para reconocer los principios de diseño aplicados en propuestas finales al encontrarse con estas, queda evidenciada al expresar que el contenido de la colección integra ambos tópicos de manera comprensible, ordenada, sistemática, así como concreta y digerible en términos de cantidad de texto.
- La búsqueda constante por la actualización en el ámbito laboral es una aptitud constante y un común denominador en la mayoría de los estudiantes de diseño gráfico, por lo tanto el material editorial es fácilmente reconocido como un aporte a su cultura visual en constante cambio y ampliación.
- El material es comparado directamente con la principal referencia teórica que posee el alumno, Fundamentos del diseño por Wucius Wong, incluso aún por los estudiantes más avanzados, dejando en evidencia la falta de referentes teóricos consultados por el grupo objetivo al respecto de la creación de marcas.

“La renovación de contenido de fundamentos para el diseño me parece un recurso primordial – valga la redundancia – para mantener y crear un interés en su uso y aplicación, empezando por esta colección”.

José Antonio Pisquiy. Estudiante Diseño visual 5

- Acerca de las secciones prácticas en el contenido, se expresa incluso el interés por realizarlas de manera inmediata además de ser descritas como actividades que a través del planteamiento de situaciones concretas generan un reto personal y diferente para cada lector garantizando la vinculación con el insight seleccionado, permitiéndole experimentar con el enfoque a la vez que pone en práctica la teoría también incluida bajo una iniciativa propia.
- Se define como acertada la implementación de los tres módulos en diferentes etapas del recorrido académico de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la EDG USAC, pues la vinculación se hace frecuente durante toda la carrera y por otro lado facilita la labor docente de manera constante, aportando un contenido sustancial, mejorando las habilidades del estudiante y brindándole más recursos para la solución de problemas de comunicación visual.
- Queda expresado el interés por parte de docentes y asesores en la exploración de más proyectos similares, que aporten a la profesión así como a la formación de los diseñadores gráficos en Guatemala. Tomando en cuenta que la primicia de aplicar el enfoque de los fundamentos del diseño a un área temática puede extrapolarse a nuevos tópicos que también carecen de productos de diseño que mejoren la experiencia enseñanza-aprendizaje.

Capítulo

09

Recomendaciones

A los Diseñadores

- El seleccionar desde un inicio una temática con la que el diseñador se sienta cómodo y hasta cierto punto vinculado es un factor determinante para que durante la labor, la producción no resulte tediosa o más compleja de lo esperado. Lo anterior tomado en cuenta las cualidades y debilidades como profesional e incluso los intereses personales.
- Contrastar opiniones de expertos en la búsqueda de contenido teórico a través de una investigación previa, analizando además fuentes menos convencionales como podcasts, entrevistas, documentales o videos cortos, que por su naturaleza presentan información menos genérica y más especializada.
- Potenciar las habilidades de gestión de procesos y logística, a partir de la estructura de tiempo establecida es indispensable para cumplir con requerimientos específicos del proceso, como las diversas etapas de validación, cotizaciones a expertos, etc.
- Involucrar a la Institución durante el proceso creativo, además de al grupo objetivo en orden de establecer comunicación constante con el representante de la misma, aporta a la buena percepción del resultado final y permite evaluar constantemente la correcta inmersión en el proceso creativo, desde la creación de moodboards, hasta la redacción del racional de las diversas propuestas, dependen en gran cantidad de la habilidad del diseñador para contextualizar el problema de diseño en diversos escenarios y cómo estos pueden ser abordados desde referentes teóricos como visuales.
- Evaluar los niveles de estrés y carga laboral que se manejan durante el proceso del proyecto de graduación tanto autoimpuestos como generados por factores externos. Previniendo efectos dañinos para la salud.

A las instituciones

- Apegarse a un cronograma estricto de trabajo, especificando cada detalle del proceso a realizar, previendo dificultades como retrasos en impresión, elaboración de informe y construcción de la propuesta.
- Evaluar durante la definición creativa, en primera instancia, qué *insight* detectado es más poderoso y con cuál se identifica más el grupo objetivo, así como cuál de los posibles conceptos aporta más posibilidades gráficas durante el proceso de ideación. Garantizando así una base conceptual sólida que sea flexible pero a su vez coherente entre sus componentes.
- Realizar pruebas de impresión a cada instancia del desarrollo tanto en las etapas de bocetaje, observando posibles criterios a tomar en cuenta, como en el diseño de la solución final, incluyendo al grupo objetivo o bien a expertos durante revisiones periódicas, nutriendo la propuesta desde perspectivas diferentes.
- Adoptar una postura objetiva y crítica en la misma medida que sea abierta a nuevas posibilidades para la solución de problema de comunicación, estimula al estudiante, tornándose en uno más propositivo y que al poseer limitantes adecuadas pueda realizar mejores propuestas y de más alto nivel.

Capítulo

10

Fuentes consultadas

E-grafía y Bibliografía

- Amar Amar, J. (2000). La función social de la educación. Investigación & Desarrollo, Universidad del Norte, Barranquilla Colombia. Recopilado de: <http://www.redalyc.org/pdf/268/26801104.pdf>
- Ambrose, G & Harris, P. (2008). Formato (3ra ed.). Barcelona, España, Parramón.
- Ambrose, G. & Harris, P. (2006) Color. Parramón. Barcelona, España. ISBN 84-342-2855-6
- Ambrose, G. & Harris, P. (2007) Layout. Parramón. Barcelona, España. ISBN 978-84-342-2802-3
- Barrios, J. y Faro, T. (2012). Breve análisis del concepto de Educación Superior. Alternativas en Psicología. Revista Semestral. Tercera Época. Año XVI. Número 27, UNAM, México.
- Both, T (2016) Design Project Guide. Instituto de Diseño Hasso-Plattner. Stanford, USA. Recopilados de: <https://static1.squarespace.com/static/57c6b79629687fde090a0fdd/t/589ba9321b10e3beb925e044/1486596453538/DESIGN-PROJECT-GUIDE-SEPT-2016-V3>.
- Bhaskaran, L. (2006) ¿Qué es el diseño editorial?. index Book S.L. Barcelona, España. ISBN-13 978-84-96774-23-0
- Bravo, M. (S.f.) Creatividad e insight. Universidad de Valladolid. Valladolid, España. Recopilado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2476241.pdf>
- Bravo, J. (1998) Los Medios didácticos en la enseñanza universitaria. Madrid, España. Recopilado de: <http://www.ice.upm.es/wps/jlbr/Documentacion/Libros/tecnorec.pdf>
- Brinhurst, R. (2015) The elements of typographic Style, 4ta Edición. Hartley & Marks. Canada. ISBN 978-0-88179-212-6
- Cheesman, S. (2010) Conceptos básicos de investigación. USAC. Guatemala, Guatemala. Recopilado de: <https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/conceptos.pdf>
- Córlica, J. Hernández, M. Portalupi, C. Bruno, A. (2010) Fundamentos del diseño de materiales para educación a distancia. Editorial virtual, Argentina. Recopilado de: http://www.editorialeva.net/libros/FDMEaD_Corica_HAguilar_Portalupi_Bruno.pdf
- De Bono, Edward (2004) El pensamiento creativo, reimpresión. Editorial Paidós, México. Recopilado de: http://www.utntyh.com/alumnos/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo_De-Bono.pdf
- De Buen, Jorge (2003) Manual de diseño Editorial. Editorial Santillana, México. Recopilado de: https://issuu.com/marcoantonio1/docs/manual_de_dise_o_editorial_jorge_d

- De Miguel, M. (2005) Modalidades de Enseñanza centradas en el desarrollo de Competencias: orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior. Universidad de Oviedo, España. Recopilado de: <https://www.upc.edu/rima/ca/grups/grapa/bibliografia-evaluacion/publicaciones/modalidades-de-ensenanza/view>
- Dondis, D. (1992) Sintaxis de la imagen. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. ISBN 84-252-0609-x
- Escobar, N (2011) La mediación del aprendizaje en la escuela. Universidad pedagógica experimental libertador. Venezuela. Recopilado de: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/34326/1/articulo5>.
- Flórez, R. Castro, J. Arias, N. Gómez, D. Galviz, J. Acuña, L. Zea, L. Pinzón, M. Valencia, L. y Rojas, L. (2016) Aprendizaje, cognición y mediaciones en la escuela, IDEP, Bogotá, Colombia. Recopilado de: http://www.idep.edu.co/sites/default/files/libros/Aprendizaje_y_cognicion_IDEP
- Frascara, J (2000) Diseño gráfico y comunicación, 7a Edición. Ediciones infinito. Buenos Aires, Argentina. Recopilado de: <https://catedragrafica1.files.wordpress.com/2009/09/disenio-y-comunicacion>.
- Frascara, J (2000) Diseño para la gente. Ediciones infinito. Buenos Aires, Argentina. Recopilado de: <http://ariel-amadio.com/wp-content/uploads/2013/08/Dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico-para-la-gente-Jorge-Frascara.pdf>
- García-Sanz, M.P. (2014). La evaluación de competencias en Educación Superior mediante rúbricas: un caso práctico. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, Universidad de Murcia, Murcia, España.
- Ghinaglia, D. (2009) Taller de Diseño Editorial, entre corondeles y tipos. Universida de Palermo, Argentina. Recopilado de: http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf
- Grajeda, E. (2016) Definiciones y características: Material didáctico / Material Educativo. Guatemala, Guatemala. Recopilado de: https://lookaside.fbsbx.com/file/Material%20educativo.pdf?token=AWyJlgeIA20TPCbPE6V07uJsF_QHcYsbLswU-uKODSO9OshUFYguz-Qb2EWTfpdDZBr6wZJWloe64NEmZql_y2
- IDEO.org (2015) Diseño centrado en las personas, kit de herramientas, 2da. Edición. Recopilado de: https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf

Fuentes consultadas

- Kapr, A. (1985) 101 reglas para el diseño de libros. Empresa Editoriales de Cultura y Ciencia. Recopilado de: http://agn.gob.do/sites/default/files/cursos/Daniel/reglas_diseno.pdf
- Leborg, C.(2006) Visual Grammar. Editorial Princeton Architectural Press. Nueva York, USA. ISBN-13 978-1568985817
- Lozano, E. Palma, L. (2007) El método de diseño, la algoritmia creativa. Actas de Diseño, Facultad de Diseño y comunicación. Universidad de Palermo. Palermo, Argentina. Recopilado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/O2_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-095.pdf
- Macias, O. (2014) El círculo cromático, México D.F. Recopilado de: https://issuu.com/omega90/docs/circulo-cromatico_1_
- Martínez, N. (2014) ProtoThinking, Pensamiento de Diseño en Acción, 1era Edición. Recopilado de: <http://www.pinyexpatuae.com/protothinking-pensamiento-de-dise-o-en-acci-n-spanish-edition.pdf>
- Molina, J. (2015) Diseño de material editorial en apoyo a la enseñanza de técnicas pictóricas con crayones para el curso de Expresión Gráfica 3. USAC, Guatemala.
- Morán, G. Alvarado, D. (2010) Métodos de investigación, 1era edición. Pearson. México. Recopilado de: <https://mitrabajodegrado.files.wordpress.com/2014/11/moran-y-alvarado-metodos-de-investigacion-1ra.pdf>
- Moreno Olivos, T. (2011). Didáctica de la Educación Superior. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad-Cuajimalpa. México. Recopilado de: www.perspectivaeducacional.cl/index.php/peducacional/article%20viewFile/45/24
- Navarro, E. (2012) Debate: ¿Las universidades matan la creatividad? Recopilado de: <https://foroalfa.org/articulos/las-universidades-matan-la-creatividad>
- Pimienta, J. (2012). Estrategias de enseñanza-aprendizaje, docencia universitaria basada en competencias. Pearson, México. Recopilado de: <http://www.uvg.edu.gt/DQF/Estrategias-de-ensenanza-aprendizaje-docencia-universitaria-basada-en-competencias-1a-Edicion-2012.pdf>
- Samara T. (2007) Design elements, a graphic style manual. Rockport. USA. ISBN-13 978-1-59253-261-2

- Sánchez, M. (2010) Concepto, idea e insight: tres engranajes para la creatividad en el diseño. Universidad de Palermo. Palermo, Argentina. Recopilado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1155_48321_1345con.pdf
- Salinas, B (2007) La evaluación de los estudiantes en la Educación Superior. Valencia, España. Recopilado de: <http://www3.uji.es/~betoret/Formacion/Evaluacion/Documentacion/La%20evaluacion%20estudiantes%20en%20la%20ESuperior%20UVV.pdf>
- SFPU - Sistema de formación del Profesor Universitario (s.f.) "Currículo por competencias en la educación superior". Recuperado el 10/05/2017
- S.n. (2010). Dirección General de Gestión de Calidad Educativa, MINEDUC. El Currículo organizado en competencias, planificación de los aprendizajes. Guatemala. Recopilado de: http://uvg.edu.gt/educacion/maestros-innovadores/documentos/planificacion/5_Planificacion.pdf
- S.n. (1998). La educación superior en el siglo XXI Visión y acción. UNESCO, París, Francia. Recopilado de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001163/116345s.pdf>
- S.n. (2017) "Informe de Emisión de Títulos Universitario".Depto. de Registro y estadística USAC. Recopilado de: http://rye.usac.edu.gt/formularios_rye/AvanceTitulos.pdf
- Tordesillas, A. (2015) Diseño y técnicas de Packaging. Universidad de Valladolid. España.
- Ventura, V. (2012) Niveles lingüísticos, variedades sociales. Cataluña, España. Recopilado de: <https://accedint.files.wordpress.com/2012/10/niveles-ling-c3bcc3adsticos-y-registros.pdf>
- Wheeler, A. (2009) Designing Brand Identity, 3era. edición. John Wiley & Sons. Canada. ISBN 978-0-470-40142-2
- Wong, W. (2005) Fundamentos del diseño, 7ma. edición. Editorial Gustavo Gili, España. ISBN 978-8-425-22741-7
- Wong, W. (2005) Fundamentos del diseño, 7ma edición. Editorial Gustavo Gili. España. ISBN 978-8-425-22741-7
- Zavarce, E. Ferrer, M. Ferrari, V. (2013) "Articulación de las estrategias de la enseñanza del diseño gráfico".Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria. Vol. 6, Nº 3 Universidad del Zulia (LUZ), Venezuela. Recopilado de: http://refiedu.webs.uvigo.es/Refiedu/Vol6_3/REFIEDU_6_3_1.pdf

Capítulo

11

Glosario

Glosario

- **Analogía:** Para (Merino, 2008) “En términos generales, una analogía puede definirse como la comparación entre dos dominios, uno más familiar (denominado “fuente”.o “análogo”. y otro menos conocido (denominado “concepto”. “blanco”.o “target”), que comparten información de tipo relacional”.
- **Collage:** “Proviene de la voz francesa “de colle”. que significa pegar. En español esta palabra significa encolado. Básicamente consiste en pegar sobre un cartón fragmentos de papel de periódico, revistas, lija, cajas de cerillas, etc. El procedimiento collage posee distintas variedades como son el fotomontaje, *assamblage*, *decollage*, entre otros”, (Bellido, 1993).
- **Grupo focal:** También llamado *focus group* no es más que una entrevista colectiva, puntualmente Frascara asegura que “el principal beneficio a los grupos focales es que la presencia de otros anima a la gente a divulgar sus experiencia”. Generalmente se recomienda una cantidad la generación de un perfil tanto para los asistentes como para el moderador de la actividad en pro de obtener los mejores resultados.
- **Módulo:** “Cuando un diseño ha sido compuesto por una cantidad de formas, las idénticas o similares entre sí son formas unitarias o módulos, que aparecen más de una vez en el diseño... la presencia de módulos tiende a unificar el diseño”. (Wong, 2005)



- **Prototipo:** Citando a IDEO.org en el sitio desigkit.org el prototipo "es una forma increíblemente efectiva de hacer que las ideas sean tangibles, de aprender a través de la creación y obtener rápidamente retroalimentación clave de las personas para las que está diseñando. Debido a que los prototipos están hechos solo para transmitir una idea, no para ser perfectos, puede moverse rápidamente a través de una variedad de iteraciones, basándose en lo que ha aprendido de las personas para las que está diseñando".ss
- **Técnica creativa:** Según (Santangelo, 2008) son métodos que implican acciones que por lo general son más importantes que la técnica en sí misma y que sirven como estímulo para el entrenamiento creativo, con el objetivo de observar un problema desde puntos de vista novedosos e inesperados, obteniendo soluciones a los mismos que comparten las características antes mencionadas.
- **Validación:** Según (Frascara, 2000) la validación puede definirse como un proceso de recolección de datos, a través de métodos cuantitativos o cualitativos, la elección entre estos queda sujeta a la postura con la que se inicia un proyecto, la naturaleza de la información obtenida y la manera en que se debe obtener.

Capítulo



12

Apéndices

Apéndice No. 1

<p>Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico</p>	<p>Ejercicio Profesional Supervisado 2017 Encuesta Docentes EDG USAC Análisis de necesidades</p>	 														
<h2 style="margin: 0;">Encuesta - 1</h2> <p style="margin: 0;">Muestra esperada: 10 docentes</p> <p>Nombre: _____</p> <p>Seleccione la(s) asignatura(s) dentro de las siguientes opciones, que imparte o ha impartido con anterioridad en la Escuela de DG USAC.</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Diseño Visual 3</td> <td><input type="checkbox"/> Tópicos 1 (branding)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Diseño Visual 4</td> <td><input type="checkbox"/> Teoría DV3</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Diseño Visual 5</td> <td><input type="checkbox"/> Teoría DV4</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Diseño Visual 6</td> <td><input type="checkbox"/> Otro</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Diseño Visual 8</td> <td></td> </tr> </table> <p>Aproximadamente ¿cuántos alumnos se encuentran cursando las clases seleccionadas por sección?</p> <p>_____ _____</p> <p>¿En qué materiales gráficos se apoya para la difusión de los contenidos de las asignaturas seleccionadas?</p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Diapositivas</td> <td><input type="checkbox"/> Materiales cortos (impresos)</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Materiales audiovisuales</td> <td><input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores</td> </tr> </table>			<input type="checkbox"/> Diseño Visual 3	<input type="checkbox"/> Tópicos 1 (branding)	<input type="checkbox"/> Diseño Visual 4	<input type="checkbox"/> Teoría DV3	<input type="checkbox"/> Diseño Visual 5	<input type="checkbox"/> Teoría DV4	<input type="checkbox"/> Diseño Visual 6	<input type="checkbox"/> Otro	<input type="checkbox"/> Diseño Visual 8		<input type="checkbox"/> Diapositivas	<input type="checkbox"/> Materiales cortos (impresos)	<input type="checkbox"/> Materiales audiovisuales	<input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores
<input type="checkbox"/> Diseño Visual 3	<input type="checkbox"/> Tópicos 1 (branding)															
<input type="checkbox"/> Diseño Visual 4	<input type="checkbox"/> Teoría DV3															
<input type="checkbox"/> Diseño Visual 5	<input type="checkbox"/> Teoría DV4															
<input type="checkbox"/> Diseño Visual 6	<input type="checkbox"/> Otro															
<input type="checkbox"/> Diseño Visual 8																
<input type="checkbox"/> Diapositivas	<input type="checkbox"/> Materiales cortos (impresos)															
<input type="checkbox"/> Materiales audiovisuales	<input type="checkbox"/> Ninguna de las anteriores															
<p>Las herramientas / materiales que genera, las utiliza generalmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> En Corto Plazo (Un tema o sesión) <input type="checkbox"/> En Largo Plazo (Durante varios temas) <input type="checkbox"/> Ambos <input type="checkbox"/> Ninguno <p>¿Considera necesario la implementación de talleres, actividades o recursos extra-aulas para el cumplimiento de los programas establecidos para los cursos?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <p>Si su respuesta a la pregunta anterior es positiva, mencione 2 ejemplos.</p> <p>_____ _____</p> <p>¿En cuál o cuáles de las siguientes áreas temáticas estima que existe una mayor deficiencia, por parte de los estudiantes al momento de resolver problemas de comunicación relacionados con el tema de Branding?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Desarrollo de abstracciones. <input type="checkbox"/> Desarrollo de Logotipos y sus aplicaciones/variantes. <input type="checkbox"/> Implementación de una línea gráfica. <input type="checkbox"/> Branding, identidad visual. 																
<p>¿Aplicación de los fundamentos de diseño para la resolución de propuestas finales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tipografía en diseño de logotipos. <input type="checkbox"/> Dirección de arte: unidad conceptual y visual. <p>¿Cuál o cuáles de los temas anteriores no son incluidos en los cursos que ha impartido? Mencione alguna causa posible.</p> <p>_____ _____</p> <p>¿Cuáles actividades de tipo vivencial (no exposiciones) se han realizado para el fortalecimiento de los temas antes mencionados? (Ej: talleres o workshops)</p> <p>_____ _____</p> <p>¿Considera relevante unificar la comunicación visual para los cursos relacionados con una misma temática (brindarle una identidad)?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <p>10 - Mencione la mayor dificultad que tiene que atravesar para realizar los avances que optimicen las deficiencias antes descritas.</p> <p>_____ _____</p>																
<p style="font-size: small; text-align: right;">Recursos para la dinámica enseñanza-aprendizaje, en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Estructurada en base a su red curricular 2011 vigente actualmente.</p>																

Apéndice No. 2



<p>Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico</p>	<p>Ejercicio Profesional Supervisado 2017 Encuesta Estudiantes EDG USAC Análisis de necesidades</p>	 
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 65%;"> <h2 style="margin: 0;">Encuesta - 2</h2> <p style="margin: 5px 0;">Muestra esperada: 30 alumnos por semestre (3er. 5to. 7mo. 9no.)</p> <p>Nombre: _____</p> <p>Edad: _____</p> <p>Seleccione el semestre que cursa actualmente de la Licenciatura en DG</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> 3er. Semestre <input type="radio"/> 5to. Semestre <input type="radio"/> 7mo. Semestre <input type="radio"/> 9no. Semestre <p>¿Qué materiales utilizados por sus docentes, considera de mayor utilidad al momento de comprender un tema en su totalidad?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Diapositivas <input type="radio"/> Materiales cortos (Impresos) <input type="radio"/> Materiales digitales <p>De los materiales antes mencionados, ¿cuál recibe en mayor cantidad de parte de sus docentes?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Diapositivas <input type="radio"/> Materiales cortos (Impresos) <input type="radio"/> Materiales digitales </div> <div style="width: 30%; padding-left: 20px;"> <p>¿Considera necesario la implementación de talleres, actividades o recursos extra-aulas para facilitar la comprensión de un tema?</p> <p><input type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>Si su respuesta a la pregunta anterior es positiva, mencione 2 ejemplos.</p> <hr/> <p>¿En cuál o cuáles de las siguientes áreas temáticas estima que existe una mayor deficiencia, por parte de los estudiantes al momento de resolver problemas de comunicación relacionados con el tema de Branding?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Desarrollo de abstracciones. <input type="radio"/> Desarrollo de Logotipos y sus aplicaciones/variantes. <input type="radio"/> Implementación de una línea gráfica. <input type="radio"/> Branding, identidad visual. <input type="radio"/> Aplicación de los fundamentos de diseño para la resolución de propuestas finales. <input type="radio"/> Tipografía en diseño de logotipos. <input type="radio"/> Dirección de arte: unidad conceptual y visual. <p>Para usted ¿Cuál o cuáles temas resultan más complejos o difícil de comprender / aplicar?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Desarrollo de abstracciones. <input type="radio"/> Desarrollo de Logotipos y sus aplicaciones/variantes. <input type="radio"/> Branding, identidad visual. <input type="radio"/> Implementación de una línea gráfica. <input type="radio"/> Aplicación de los fundamentos de diseño para la resolución de propuestas finales. <input type="radio"/> Tipografía en diseño de logotipos. <input type="radio"/> Dirección de arte: unidad conceptual y visual. </div> </div> <div style="width: 30%; padding-left: 20px; margin-top: 20px;"> <p>¿Cuál tema entre el listado anterior considera de mayor relevancia en la resolución de proyectos? Mencione algún motivo.</p> <p>_____</p> <p>¿Cuál es el tema menos desarrollado durante, los cursos relacionados con el área de Diseño Visual?</p> <p>_____</p> <p>¿Con cuánta frecuencia le son útiles los conceptos ya mencionados, en su ejercicio como estudiante, profesional, freelance, etc.?</p> <p>_____</p> <p>¿Resultaría importante el unificar la comunicación visual para los cursos relacionados con una misma temática (brindarle identidad)?</p> <p><input type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> </div>		

Recursos para la dinámica enseñanza-aprendizaje en la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Estructurada en base a la red curricular 2011 vigente actualmente.



Apéndice No. 3



<p>Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico</p>	<p>Ejercicio Profesional Supervisado 2017 Guía de entrevista no.1 Docentes EDG USAC Análisis de necesidades</p>	 
<p>¿Cuáles son los mayores retos de la enseñanza aprendizaje del diseño gráfico en Guatemala?</p> <p>Como docente ¿Cuáles cree que han sido los avances de la enseñanza de diseño en los estudiantes?</p> <p>¿A qué se debe la percepción de algunos sectores laborales sobre la falta de importancia de la academia?</p> <p>¿Qué necesidades ve usted que hay en la Escuela, referente a los cursos?</p>	<p>¿Es importante desde el punto de vista docente, un material de apoyo que aporte a los temas en los cursos de diseño visual?</p> <p>Los materiales realizados pueden enfocarse a distintos cursos de la red curricular, (herramientas transversales)?</p> <p>¿Representa un aporte, la generación de actividades vivenciales para los cursos, como talleres sobre algún contenido?</p> <p>¿Resultan más efectivos este tipo de aportes metodológicos que los materiales más teóricos?</p>	<p>Observaciones</p>

Apéndice No. 4

<p>Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico</p>	<p>Ejercicio Profesional Supervisado 2017 Diagnóstico cultura visual Grupo Objetivo Análisis de necesidades</p>	 
<p>Objetivo: Evaluación de la opinión del grupo objetivo acerca de la referentes visuales de diseño, dirigido a alumnos de la Escuela de Diseño gráfico USAC. Realizado como parte del proceso del Ejercicio profesional supervisado (EPS) del alumno Axel Flores, destinado para el uso de alumnos y docentes de la EDG Usac.</p>		
<p>De las siguientes referencias gráficas ¿cuál te parece que representa mejor la " idea: "Fundamentos del diseño" ?</p>	<p>¿Cuál selección tipográfica te parece más agradable? "</p>	<p>Selecciona el formato editorial que te parece más atractivo y funcional "</p>
 	 	 

Apéndice No. 5

Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico		Ejercicio Profesional Supervisado 2017 1er Nivel - Reticula principal Licda. Lourdes Pérez		 
Aplicación del cuadro de autoevaluación preparado por el Lic. Francisco Chang, 2010				
	Número de la versión a evaluar			Observaciones
Principio a evaluar	Reticula no. 01	Reticula no. 02	Reticula no. 03	
Pertinencia	3	4	5	*Se omiten los criterios de color y abstracción.
Memorabilidad	4	5	4	
Fijación	4	4	4	
Legibilidad	5	4	5	
Composición	3	4	4	
Abstracción	N.A.	N.A.	N.A.	
Estilización	3	5	5	
Identidad visual	4	4	4	
Diseño tipográfico	3	4	5	
Uso de color	N.A.	N.A.	N.A.	
Resultado /40	29	34	36	

Universidad de San Carlos de Guatemala Facultad de Arquitectura Escuela de Diseño Gráfico		Ejercicio Profesional Supervisado 2017 1er Nivel - Reticula secundaria Licda. Lourdes Pérez		 
Aplicación del cuadro de autoevaluación preparado por el Lic. Francisco Chang, 2010				
	Número de la versión a evaluar			Observaciones
Principio a evaluar	Reticula no. 04	Reticula no. 05	Reticula no. 06	
Pertinencia	5	5	3	*Se omiten los criterios de color y abstracción. Pese a la selección de la retícula 04, en revisión con Larisa Mendoza (asesor gráfico) se acuerda la implementación de la ley de medios como recurso editorial en páginas secundarias, por su pertinencia con el concepto creativo.
Memorabilidad	4	4	4	
Fijación	5	4	5	
Legibilidad	5	4	3	
Composición	5	4	3	
Abstracción	N.A.	N.A.	N.A.	
Estilización	5	5	4	
Identidad visual	4	5	4	
Diseño tipográfico	4	4	4	
Uso de color	N.A.	N.A.	N.A.	
Resultado /40	37	35	30	

Apéndices

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

Ejercicio Profesional Supervisado 2017
1er Nivel - Gráfica de portada
Licda. Lourdes Pérez



Aplicación del cuadro de autoevaluación preparado
por el Lic. Francisco Chang, 2010

Principio a evaluar	Número de la versión a evaluar			Observaciones
	Reticula no. 01	Reticula no. 02	Reticula no. 03	
Pertinencia	3	4	5	*Se omiten el criterio de color. Las propuestas también fueron presentadas con María Gutiérrez (3er. asesor) Apoyando los resultados de la autoevaluación, validando así el proceso de bocetaje digital bajo este criterio.
Memorabilidad	5	4	4	
Fijación	5	4	5	
Legibilidad	5	4	4	
Composición	3	4	5	
Abstracción	4	4	5	
Estilización	4	4	5	
Identidad visual	4	5	5	
Diseño tipográfico	3	5	4	
Uso de color	N.A.	N.A.	N.A.	
Resultado /45	36	38	42	

Apéndice No. 6

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

Ejercicio Profesional Supervisado 2017
Guía Moderador - Grupo Focal
Licda. Lourdes Pérez



Objetivos de la actividad:

Esta actividad tiene como propósito el discutir sobre la funcionalidad y la estética del material editorial 3 Puntos, específicamente del capítulo 3 realizado como parte del proceso del Ejercicio profesional supervisado (EPS) del alumno Axel Flores, destinado para el uso de alumnos y docentes de la Escuela de Diseño Gráfico Usac.

Por tanto cada participación es válida, en este caso no existen respuestas erróneas. Para efectos de revisión y análisis la actividad será documentada en fotografía y video.

Guía de preguntas:

Introductorias:

¿Cuál considera que es el principal atractivo en los libros de diseño?

Respecto a los Fundamentos del Diseño, además de Wucius Wong ¿conoce a algún otro autor?

Exploratorias :

Si pudiéramos juzgar al libro por su portada ¿Qué nos diría esta?

¿Cómo describiría a las referencias visuales incluidas en el capítulo?

¿Alguna vez había visualizado a los fundamentos del diseño aplicados en ese tipo de soluciones?

¿Existe una cantidad adecuada de teoría (texto) por página?

De Cierre:

La actividad planteada al final del capítulo ¿supone un reto interesante?

¿Existe interés por leer el resto del material?

Comentarios adicionales.

Apéndice No. 7

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

Proyecto de Graduación
Herramienta de validación
Licda. Lourdes Pérez



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.

Objetivo: Evaluar la opinión del grupo objetivo acerca de la solución visual y funcional, del material editorial impreso 3 Puntos, validando las decisiones de diseño llevadas a cabo durante el proceso metodológico, de definición creativa y producción final.

Nombre: _____ Edad: _____
No. DPI: _____ No. Diseño visual: _____

1. Gráfica: Evalúe los siguientes criterios en una escala de 1 a 3, siendo 1 la calificación más baja o negativa y 3 la más alta.

Criterio a evaluar	1	2	3
La portada se relaciona con el contenido			
Existe abstracción en la gráfica			
Posee impacto visual			
La composición es estética			
Aplica fundamentos del diseño			

1.1 ¿Cuáles fundamentos del diseño ve aplicados?

2. Tipografía: Evalúe los siguientes criterios en una escala de 1 a 3, siendo 1 la calificación más baja o negativa y 3 la más alta.

Criterio a evaluar	1	2	3
La fuente tipográfica es legible			
Existe una jerarquía establecida			
El tamaño en textos es adecuado			

2.1 Observaciones adicionales:

3. Colores: Responda a la siguientes interrogantes:

3.1 ¿Los colores aportan a la separación de secciones en el material?
Sí No ¿Por qué? _____

3.2 ¿A cuál paleta de color responden los tonos aplicados?
Complementarios ¿Qué le connotan? _____
Análogos _____
En triada _____

4. Formato: Responda a la siguientes interrogantes:

4.1 ¿El material resulta fácil de manipular?
Sí No ¿Por qué? _____

4.2 ¿El material es práctico y portable?
Sí No ¿Por qué? _____

5. Comentarios / Recomendaciones: Cualquier comentario es bienvenido.

Gracias por su valiosa respuesta.

Apéndice No. 8

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

Proyecto de Graduación
Herramienta de validación
Licda. Lourdes Pérez



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.

Objetivo: Evaluar la opinión del grupo objetivo acerca de la solución visual y funcional, del material editorial impreso 3 Puntos, validando las decisiones de diseño llevadas a cabo durante el proceso metodológico, de definición creativa y producción final.

Nombre: _____ **Edad:** _____

No. DPI: _____ **No. Diseño visual:** _____

1. Gráfica: Evalúe los siguientes criterios en una escala de 1 a 3, siendo 1 la calificación más baja o negativa y 3 la más alta.

Criterio a evaluar	1	2	3
La portada se relaciona con el contenido			
Existe abstracción en la gráfica			
Posee impacto visual			
La composición es estética			
Aplica fundamentos del diseño			

1.1 ¿Cuáles fundamentos del diseño ve aplicados?

2. Tipografía: Evalúe los siguientes criterios en una escala de 1 a 3, siendo 1 la calificación más baja o negativa y 3 la más alta.

Criterio a evaluar	1	2	3
La fuente tipográfica es legible			
Existe una jerarquía establecida			
El tamaño en textos es adecuado			

2.1 Observaciones adicionales:

3. Aporte a la asignatura: Responda a la siguientes interrogantes:

3.1 ¿Considera que el material se adecua al programa de Diseño Visual?
 Sí No ¿Por qué? _____

3.2 ¿Considera que la implementación del material aportaría al proceso de aprendizaje del alumno?
 Sí No ¿Por qué? _____

4. Contenido: Responda a la siguientes interrogantes:

4.1 El orden en el que se presentan los temas ¿Es adecuado?
 Sí No ¿Por qué? _____

4.2 ¿Considera que las actividades prácticas incluidas vinculan la teoría y la práctica de manera eficiente?
 Sí No ¿Por qué? _____

5. Comentarios / Recomendaciones: Cualquier comentario es bienvenido.

Gracias por su valiosa respuesta.

Lineamientos para la puesta en práctica

Aporte Colección 3 puntos

Colección "3 Puntos" (126 páginas)	
Costo estimado página diagramada:	Q125.00
Sub Total:	<u>Q15,750.00</u>
Ilustración Conceptual (portada)	
Costo estimado ilustración en página:	\$125.00
Sub Total:	<u>Q937.25</u>
Impresión de prototipos finales	
Sub Total:	<u>Q1,603.50</u>

Aporte Gestión de contenido

Gestión de contenido (36 páginas)	
Costo estimado por página:	\$92
Sub total:	<u>Q24,840.00</u>
Gestión de referentes (22 páginas)	
Costo estimado por página:	\$92
Sub total:	<u>Q15,180.00</u>

Aporte Workshop's - Logotipo

4 Workshop's (8 hrs. en total)

Costo estimado por hora \$65

Sub total: Q3,900.00

Aporte total del proyecto

Q62,210.75
\$8,484.27

Capítulo

13

Anexos

Guatemala, marzo 02 de 2018.


Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento del estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **AXEL GABRIEL FLORES MENÉNDEZ**, Carné universitario: **201315061**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **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**, previamente a conferírsele el título de Licenciado en Diseño Gráfico.

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

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


Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

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

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

Teléfonos: 3122 6600 - 5828 7092 - 2252 9859 - - maricellasaravia@hotmail.com



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"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."

Proyecto de Graduación desarrollado por:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Axel Flores".

Axel Gabriel Flores Menéndez

Asesorado por:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Lourdes Pérez".

Lcda. Lourdes Eugenia Pérez

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Larisa Mendóza".

Lcda. Larisa Caridad Mendóza

A handwritten signature in black ink, appearing to read "María Gutiérrez".

Lcda. María Berthila Gutiérrez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

A long, sweeping handwritten signature in black ink, appearing to read "Byron Rabe".

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

