



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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



Diseño de material gráfico editorial digital para dar a conocer desde la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) el proceso administrativo de graduación a los estudiantes de décimo semestre de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC.

**Ciudad de Guatemala, Guatemala
Rodrigo Estuardo Morales Solano**

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



Diseño de material gráfico editorial digital para dar a conocer desde la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) el proceso administrativo de graduación a los estudiantes de décimo semestre de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC.

Proyecto desarrollado por:
Rodrigo Estuardo Morales Solano
Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala agosto 2025

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

Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

MSc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

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

Tribunal Examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

MSc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro de Flores
Asesora Gráfica

MSc. Erika Grajeda Godínez
Asesora

Agradecimientos:

Gracias a Dios por permitirme terminar esta etapa académica. Gracias a mis papás, a mi familia y a mis amigos por siempre apoyarme. Gracias a los docentes de la Escuela de Diseño Gráfico USAC y a UNIG por la oportunidad de trabajar este proyecto con ustedes.

iMuchas gracias!

INDICE

01

Presentación Pág.13

INTRODUCCIÓN Pág.14

Antecedentes Pág.16

Problema de comunicación Pág.16

Justificación del proyecto Pág.17

Objetivos del Proyecto Pág.17

02

PERFILES Pág.18

Perfil de la institución Pág.20

Perfil del grupo objetivo Pág.21

03

DEFINICIÓN CREATIVA Pág.22

Acerca de la definición creativa Pág.24

Ventajas y desventajas de las posibles piezas Pág.25

Pieza a diseñar Pág.26

Desarrollo del proceso creativo Pág.26

Fundamentación del concepto creativo Pág.33

Propuestas de códigos visuales Pág.34

04

PLANEACIÓN OPERATIVA Pág.36

Flujograma del proyecto Pág.38

Cronograma del proyecto Pág.41

05

MARCO TEÓRICO Pág.42

El diseño editorial y las guías como herramientas de comunicación visual Pág.44

Incidencia del diseño gráfico en la optimización de procesos administrativos Pág.46

06

PRODUCCIÓN GRÁFICA Pág.48

Nivel de visualización 1 Pág.50

Nivel de visualización 2 Pág.55

Nivel de visualización 3 Pág.56

Fundamentación de las piezas gráficas Pág.57

Especificaciones técnicas Pág.82

Resumen de costos Pág.83

07

CONCLUSIONES

	Pág.86
Lecciones aprendidas	Pág.88
Conclusiones	Pág.88
Recomendaciones	Pág.89
Glosario	Pág.89
Fuentes consultadas	Pág.90

08

ANEXOS

	Pág.92
Anexos Cap.1	Pág.94
Anexos Cap.2	Pág.96
Anexos Cap.3	Pág.98
Anexos Cap.6	Pág.100

PRESENTACIÓN

Este proyecto se trabajó en conjunto con la **Unidad de Investigación y Graduación (UNIG)** con el propósito de optimizar a través del diseño gráfico la labor que realiza la institución, específicamente, en relación al proceso de graduación.

De manera que se desarrolló un material gráfico que tiene como objetivo principal el dar a conocer a los **estudiantes de último año de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la USAC** todos los pasos, requisitos y trámites que deben realizarse para completar el proceso de graduación de forma exitosa.

A continuación, se presenta el desarrollo del proceso completo para poder llegar a una solución gráfica funcional al problema de comunicación que se plantea dentro de la temática del proyecto.

01

| 01. Introducción

1.1 ____ Antecedentes

1.2 ____ Problema de comunicación

1.3 ____ Objetivos del proyecto

1.1

Antecedentes

Eventualidades encontradas en la gestión del proceso de graduación

Durante el último año de la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad de San Carlos de Guatemala, los estudiantes se someten al proceso de graduación, el cuál incluye una serie de trámites administrativos que tienen como fin el oficializar el egreso del estudiante. En 2015 y en función de este proceso es que fue creada la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG), la cual tiene como propósito principal llevar un mejor seguimiento de la gestión del proceso de graduación que realizan los estudiantes de último año.

Si bien la Unidad ha realizado contribuciones significativas en la forma en la que se lleva a cabo el proceso de graduación dentro de la Escuela de Diseño Gráfico aún existen algunas eventualidades que no permiten que dichos procesos se realicen de forma óptima. Entre estas situaciones la que mayor incidencia negativa tiene en el trabajo de la Unidad puede ser encontrada en la forma en la que los estudiantes de diseño completan el proceso de graduación a través de la plataforma digital del Sistema de Información Académica (SIA).

Para que se pueda solucionar esta problemática será necesario el generar un material gráfico que explique efectivamente cómo debe realizarse el proceso de graduación.

1.2

Problema de comunicación



El punto de partida del proyecto es dado por el problema de comunicación el cuál fue identificado a través de una evaluación diagnóstica en donde se analizó la comunicación dentro de la institución. **(Ver anexo 1.1)**

El código lingüístico que es utilizado por la Unidad de Investigación y Proyecto de Graduación para dar a conocer el proceso de graduación no se adecua a las características y necesidades que los estudiantes de último año de diseño gráfico poseen como grupo objetivo para significar de manera completa lo que se les pretende comunicar.

Esto puede ser evidenciado en la manera en la que el estudiante completa algunos de los requerimientos del proceso de graduación en el **Sistema de Información Académica (SIA)**, en este se le proporciona al estudiante instrucciones y lineamientos de manera textual de cómo realizar el proceso, sin embargo el uso del código lingüístico escrito no es suficiente para lograr que el estudiante comprenda en totalidad la manera correcta en la que debe gestionar su proceso de graduación.

1.3

Justificación del proyecto

Transcendencia

Para la Unidad de Investigación y Graduación el beneficio a largo plazo está en que este proyecto le otorgará la capacidad de llevar procesos más ordenados y eficientes debido a que se logrará minimizar cualquier tipo de problema, duda o eventualidad que pueda surgir de parte del estudiante, en relación al proceso de graduación. En cuanto al estudiante el beneficio está en que el proyecto le permitirá tener información concreta de cómo gestionar su proceso de graduación.

Incidencia

A nivel visual, los elementos gráficos como ilustraciones y diagramas ayudarán a que al grupo objetivo se le facilite la comprensión de los pasos y requerimientos que forman parte del proceso de graduación.

Factibilidad

Existen tres condiciones que posibilitan la producción del material gráfico: la primera es que se cuenta con la información necesaria para desarrollar las piezas gráficas. La segunda es que la Unidad posee las herramientas para la reproducción, distribución, difusión y uso del material de diseño. Por último, la Unidad cuenta con el recurso humano para el asesoramiento del proyecto.

1.4

Objetivos del proyecto

A) Objetivo general

Apoyar a la Unidad de Investigación y Graduación de la Escuela de Diseño Gráfico USAC con el diseño de material gráfico editorial digital para facilitar la gestión del proceso de graduación que es realizado por los estudiantes de Diseño Gráfico.

B) Objetivo de comunicación

Informar a los estudiantes de 9no y 10mo semestre acerca de los lineamientos, requisitos y etapas que deben realizarse para completar el proceso de graduación de manera efectiva en la Escuela de Diseño Gráfico, USAC.

C) Objetivo de diseño

Diseñar una guía digital que le explique al grupo objetivo cómo realizar el proceso de graduación a través de ejemplos que demuestren la manera correcta en la que debe utilizarse el Sistema de Proyecto de Graduación.

Es importante mencionar que los objetivos específicos, en este caso los objetivos B y C, están formulados para cumplir con el objetivo general, de manera que, para alcanzar el objetivo A, primero deben cumplirse los objetivos B y C.

02

| 02. Perfiles

2.1 ____ Perfil de la institución

2.2 ____ Perfil del grupo objetivo

2.1

Perfil del cliente, institución

Unidad de Investigación y Graduación (UNIG)

Sector de la sociedad en el que opera

UNIG actúa como contacto entre la USAC y las instituciones de índole social dentro de Guatemala que necesitan proyectos de comunicación visual, por lo tanto, se puede decir que la Unidad trabaja para una cantidad amplia de sectores de la sociedad como lo son el sector educación, ambiental y otros

La Unidad es dependiente de la Dirección de la Escuela de Diseño y se encuentra vinculada con la Unidad de Investigación de la Facultad de Arquitectura. UNIG se encuentra integrada por tres coordinaciones, la de la Unidad, la de Proyecto de Graduación y la del Ejercicio Profesional Supervisado (EPS).

Historial de la institución

UNIG lleva operando desde 2015 y es gracias a su trabajo ahora es posible llevar un mejor control de calidad de los proyectos de graduación que se generan dentro de la Escuela Diseño Gráfico. También es a partir del trabajo de UNIG que los procesos de asignación y aplicación de los exámenes privados ahora son más ágiles.



UNIDAD DE
INVESTIGACIÓN
Y GRADUACIÓN
Diseño Gráfico

Logotipo de UNIG, 2016

Identidad y comunicación

La identidad gráfica de UNIG fue creada en el año 2016 por Stephanie Urbina como parte de su proyecto de graduación. La institución se comunica principalmente a través de correos electrónicos. Los colores institucionales establecidos son el turquesa y el anaranjado.

Filosofía de la institución

Al ser una institución relativamente nueva aún existen algunos puntos que UNIG como equipo de trabajo necesita definir, de manera que, aún no poseen de forma concreta su visión, misión valores, a pesar de esto es posible afirmar que las actividades que desempeña UNIG como institución son realizadas en función del trabajo en equipo, la empatía, el compromiso y la puntualidad.

Servicios que prestan al G.O.

UNIG se encarga de dar seguimiento al proceso de graduación a través del SPG, acompañan los procesos de programación y gestión de los cursos que tienen relación con investigación y graduación, también tienen contacto con instituciones en donde se realizan el EPS y la práctica técnica y programan los exámenes públicos y privados.

1.3

Perfil del grupo objetivo

El perfil del grupo objetivo fue obtenido por medio de una encuesta realizada a estudiantes de último año de la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC. (Ver anexo 2.1)

Características sociodemográficas

El grupo objetivo al que se dirige el proyecto está conformado por estudiantes que cursan el 9° y 10° semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la USAC. Poseen edades entre los 22 y 27 años. Residen en la ciudad de Guatemala, Mixco y Villa Nueva. Su nivel de ingresos es de aproximadamente Q1,000 a Q4,000 al mes y obtienen sus ingresos ya sea del apoyo de sus padres, de sus empleos o de ambos.

Características psicográficas

Las actividades e intereses que realizan y poseen se enfocan en la obtención de conocimientos relacionados a su profesión, esto se debe a que se encuentran en una etapa de la vida en donde el crecimiento profesional es una parte esencial para la construcción de sus de quienes son como personas.

Personalidad y estilo de vida

Poseen un estilo de vida medianamente activa y les gusta conocer lugares nuevos y explorar su entorno. Se describen como personas colaboradoras. También, señalan que son capaces de adaptarse a cualquier tipo de cambio, ya sean positivos o negativos.



Foto: Gabriela Ocampo, 2017

Cultura visual

Los miembros del grupo objetivo son atraídos por una estética minimalista y contemporánea, también demuestran preferencia por el diseño conceptual o artístico. Para el grupo objetivo una imagen vale más que mil palabras y esto debido a que son personas con un sentido estético altamente desarrollado.

Relación de UNIG con el G.O.

Como parte de las actividades que realiza la Unidad de Investigación y Graduación cabe mencionar que le brindan atención a los estudiantes en relación a dar seguimientos a los trámites que realizan dentro del proceso de graduación o con las clases relacionadas al proyecto de graduación.

Y ya que se encargan de la planificación de los cursos del Ejercicio Profesional Supervisado y la Práctica Técnica Supervisada también contribuyen con asignar o sugerir posibles empresas e instituciones para que los estudiantes realicen esas etapas.

03

| 03.

Definición creativa

- 3.1 — Acerca de la Definición Creativa
- 3.2 — Ventajas y desventajas de las posibles piezas
- 3.3 — Piezas a diseñar
- 3.4 — Desarrollo del proceso creativo
- 3.5 — Fundamentación del concepto creativo
- 3.6 — Propuestas de códigos visuales

3.1

Acerca de la definición creativa

En esta etapa es en donde se plantean los criterios de diseño que permitirán iniciar la producción gráfica del proyecto. Cabe mencionar que para el desarrollo de la definición creativa se utilizaron diferentes herramientas que contribuyeron a recabar la información que sería necesaria para esta etapa.

Entre las herramientas que se utilizaron se tiene el *brief* (ver anexo 5.1) para conocer al cliente y el contexto del proyecto, también se utilizaron técnicas creativas para el proceso completo de conceptualización.

3.1.2 Estrategia de aplicación de las piezas

La siguiente serie de preguntas está orientada a comprender qué elementos a nivel operativo y administrativo serán necesarios para llevar a cabo de manera exitosa la ejecución de las diferentes etapas del proyecto.

[1] ¿De qué se trata?

El proyecto posee como temática principal el proceso de graduación dentro de la Escuela de Diseño Gráfico USAC.

[2] ¿Para qué?

El proyecto posee como temática principal el proceso de graduación dentro de la Escuela de Diseño Gráfico USAC.

[3] ¿Cuándo?

El proyecto deberá desarrollarse en 5 meses de febrero a del 2018 para luego ser implementado.

[4] ¿Con quiénes?

Estudiantes de Diseño Gráfico de 9° y 10°, semestre, Unidad de Investigación y Graduación (UNIG), Escuela de Diseño Gráfico (EDG) y FARUSAC.

[5] ¿Dónde?

Ciudad de Guatemala, instalaciones FARUSAC, Campus central en zona 12. Las validaciones se llevarán a cabo en los salones de clase a los que asista el grupo objetivo.

[6] ¿Con qué?

Como respuesta se enlistaron las posibles soluciones o piezas de diseño que podrían desarrollarse en el proyecto:

A) Infografías

B) Guía digital

C) Manual impreso

Las tres opciones que se enlistaron anteriormente responden positivamente a criterios de factibilidad y viabilidad en relación a las capacidades y el presupuesto que posee la institución para llevar a cabo el proyecto.

3.2

Ventajas y desventajas de las posible soluciones

La tabla que se presenta a continuación tiene como objetivo el facilitar la selección de la pieza de diseño que se utilizará como solución al problema de comunicación visual.

PIEZA	VENTAJA	DESVENTAJA	SI/NO
INFOGRAFÍA	La información puede colocarse de forma dinámica. El diseño de la infografía puede dividirse en diferentes secciones con información complementaria. Su formato puede ser grande y por lo tanto llamativo. Permitiría hacer que la información se transmitida de una forma más gráfica en lugar de ser solo texto.	Su distribución dependería de imprimir varias copias. No podría ser leída en todo momento porque solamente estaría disponible dentro de la Facultad. Podría dañarse o mojarse. Al ser un material impreso no podría distribuirse de forma tan fácil ya que sería necesario entregar las copias.	X
GUÍA DIGITAL	Es fácil de distribuir. Se pueden incluir elementos interactivos para facilitar la visualización del documento. Pueden incluirse <i>links</i> para complementar la información. Los materiales complementarios también pueden ser digitales.	Necesita de acceso a internet o a una computadora para poder visualizarse. El material al ser subido a una plataforma como Google Drive podría pesar mucho y hacer que su descarga y visualización sea demasiado lenta o se interrumpa.	✓
MANUAL IMPRESO	Es una pieza que podría usarse o leerse en cualquier momento. Puede contener cuantas páginas sea necesario. Podrían colocarse espacios para ejercicios o anotar información que ayuden al usuario a memorizar o comprender la información. Es un material que permitiría utilizar un tamaño diferente para maximizar el uso del papel como un recurso imprimir	Sería necesario imprimir varias copias. Es un material cuyo propósito hace que su uso se limite a una sola vez, por lo tanto, el reproducirlo no resulta completamente conveniente. Además el contenido al estar sujeto a los cambios de la plataforma digital usada podría cambiar y, por lo tanto, el realizar cambios en el supone un esfuerzo económico ya que es impreso.	X

3.3

Pieza a diseñar

Diseño de una guía digital

Una vez analizadas cada una de las posibles piezas o soluciones para el proyecto se concluyó que el diseño de una guía digital es la opción más viable y factible dado que supone muchas ventajas tanto para el grupo objetivo como para la institución.

Entre estas ventajas se entiende que una guía puede distribuirse de forma más fácil a través de los medios y canales que posee UNIG, en este caso el material será enviado a través de los correos institucionales usados tanto por la Unidad como por los estudiantes, lo cual, asegurará que la información llegue a cada uno de los miembros del grupo objetivo.

Ventajas de la pieza seleccionada

Una guía digital le da libertad a la institución de realizar cambios en caso de que se necesite expandir o reducir la información del material, esto debido a que el contenido de la guía está sujeto a las modificaciones o mejoras que se hagan en la forma de hacer el proceso de graduación en el SPG (ver glosario).

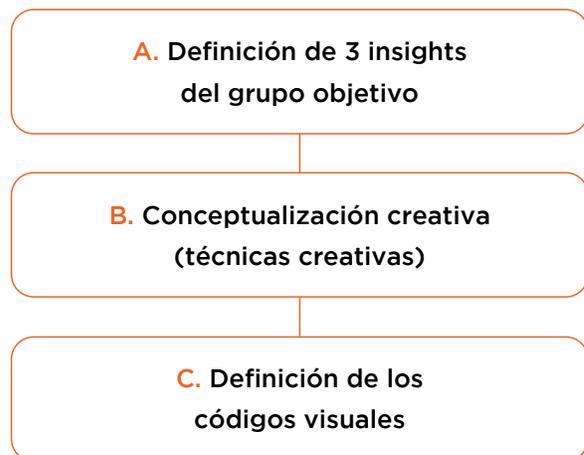
En conclusión, el diseño de una guía digital es la mejor opción ya que es fácil de distribuir, su reproducción no supone gastos y permite incluir cuanta información sea necesaria además de permitir incluir gráficos y elementos interactivos como podrían ser formularios y botones de navegación.

3.4

Desarrollo del proceso creativo

Fases del proceso creativo

El proceso creativo se refiere a los pasos o fases que deben seguirse para generar ideas en torno a un reto o problema por resolver. En el caso del diseño de la guía que se plantea dentro de este proyecto el proceso creativo consistió en las siguientes tres fases:



Para el desarrollo de estas tres fases se utilizaron diferentes técnicas creativas que contribuyeron a orientar la creación de ideas para utilizar en el proyecto.

Por ejemplo, se utilizó la técnica creativa del SPICE & POEMS (ver pág.15) para encontrar los insights del grupo objetivo que luego serían utilizados para generar tres conceptos creativos diferentes en función de otras tres técnicas creativas (ver pág.17)

[A]

Insight del grupo objetivo

¿Qué es un insight?

Un “insight” es un término anglosajón utilizado mayormente en el mercadeo para definir la percepción y las motivaciones que condicionan el comportamiento de un grupo de personas en relación a un tema, sector, servicio o producto. (Marketing Directo, 2018)

[A.1] SPICE & POEMS

El SPICE & POEMS es un acrónimo en inglés y una técnica creativa que consiste en describir diferentes necesidades y motivaciones del grupo objetivo en relación al significado de cada una de las letras de las palabras.

A continuación, se presenta el proceso y el desarrollo de aplicación de la técnica creativa para encontrar los 3 insights del proyecto:

S) SOCIAL

Forman relaciones que representan oportunidad de crecer profesionalmente.

P) PHYSICAL / FÍSICO

Son personas que están preocupados por el bienestar de su sociedad y el de su ambiente. Buscan la manera de resolver problemas.

I) IDENTITY / IDENTIDAD

El grupo objetivo se caracteriza por ser colaboradores, trabajadores y proactivos. Desean cambiar de forma positiva su entorno.

C) COMMUNICATION / COMUNICACIÓN

Las redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram son utilizadas por el grupo objetivo para comunicarse, informarse y expresarse.

E) EMOTIONAL / EMOCIONAL

Les gusta expresar lo que sienten y piensan con las personas que los rodean. Se encuentran en un momento de su vida en el que todo lo que hacen lleva consigo mucho trabajo.

P) PEOPLE / PERSONAS

Estudiantes de la Licenciatura en Diseño Gráfico que cursan 9° y 10° semestre de la Universidad San Carlos de Guatemala.

O) OBJECTS / OBJETOS

Guías digitales, diagramas e infografías. Esto incluye cualquier tipo de pieza o diseño que pueda incluirse dentro del material principal.

E) ENVIROMENTS / AMBIENTES

Cualquier lugar donde el grupo objetivo pueda acceder a la información de la guía, ya sea desde sus casas o en el campus de la USAC.

M) MESSAGE / MENSAJE

Pasos, requisitos y trámites para completar de forma efectiva el proceso de graduación en la Escuela de Diseño Gráfico.

S) SERVICES / SERVICIOS

Explicar de qué manera realizar cada una de las fases del proceso de graduación a través del Sistema de Proyecto de Graduación (SPG).

[A.2] Insights seleccionados del SPICE & POEMS

Los insights fueron formulados como producto del SPICE & POEMS y fueron seleccionados a partir de la tabla de potencialidad de insights (ver anexo 3.2). Las frases que a continuación se presentan son ideas concisas de cómo el grupo objetivo se siente en relación a los procedimientos que forman parte del proceso de graduación en la Escuela de Diseño Gráfico.

[INSIGHT NO.1]

“No existe algún tipo de ayuda formal que nos explique cómo realizar los trámites del proceso de graduación.”

INSIGHT NO.2

“Comprendemos para qué sirve cada uno de los pasos del proceso de graduación mientras realizamos los trámites.”

INSIGHT NO.3

“Entre compañeros nos apoyamos para entender como realizar correctamente el proceso de graduación.”

A partir de los insights se desarrollarán las técnicas creativas para conceptualizar.

[B]

Conceptualización Creativa

[B.1] Técnica creativa 1 / Relaciones forzadas

Las relaciones forzadas son un método creativo desarrollado por Charles S. Whiting en 1958. Esta técnica se basa en el principio de originar un concepto o idea nueva al combinar lo conocido con lo desconocido. Cabe mencionar que este método es muy útil para generar ideas que complementan al Brainstorming una vez que ya se aplicó la técnica previamente.

¿En qué consiste esta técnica creativa?

1. Se realizan 2 listados de palabras, la primera palabra proviene del insight y la segunda palabra es elegida al azar, por ejemplo puede ser un objeto o una imagen que pueda describirse.
2. Cada palabra base de los listados tienen que descomponerse en más palabras.
3. Se establecen relaciones entre las palabras 2 de los listados y se genera el concepto.

Planteamiento Inicial / [INSIGHT NO.1]

“No existe algún tipo de ayuda formal que nos explique cómo realizar los trámites del proceso de graduación.”

Palabra Insight 1: “Explicación”	Palabra al azar: “Regla”	Relación entre palabras
Desplegar	Trazo	Desplegando trazos
Expansión	Puntos	Expansión de puntos
Simplificación	Línea	Simplificación lineal
Descifrar	Trayectoria	Trayectoria descifrada
Informar	Alineación	Información alineada
Impulso	Medición	Impulsos medidos

Concepto creativo 1 formulado de esta técnica creativa = **“SIMPLIFICACIÓN LINEAL”**

[B.2] Técnica creativa 2 / Mapa mental

Un mapa mental es un diagrama usado para representar las palabras, ideas u otros conceptos ligados y dispuestos radialmente alrededor de una palabra clave o de una idea central. El mapa mental es una técnica desarrollada por el psicólogo británico Tony Buzan. Con el mapa mental organizamos las ideas a partir de un planteamiento central. Este método permite que las ideas generen otras ideas y se pueda ver cómo se conectan, se relacionan y se expanden libres de cualquier tipo de organización lineal. (Francisco Torreblanca, 2015)

¿En qué consiste esta técnica creativa?

1. El problema o asunto más importante se escribe en el centro del mapa. (Insight No.2)
2. Luego de forma ramificada se colocan palabras e ideas que se relacionan con la idea central.
3. De cada una de las ramificaciones se hace un análisis del cual saldrá el concepto.

Planteamiento Inicial / [INSIGHT NO.2]

“Comprendemos para que sirve cada uno de los pasos del proceso de graduación mientras realizamos los trámites.”



El concepto creativo que se formuló a partir del mapa mental es resultado de encontrar una idea central que enmarcara los conceptos colocados dentro del mapa, esto en función de identificar ideas que parecieran ser similares o tan importantes que se repitieron durante el proceso.

Concepto creativo 2 formulado de esta técnica creativa = **“ESCALANDO NIVELES”**

[B.3] Técnica creativa 3 / Estratales

El estratal es una técnica creativa creada por Edward de Bono y sirve para generar ideas nuevas a partir de la combinación de enunciados que se encuentran basados en un planteamiento general. Un estratal es una serie de enunciados paralelos que se consideran como una totalidad. No es necesario que los enunciados tengan entre sí conexión alguna. Tampoco se pretende entenderlos. No se intenta abarcar todo los aspectos ni ser descriptivo. (Interviene Consultores, 2015, página 17)

Así como se usa una palabra al azar simplemente porque uno quiere usarla, los diferentes enunciados se colocan juntos en un estratal simplemente porque se desea colocarlos juntos de ese modo. El propósito de un estratal es la sensibilización de la mente para que puedan aparecer ideas nuevas o diferentes de un concepto central. (Interviene Consultores, 2015, página 18)

¿En qué consiste esta técnica creativa?

1. Se selecciona un enunciado inicial, en este caso será el insight número 3.
2. De la idea central se redactan diferentes frases, mínimo 5.
3. De las frases redactadas se selecciona una de ellas que proponga algo diferente o nuevo.

Planteamiento Inicial / [INSIGHT NO.1]

“Entre compañeros nos apoyamos para entender cómo realizar correctamente el proceso de graduación.”

Los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico USAC son colaboradores.

Aprender también significa enseñar o compartir.

Cada trámite dentro del proceso de graduación forma parte de un todo más grande.

El proceso de graduación se realiza por muchos estudiantes de forma simultánea.

Existen diferentes entidades involucradas en el proceso de graduación de la Escuela de Diseño.

Hacer el acto de graduación es sinónimo de haber sido responsable y diligente.

Concepto creativo 3 formulado de esta técnica creativa = **“PARTES DE UN TODO”**

B.4

Selección del concepto creativo

[B.4.1] Importancia del concepto creativo

El concepto creativo se constituye como una parte vital para la ejecución de cualquier proyecto de diseño debido a que este facilita la generación de soluciones gráficas bajo una misma línea de pensamiento. En este sentido la importancia del concepto creativo reside en la capacidad que este tiene para mantener la coherencia visual e intelectual entre todos los elementos que se diseñen para un proyecto en general.

[B.4.2] Proceso de selección del concepto creativo

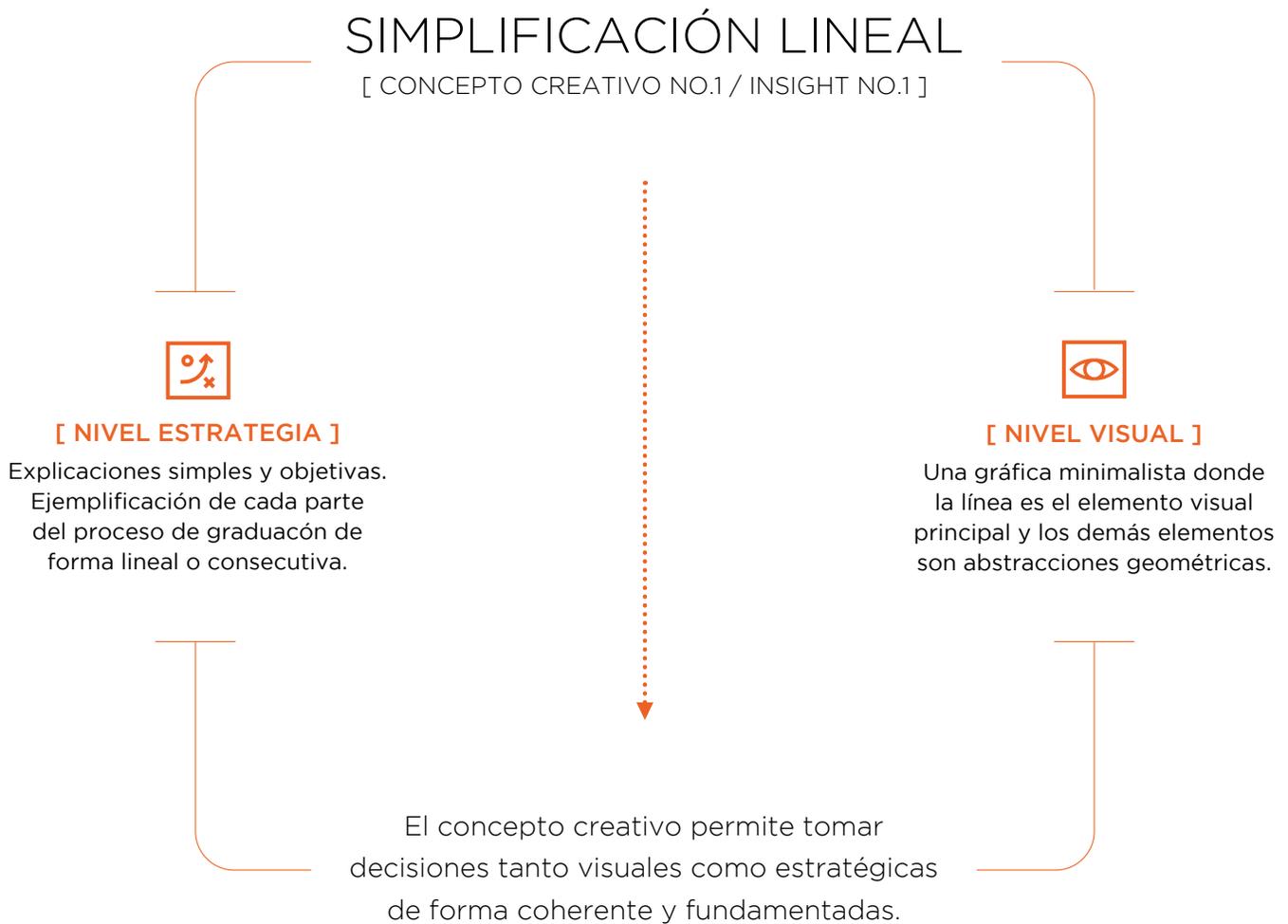
1. Se pondera de 1 a 10 cada concepto creativo en relación a si es posible trasladarlo de forma gráfica, el nivel de pertinente con la temática que se está trabajando y si permite generar ideas para resolver el problema de comunicación.
2. El concepto con mayor puntuación será el seleccionado para trabajar y se procederá a fundamentar para evidenciar de qué manera será implementado en el proyecto.

	Concepto No.1	Concepto No.2	Concepto No.3
 ¿Es fácil de trasladar visualmente?	9	5	7
 ¿Se relaciona con el tema del proyecto?	7	5	5
 ¿Permite generar ideas y soluciones?	9	7	7
TOTAL	23	17	19

De acuerdo con las puntuaciones obtenidas de la anterior tabla el concepto creativo que es la mejor opción para trabajar es el concepto número 1. Ya teniendo seleccionado el concepto creativo es necesario dejar claro cómo será utilizado en la producción gráfica y estratégica.

3.5

Fundamentación del concepto creativo



[B.4.1] Explicación del concepto creativo seleccionado

Este concepto propone que el proceso de graduación puede ser explicado de mejor manera si es visto como una serie de pasos que suceden de forma lineal con el propósito de llegar a una meta. De forma gráfica el concepto puede ser aplicado a través de una estética minimalista en donde los elementos gráficos como íconos y diagramas permitirán que la información que estará siendo proporcionada sea entendida de forma fácil.

3.6

Propuestas de códigos visuales

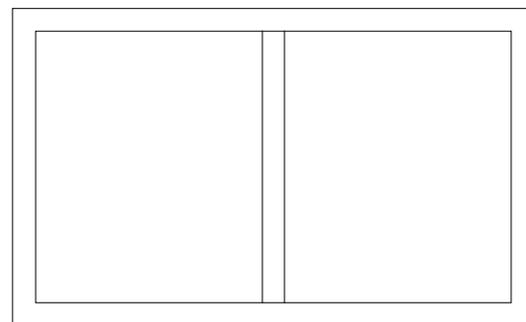
[A] Premisa de formato

El tamaño seleccionado para trabajar es de 1280 px de ancho por 800 px de alto. Este es un formato utilizado frecuentemente en el diseño de materiales digitales como páginas web debido a que se ajusta de forma eficiente a los diferentes tipos de pantallas.



[B] Premisa de retícula

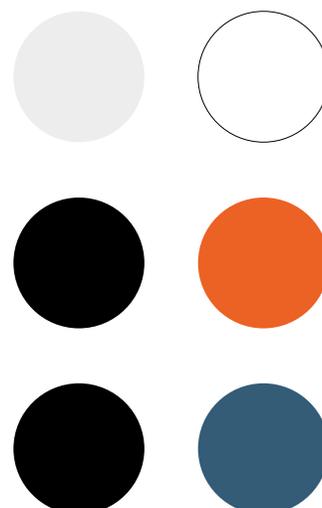
Se utilizará una retícula de 2 columnas, esta presenta como ventaja colocar de forma balanceada y armoniosa tanto el texto como las imágenes. Además, de que la distribución de dos columnas puede dividirse en cuatro columnas si llegase a ser necesario.



[C] Premisa de color

La paleta cromática principal por utilizar son los colores institucionales. Los colores establecidos por UNIG y que se deben usar son el blanco, naranja y turquesa.

En cuanto a la paleta de color secundario o a los colores de apoyo se decidió utilizar el gris y el negro debido a que estos pueden ser usados para textos y elementos gráficos como líneas e íconos sin tener que robar el protagonismo de los colores principales.



[D] Premisa fotográfica

La fotografía se utilizará de forma reducida dentro de la pieza, esta será empleada para el diseño de la portada y de forma complementaria en algunas secciones de la guía. Se plantea utilizar composiciones sencillas con planos medios y de detalle.



[E] Premisa tipográfica

Para la selección tipográfica se decidió emplear la tipografía “Pluto Sans” en su modalidad light para los títulos y subtítulos. También se seleccionó la tipografía “Gotham” en su modalidad light para cualquier tipo de textos como los numerales de página.

PLUTO SANS / LIGHT
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg 0123456789

GOTHAM / LIGHT
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg 0123456789

[F] Premisa iconográfica

El estilo de icono será bidimensional y simple con un peso de línea ligera y constante. Los íconos son una representación visual simplificada de un objeto o acción, por lo tanto, deben de ser diseñados para ser entendidos de forma sencilla o de forma rápida.



[G] Premisa de ilustración

Se utilizará la ilustración tipo vectorial. Este estilo de ilustración se seleccionó en función de la cultura visual del grupo objetivo, de manera que las ilustraciones que se incluyan en el diseño del material serán geométricas, sencillas y sin volúmenes o sombras.



04

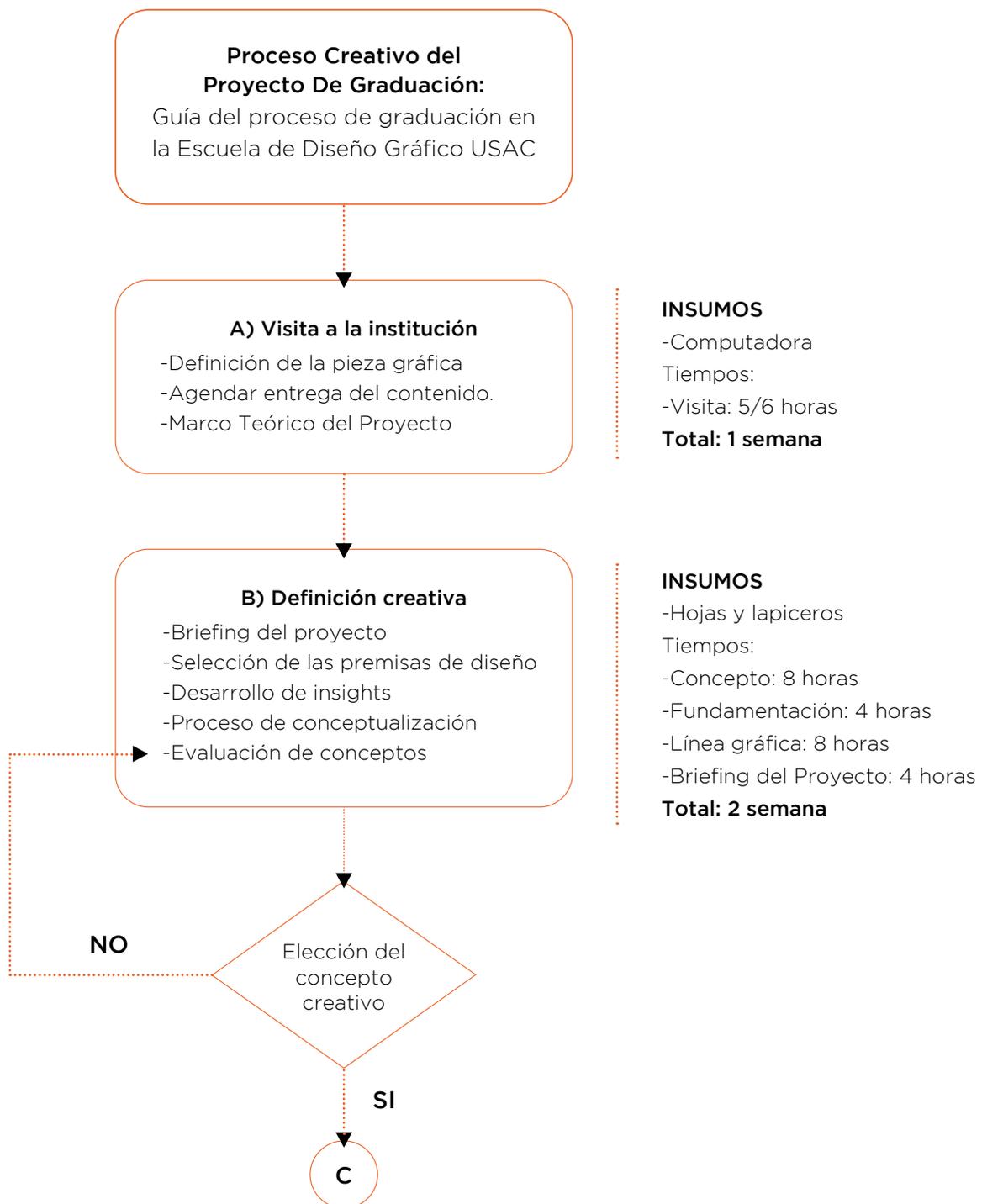
| 04. Planeación operativa

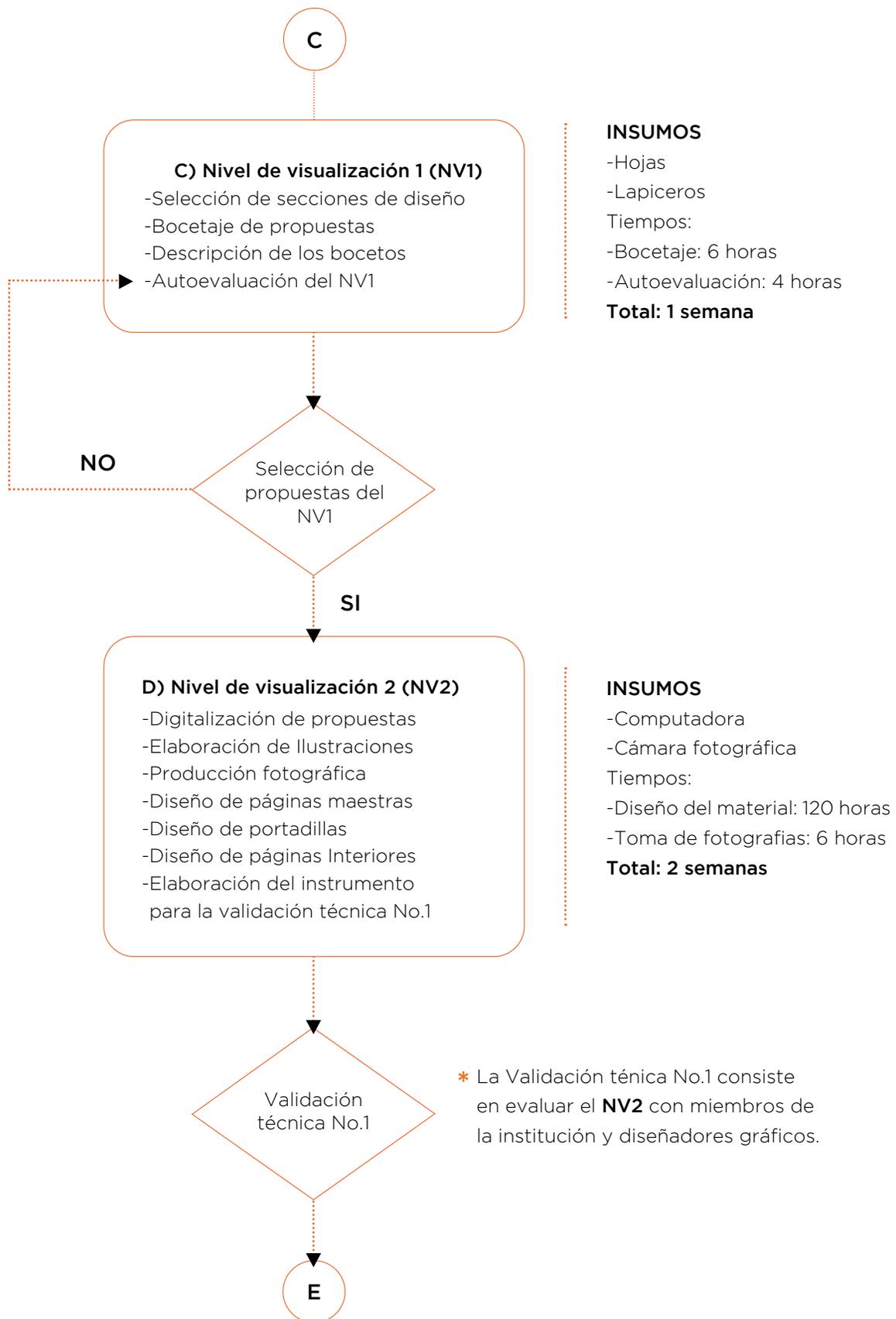
4.1 ____ Flujograma del proyecto

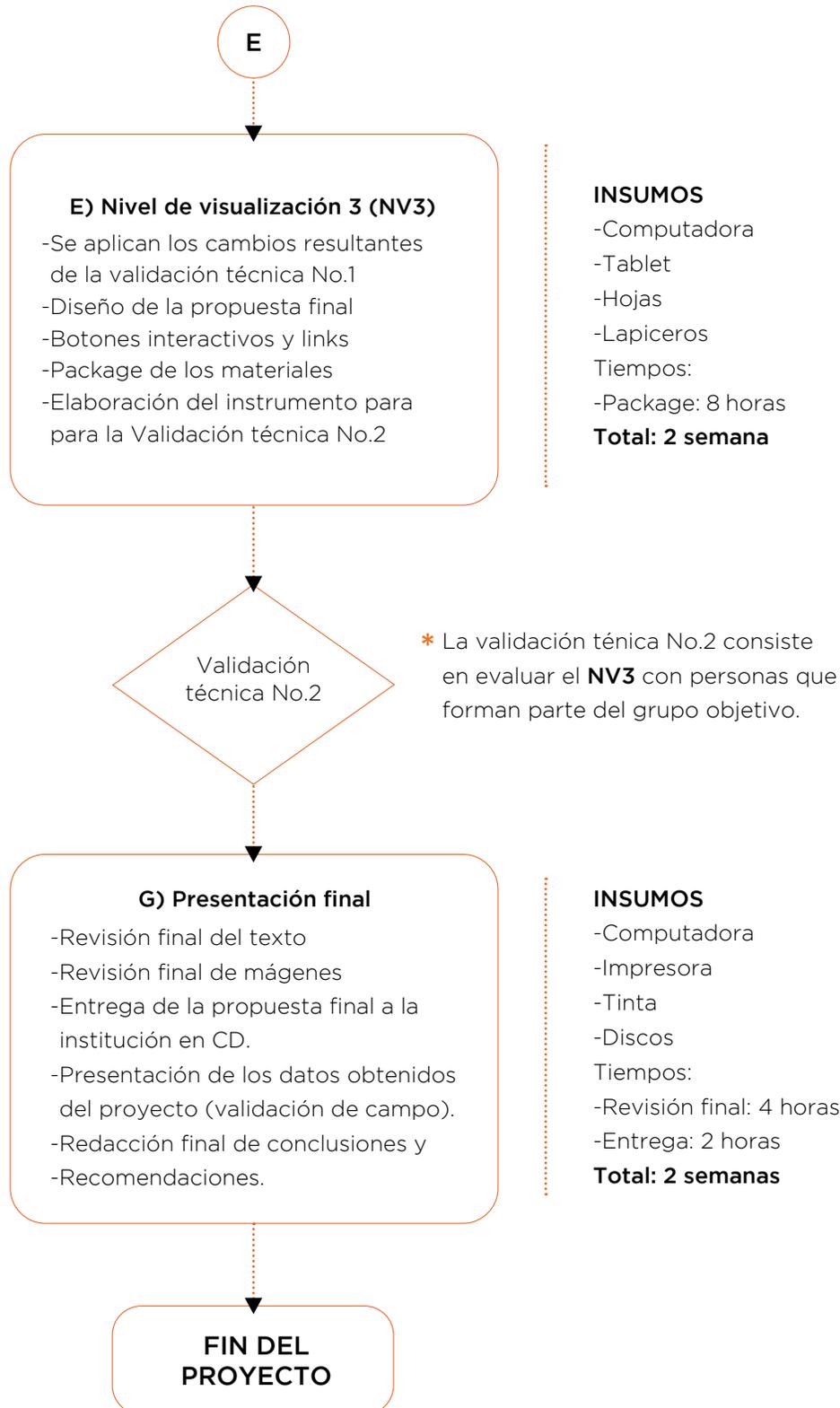
4.2 ____ Cronograma del proyecto

4.1 Flujograma del proyecto

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







05

| 05. Marco teórico

- 5.1 — Incidencia del
diseño gráfico en
la optimización de
procesos administrativos

- 5.2 — El diseño editorial y
las guías como herramientas
de comunicación visual

El diseño editorial y las guías como herramientas de comunicación visual

El diseño gráfico es una profesión que se divide en diferentes áreas o ramas las cuales se enfocan en satisfacer diferentes necesidades de comunicación. Entre estas áreas está el **diseño editorial**, el cual se especializa en la composición de publicaciones tanto impresas como digitales. El diseño editorial se enfoca en la difusión de conocimiento a través de tipografías, colores y formas dentro de un formato de manera que se logre comunicar de forma inequívoca el contenido de un mensaje. (David Zanón, 2007, pág. 10)

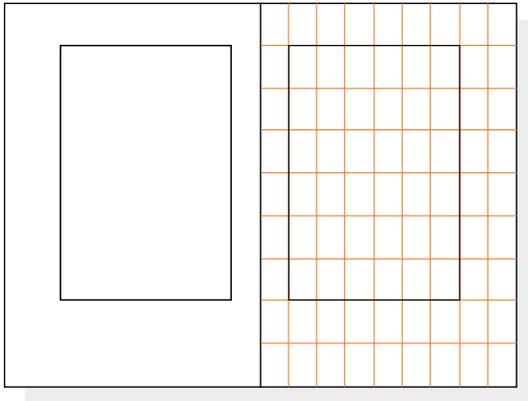
El diseño editorial contempla la producción de diferentes materiales gráficos como libros, revistas, manuales y guías. Ahora bien, en relación al proyecto y al material que se estará desarrollando para UNIG es importante definir en qué consiste una guía y cuál es su propósito. De acuerdo con Lakshmi Bhaskaran (2006) una guía es un documento que posee información importante o necesaria para entender cómo realizar una actividad o procedimiento.

Las guías sirven para **orientar y explicar** cómo debe hacerse algo. Siempre se espera que una guía sea concisa. Las guías no incluyen toda la información acerca de cómo funciona algo, sino que su objetivo es enseñar a hacer que ese algo funcione de forma correcta. Las guías pueden ser ajustadas al tipo de consumidor. Suelen ser informales y su contenido es más relativo, no tan extenso o complicado.

Dentro de las razones por las cuales una guía es la pieza ideal para dar a conocer el proceso de graduación es posible afirmar que permite proporcionar información de forma clara, además, su diseño toma muy en consideración las capacidades de comprensión de los usuarios que estarán haciendo uso de ella, por ejemplo, si el grupo objetivo es más asiduo al aprendizaje visual entonces la guía deberá enfocar el diseño de su contenido en diagramas e ilustraciones más que en texto o tablas.

Al ser un producto del diseño editorial la construcción de una guía se encuentra sujeta a una serie de consideraciones prácticas como la **diagramación**, de la cual se puede decir que esta es la acción de distribuir y organizar los elementos de un mensaje editorial en un espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización en donde se le da relevancia a los contenidos más importantes con el objetivo de lograr que el documento sea de fácil leer y comprender por el receptor. (Anónimo, "Diagramación", 2012)

Para realizar una diagramación existen ciertos elementos gráficos como son los cuerpos de texto que incluyen titulares, subtulares y el texto en general. También están las ilustraciones, fotografías, diagramas y tablas que son utilizadas como elementos complementarios al texto.

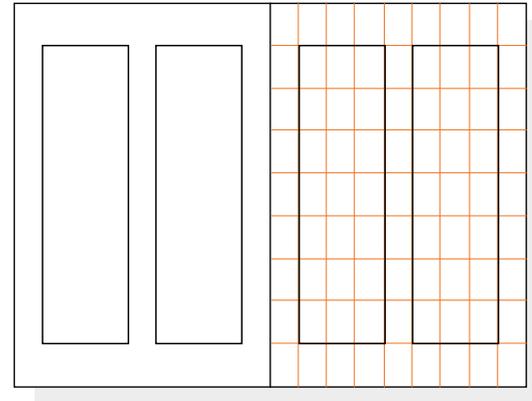


[Retícula manuscrita]

En relación a las retículas éstas son definidas como la estructura invisible del diseño de una página que da orden y consistencia a una composición. Teniendo esto en cuenta a la hora de trabajar en los proyectos se debe escoger la solución más acertada. (Fran Marín, Diseño de Retículas, 2014)

Entre los **tipos de retículas** se tiene primero la retícula manuscrita, esta se encuentra estructurada para ser empleada en la presentación de textos largos. Esta es utilizada mayormente en el diseño de libros con mucho texto ya que posee márgenes amplios y una sola columna en donde se colocan los elementos de diseño.

También se tiene las retículas por columnas, esta ofrece bastante **flexibilidad y versatilidad** puesto que permite destinar la división del formato en columnas para diferentes tipos de contenido (unas para imágenes, otras para texto, titulares, cuerpo, otros.) El formato variará dependiendo de la cantidad de columnas que se desee incluir en sintonía con el tipo de contenido que esté tratando, el medio que se está diseñando, la finalidad del proyecto y el tipo de lectores.



[Retícula de columnas]

En el diseño de una guía también existen otras consideraciones técnicas como lo son los **márgenes y el tamaño del formato**, esto sin importar que sea una publicación digital o impresa, en el caso de la guía que se estará trabajando para UNIG se decidió trabajar en un formato digital, esto debido a las ventajas que supone la distribución de este tipo de material. (Anónimo, Sistemas de Color)

Para concluir es necesario agregar que el diseño editorial y el **diseño de una guía digital** son las mejores opciones para solucionar el problema de comunicación debido a que esta área del diseño gráfico y la pieza seleccionada aprovechan el creciente interés del grupo objetivo por tener acceso a información útil de forma rápida a través de medios digitales.

Por lo tanto, con el diseño de este proyecto no solamente se estará logrando explicar de forma efectiva cómo realizar el proceso de graduación en la Escuela de Diseño Gráfico, sino que también se estará logrando que la información que forma parte del material a diseñar pueda ser distribuida de forma fácil y completa a todos los estudiantes que forman parte del grupo objetivo.

Incidencia del diseño gráfico en la optimización de procesos administrativos

Para comprender el contexto y la temática en la que se estará incidiendo dentro del proyecto antes es necesario definir algunos aspectos teóricos permitirán fundamentar cada una de las decisiones de diseño que serán necesarias realizar. En este caso se hará una revisión del **proceso de graduación** dentro de la Escuela de Diseño Gráfico y de qué manera el diseño gráfico contribuirá a solucionar el problema de comunicación del proyecto en cuestión.

De acuerdo al Normativo de Proyecto de Graduación (FARUSAC, 2016) el proceso de graduación es la estructura académica encargada de regular y normar la elaboración y aprobación del proyecto de graduación el cual es utilizado para optar al título de en grado de licenciado en la Universidad San Carlos de Guatemala. Este proceso se desarrolla durante el 9° y 10°. semestre y tiene lugar en las asignaturas de Proyecto de Graduación 1 y 2, EPS y culmina en la realización del Examen Privado y el Examen Público.

Si bien la parte académica posee un porcentaje significativo también existe una parte administrativa que es realizada en el **Sistema de Información Académica (SIA)** y que tiene el propósito de oficializar el proceso de graduación. En esta plataforma el estudiante completa cuatro fases que van desde la definición del proyecto de graduación hasta la solicitud de los exámenes privados y públicos.

El proceso de graduación es completado una vez que el estudiante realiza diferentes trámites que involucran el trabajo y la colaboración de diferentes entidades dentro de la Escuela de Diseño Gráfico y la Facultad de Arquitectura, esto convierte al proceso de graduación en un procedimiento administrativo extenso que puede resultar confuso para los estudiantes de diseño si no es explicado de una forma que se ajuste a sus capacidades de comprensión.

Ahora bien, ya habiendo hablado acerca del proceso de graduación y en qué consiste, ahora es necesario explicar cómo encontrar dicha solución gráfica posee implicaciones y **beneficios sociales**, por lo tanto, en los siguientes párrafos se exponen algunas ideas de cómo el diseño tiene la capacidad de mejorar la transmisión de información y también cómo puede contribuir a optimizar la ejecución de un proceso administrativo.

Durante los últimos 60 años el diseño gráfico se ha consolidado como una profesión que ha desarrollado sus propias funciones dentro de la sociedad, entre estas tiene especial relevancia la de “resolver ideas”. Es decir, dar forma a un mensaje, lo cual consiste en ordenar y dar jerarquía a información que deberá ser comunicada, en resumidas cuentas, el diseño gráfico se trata de simplificar y concentrar al máximo la eficacia comunicativa. (Villa McLuhan, 2014)

En base al párrafo anterior se puede decir que la intervención del diseño gráfico en el proyecto permitirá encontrar una forma más simple de explicar el proceso de graduación al grupo objetivo debido a que el diseño gráfico al ser producto de un proceso de investigación y análisis previo posibilita distinguir qué partes del proceso son verdaderamente esenciales para lograr que los estudiantes logren comprender la forma correcta de realizarlo.

Por ejemplo, un diagrama con ilustraciones que explique de forma resumida las cuatro fases del proceso de graduación es evidentemente más sencillo de comprender que dos bloques de texto extenso que hablen de lo mismo. Es por eso que este proyecto de diseño gráfico lo que estará logrando es **simplificar un contenido que es difícil de comprender** y lo convertirá en un contenido con la capacidad de lograr que un grupo de personas realice de forma efectiva una serie de pasos y requisitos.

Ahora, para concluir, es necesario hablar de los beneficios sociales que están implicados en la puesta en marcha del proyecto, esto debido a que el material por diseñar se encuentra dirigido a un grupo de personas cuyo trabajo como profesionales de la comunicación visual tendrá un impacto alto en la sociedad guatemalteca.

De acuerdo con la Coordinadora de EPS, la licenciada Carolina Aguilar (2017), cada año al menos **110 estudiantes realizan el EPS** y desarrollan proyectos dirigidos a contribuir al trabajo de instituciones públicas de Guatemala, por lo tanto, cada año la Escuela de Diseño Gráfico aporta de forma activa a través de estos proyectos al desarrollo de diferentes sectores y comunidades de Guatemala.



Foto: Ingrid Morales, 2017

De la misma manera, se puede decir que cada año al menos 110 estudiantes se someten al proceso de graduación, de los cuales la gran mayoría no conoce a cabalidad en qué consiste dicho proceso, dando lugar a dificultades desde diferente magnitud.

También es necesario aclarar que el proceso de graduación idealmente debería ser realizado dentro de los **6 meses próximos** a la culminación del 10° semestre, por lo tanto, si un estudiante no realiza el proceso de forma correcta este se estará retrasando y postergando su egreso como profesional de la USAC, lo cual se traduce en una reducción de la cantidad de profesionales egresados que la Universidad San Carlos proyecta anualmente.

Por lo tanto, este proyecto y el cumplimiento de sus objetivos no solamente suponen una mejoría a la manera en la que se realiza el proceso de graduación, sino que también se constituye como un aporte que le permitirá a los futuros licenciados de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC culminar de forma exitosa esa última etapa antes de convertirse en profesionales del diseño gráfico con la capacidad de utilizar lo aprendido.

06

| 06. Producción gráfica

- 6.1 ____ Nivel de visualización 1
- 6.2 ____ Nivel de visualización 2
- 6.3 ____ Nivel de visualización 3
- 6.4 ____ Fundamentación de la pieza gráfica
- 6.5 ____ Especificaciones técnicas
- 6.6 ____ Resumen de costos

6.1

Nivel de visualización 1

La producción gráfica del proyecto inicia con el nivel de visualización 1, en este se bocetaron dos opciones teniendo en cuenta el concepto creativo y las premisas de diseño. Para realizar el bocetaje se decidió separar en dos secciones principales a los elementos que componen el diseño de la guía, estos son portada y las páginas interiores.

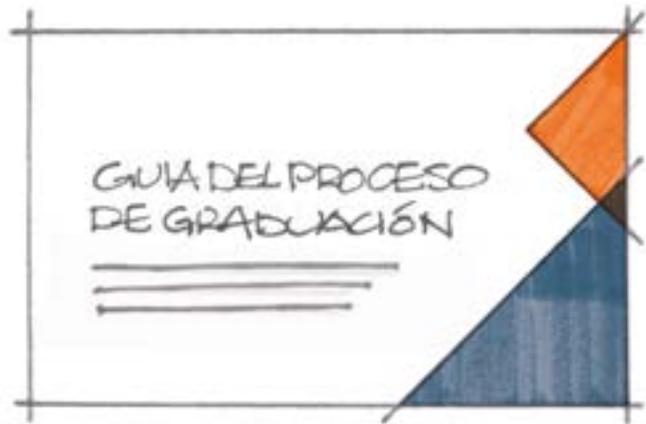
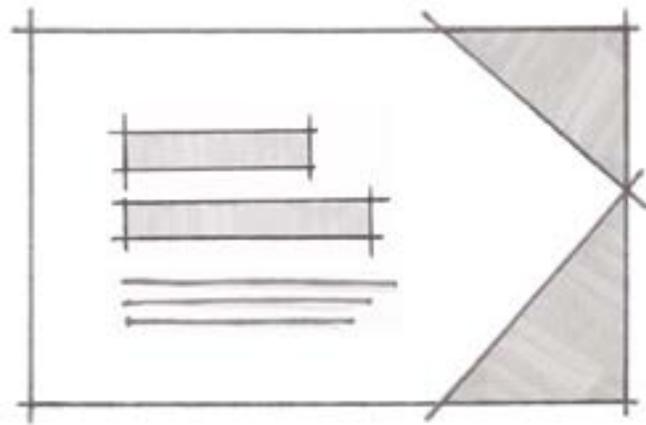
[Propuesta “A”] Diseño de portada

Esta propuesta parte de la idea de utilizar el elemento “lineal” del concepto creativo de una forma más dinámica y menos estática. En función de esto se trazaron dos líneas en diagonal que al ser unidas dan como resultado dos tipos de triángulos diferentes que también fueron aprovechados para emplear cada uno de los colores institucionales de UNIG.



Características clave de la propuesta:

- El titular está colocado en dos líneas.
- El punto focal son los triángulos de color.
- El recorrido visual es horizontal.



[Propuesta "A"]

Diseño de páginas interiores

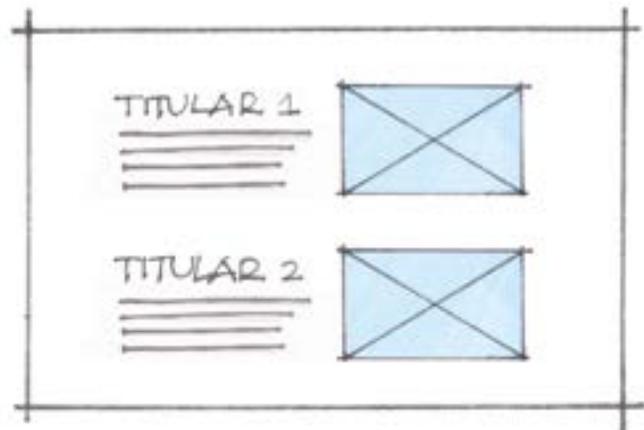
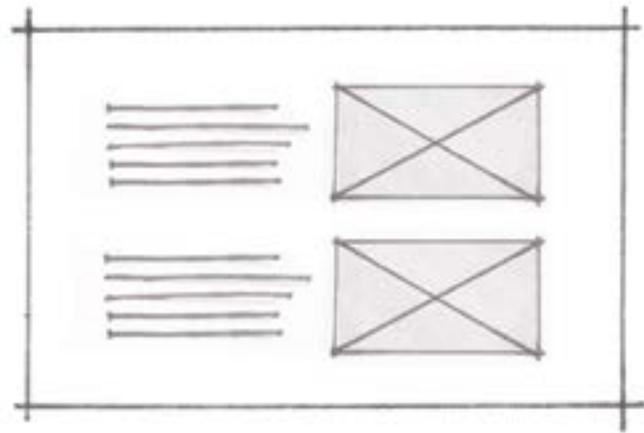
En esta diagramación se propone colocar la explicación de dos pasos por página de manera que se pueda visualizar de forma ordenada y consecuente el procedimiento que debe realizarse en el sistema. La página se divide en dos columnas, en la primera se colocarán los textos y en la segunda las imágenes del sistema de graduación.

Lo relevante de esta propuesta es que la retícula de dos columnas que fue definida en las premisas de diseño ahora está siendo utilizada como una retícula de cuatro módulos para colocar los elementos de diseño en la página, esto lo que logra es colocar más o menos información si fuese necesario.



Características clave de la propuesta:

- Dos pasos por página.
- Se coloca elementos en dos columnas.
- Información de página en la parte superior.



[Propuesta “B”] Diseño de portada

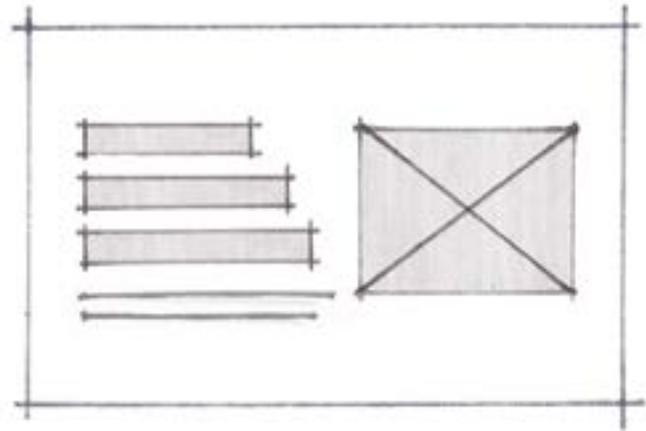
El diseño de esta propuesta opta por utilizar una fotografía en lugar de un motivo gráfico. Esto con el motivo de comunicar de forma clara la temática de la propuesta. En función de esto se propone utilizarla una fotografía en donde se visualice la pantalla principal del Sistema de Proyecto de Graduación. En cuanto al tratamiento visual se decidió colocar la fotografía de una laptop acompañada de la información de la portada a un lado de ella.

Esta propuesta presenta una estructura más dinámica en comparación a la propuesta “A”, esto se logró al colocar los elementos de diseño en función del recorrido visual que es dado la composición entre el texto y la fotografía. Para esta portada también se propone utilizar una composición sencilla.



Características clave de la propuesta:

- El titular está colocado en tres líneas
- El recorrido visual es horizontal.
- El punto focal es el título de la guía.



[Propuesta “B”] Diseño de páginas interiores

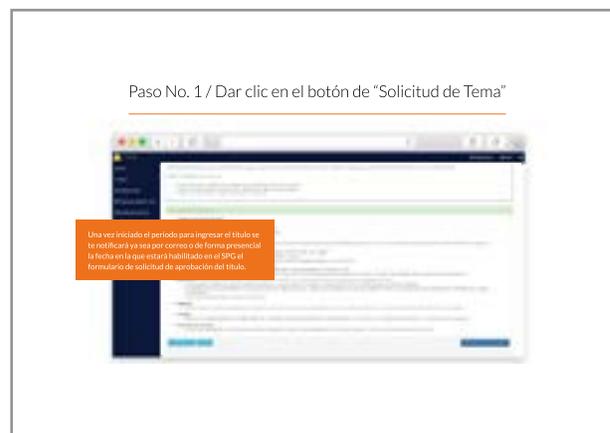
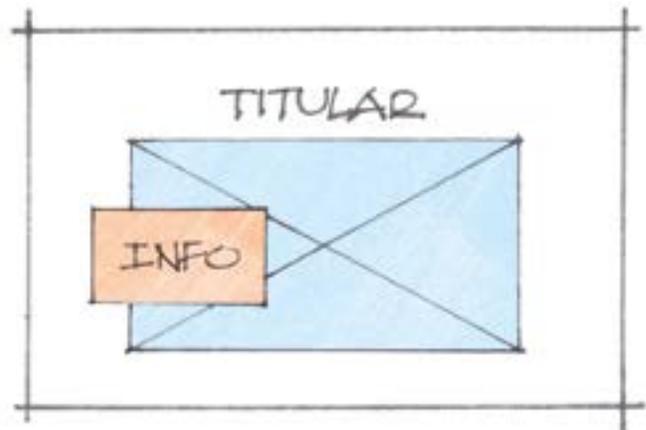
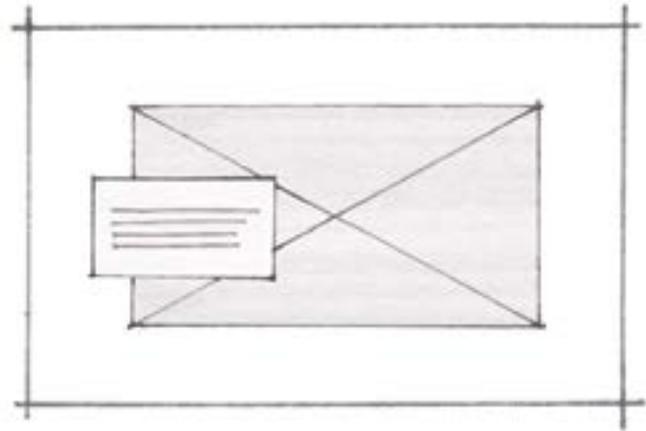
La diagramación de esta propuesta se enfoca en mostrar de forma detallada lo que se puede visualizar en el sistema al momento de realizar el proceso de graduación. En esta opción se propone colocar una imagen por página, de manera que se pueda ver a grandes rasgos un ejemplo de los pasos que deben realizar.

En esta diagramación el texto explicativo es reducido y se encuentra colocado en forma de anotación o “llamada de atención”, lo que se desea lograr con este tipo de diagramación es dar un enfoque más visual y menos textual a las explicaciones de cómo realizar el proceso de graduación. La ventaja de esta propuesta es que el lector, al tener las imágenes en grande, podrá tener una mejor idea de la manera en la que aparecen los pasos del proceso en el SPG.



Características clave de la propuesta:

- Se coloca un paso por página.
- Las imágenes son en punto focal.
- El texto se coloca a modo de anotación.



6.1.2

Fundamentación de las piezas seleccionadas en el NV1

Resultados de la autoevaluación

De acuerdo con lo obtenido en la tabla de autoevaluación (ver anexo 6.1) las propuestas mejor ponderadas y, por lo tanto, las más pertinentes para seguir desarrollando en el proyecto son el diseño de portada de la propuesta “B” y el diseño de páginas de la propuesta “A”. Estas dos opciones se acoplan de mejor manera al concepto creativo “Simplificación Lineal” debido a que explican de forma consecuente la forma en la que debe realizarse el proceso de graduación.

Aspecto estético / minimalismo

Como parte del nivel de visualización 1 también fue posible seleccionar la estética que dictaría el diseño completo del proyecto. En este caso las propuestas seleccionadas presentan una estética minimalista lo cual es un punto a favor en función de interesar al grupo objetivo tomando de base su cultura visual. Además, este estilo permite mantener una congruencia visual entre los demás materiales que son diseñados en la institución.

Uso del color en las propuestas

En este nivel de la propuesta se utilizaron los colores de forma sencilla, es decir, sin degradados, se incluyeron los colores institucionales de UNIG los cuales son el turquesa y el anaranjado. El color anaranjado es utilizado como un color de acento.

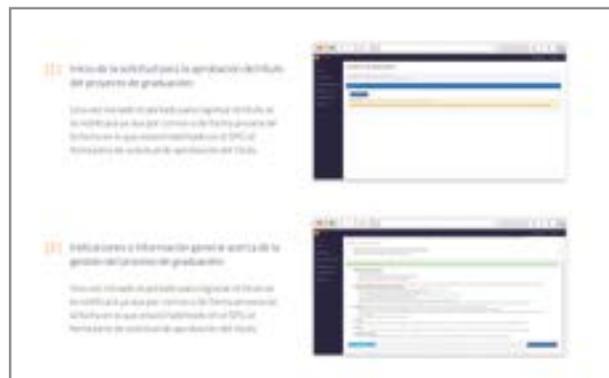
Uso del color en las propuestas

En este nivel de la propuesta se utilizaron los colores de forma sencilla, es decir, sin degradados, se incluyeron los colores institucionales de UNIG los cuales son el turquesa y el anaranjado. El color anaranjado es utilizado como un color de acento.

.....

A continuación, se presentan las propuestas seleccionadas del nivel de visualización 1.

.....



6.2

Nivel de visualización 2

Mejoras realizadas en la propuesta

Como parte del segundo nivel de visualización se continuo el desarrollo de la propuesta al agregar una portadilla o portada interior para separar los diferentes contenidos de la guía, también se agregó un cintillo a un lado de la página para indicar el tema o el capítulo que se está leyendo, además se agregaron los numerales de cada página acompañados por el icono de un birrete de graduación.

Resultados de la validación con expertos en el tema y profesionales de diseño gráfico

Posterior a realizar las mejoras en la pieza se procedió a evaluar la propuesta con miembros de la institución y profesionales de diseño gráfico, esto se hizo a través de un instrumento de validación (ver anexo 6.2) el cual tenía el objetivo medir la funcionalidad gráfica de la propuesta de diseño. En relación a los resultados de la validación se llegó a la conclusión de que la pieza sí cumple con el objetivo de explicar cómo realizar el proceso de graduación y que, por lo tanto, no es necesario realizar cambios en la conceptualización, en la estrategia de aplicación de la pieza. Entre los comentarios o sugerencias dados por los encuestados se tiene que es necesario mejorar aspectos en la redacción de las instrucciones y que también se debe mejorar la alineación de los bullets en relación a los bloques de texto y los numerales de cada paso.



6.3

Nivel de visualización 3

Acerca del Nivel de visualización 3

Lo que diferencia al nivel de visualización 3 de los niveles anteriores es que en este se aplican los cambios que resultaron de la validación con la institución y con los diseñadores gráficos, esto se hace para tener un desarrollo de la pieza final, ya que luego de realizar las mejoras del nivel 2 se estará sometiendo lo que se lleva trabajado del material a la validación técnica no.2, la cual es la realizada con personas que forman al grupo objetivo.

Resultados de la validación con el G.O.

Después de realizar las correcciones y cambios pertinentes en la pieza resultantes del nivel de visualización 2 se procedió a evaluar la funcionalidad comunicativa y gráfica del material con el grupo objetivo a través de la segunda validación técnica (**ver anexo 6.3**).

De esta segunda validación se encontró que los estudiantes encuestados respondieron de forma positiva a la pieza ya que según ellos este tipo de materiales son necesario para ellos al momento de realizar los trámites administrativos del proceso de graduación.

Y hablando de forma más específica acerca de la calidad gráfica del material se puede decir que el grupo objetivo también mostró agrado hacia la muestra de la guía que se les presentó y que, además, la pieza de diseño sí cumple con su objetivo de explicar de manera concisa la forma correcta en la que debe realizarse el proceso de graduación a través del sistema.

Cambios realizados en la propuesta

De los resultados obtenidos en la validación con el grupo objetivo se encontró que era necesario darle más impacto visual a la portada de la guía, por lo tanto, se tomó la decisión de colocar en el fondo de la portada una fotografía, también se agregaron los logotipos de la Facultad y de la USAC.



El segundo cambio que se realizó en la pieza fue el agregar un botón interactivo el cual permite ver en internet las imágenes del sistema en tamaño completo. Esto se realizó ya que en la validación se encontró que para el grupo objetivo era demasiado incómodo el no poder ver las imágenes del sistema en un tamaño más grande.



6.4

Fundamentación de la pieza gráfica final

¿Qué se logró con este proyecto?

La Guía del Proceso de Graduación es un aporte significativo tanto para la Unidad de Investigación y Graduación como para los estudiantes de diseño debido a que se constituye como una herramienta cuyo contenido permitirá que los procesos administrativos relacionados con el proceso de graduación sean llevados a cabo de forma óptima y sin complicaciones.

Como proyecto de diseño editorial se puede decir que se logró realizar una pieza ordenada y limpia en donde el balance visual fue la clave para crear un material interesante y funcional. Por lo tanto, es posible afirmar que la guía cumple con su objetivo.

A lo largo de la guía se decidió mantener un diseño dinámico y fluido en las diferentes partes que componen a la pieza. Cada página de instrucciones llevan consigo un numeral que indica cuál es el paso que se debe realizar, también los acercamientos en las imágenes se constituyen como un complemento del texto.





[CAPÍTULO NO.1]

Ingreso del Título del Proyecto de Graduación

Capítulo No.3
Solicitud del Examen Privado

[4] Evaluación y Acta del Examen Privado:

- Después de tener los fundamentos deberás entregarlos a cada uno de los asesores junto con una copia de tu informe de proyecto de graduación, esto deberás hacerlo con **10 días** de antelación a la fecha de tu examen privado.
- El examen será aprobado con una nota igual o mayor a 80 puntos. La nota y las correcciones del proyecto se harán constar en el **Acta de Privado**, la cual deberán firmar el Director de la Escuela de Diseño, la tema examinadora y el estudiante.
- El Acta de Privado estará disponible para que lo descargues en el sistema aproximadamente **3 días** después de haber realizado el examen. Podrás descargar el acta en el sistema dando clic en el botón de "Ver Acta".
- En caso de que necesites hacer correcciones en tu proyecto tendrás un periodo de **5 días** para realizarlas y presentarlas a los asesores junto con la carta de correcciones de privado.



[Acta de Examen Privado]

[A] Formato y retícula

El material tiene un formato de 1280 px de ancho por 800 px de alto ya que estas dimensiones se ajustan bien a cualquier tamaño de pantalla. Se utilizó la retícula de dos columnas debido a que esta facilita la legibilidad e uniformidad del contenido. La retícula también ayudó a la colocación de otros elementos aparte del texto como lo son fotografías e ilustraciones, permitiendo que exista un balance visual entre todas las páginas de la guía.



[B] Tipografía

La selección tipográfica se realizó considerando la necesidad de diferenciar fácilmente la jerarquía entre títulos y párrafos sin saturar el formato. Se utilizó una tipografía san serif condensada para los titulares (Pluto Sans Condensed Light) y una tipografía san serif regular para los párrafos (Gotham Light), ambas con rasgos geométricos marcados pero con diferencias notorias en sus caracteres. Estos tipos de letra fueron seleccionados después de diferentes pruebas en donde se encontró que visualmente se complementaban y cumplían con lineamientos explicados anteriormente.

Titulares

Pluto Sans Condensed Light

Cuerpos de Texto

Gotham Light

[C] Iconografía

Los iconos presentan un diseño simple con un peso de línea ligera. En la pieza los iconos fueron utilizados de dos maneras, la primera como complemento visual en los titulares de cada página inicial y la segunda como elementos interactivos y botones que permiten ver información extra o visualizar de forma completa las imágenes del sistema.



[D] Paleta de color

La paleta de color proviene de los colores institucionales de UNIG, los cuales son el naranja y el azul, en función de esto se decidió utilizar tres tonos de naranja y tres tonos de azul para poder separar cada una de las fases de la guía. Las tonalidades de azul y negro seleccionadas también fueron empleadas en el diseño de textos, por ejemplo, el azul oscuro se utilizó en los titulares y subtítulos y el gris para bloques de texto.

Colores principales para titulares y párrafos

#2c4356

#5a5a59

Colores de acentuación para fotografías, ilustraciones e iconos

#ff9128

#ed6b1c

#ea5428

#8abae5

#345c77

Colores neutros para fondos

#ffffff

#969696

[E] Fotografías

Las fotografías son usadas en la portada y en las portadillas y tienen el propósito de indicar de mejor manera en que consiste cada una de las fases de la guía. Las fotografías fueron tomadas en plano de detalle y plano general colocando a los sujetos al centro o a un lado del formato para crear simetría o balance con el texto que se tenga dentro de la composición de la página. En cuanto al tratamiento de las fotos estas se usarón con un efecto duotono ya que esto permitió dar dinamismo a la pieza y emplear la paleta de color que se formulo para el proyecto.



Fotografía sin efecto



Fotografía con efecto duotono

[E] Ilustración

Las ilustraciones que se incluyeron en la guía son de estilo vectorial, se diseñaron a partir de estructuras geométricas y colores planos, sin degradados, sombras o volúmenes. Estas son simplificaciones de elementos relacionados con el uso del sistema.



[A] Portada de la Guía:



[B] Presentación de la Guía:



Presentación
Guía del Proceso de Graduación

Acerca de la Guía del Proceso de Graduación

La presente guía es un instrumento académico generado desde la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC. El propósito es que te sirva para facilitar la gestión de tu proceso de graduación ahora que estás en último semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

Gracias a las indicaciones de esta guía, contarás con la orientación requerida para realizar cada uno de los pasos que deben llevarse a cabo para ingresar al SISTEMA DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN (SPG).

2016 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) / USAC

Presentación
Guía del Proceso de Graduación

Índice de Contenidos

Esta guía explica de forma completa cómo utilizar el Sistema de Proyecto de Graduación (SPG) a través de 5 capítulos diferentes, siendo el último capítulo una sección con preguntas frecuentes relacionadas con el proceso de graduación.

				
[CAP.1]	[CAP.2]	[CAP.3]	[CAP.4]	[CAP.5]
Ingreso del Título del Proyecto [PÁG. 7]	Ingreso del Protocolo del Proyecto [PÁG. 12]	Solicitud de Examen Privado [PÁG. 18]	Solicitud de Examen Público [PÁG. 24]	Preguntas Frecuentes [PÁG. 31]

2016 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) / USAC

Presentación
Guía del Proceso de Graduación

¿Qué es el Sistema de Proyecto de Graduación (SPG)?



El Sistema de Proyecto de Graduación (SPG) es definido como la estructura académica cuyo objetivo principal es regular y normar el proceso para la elaboración y aprobación de los proyectos de graduación. A través del SPG es que los estudiantes oficializan todos los trámites administrativos que conlleva realizar el proceso de graduación en la Escuela de Diseño Gráfico.

Podrás acceder al SPG a través del sitio web del Sistema de Control Académico (SIGAA), en esta página es dónde deberás realizar los pasos para llevar a cabo la gestión administrativa de tu proceso de graduación.

2016 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo SPMEL / SIG / UBAE

Presentación
Guía del Proceso de Graduación

¿Qué podrás encontrar en esta Guía?

Esta guía explica cada uno de los pasos que debes seguir para realizar la gestión de tu proceso de graduación. Además, incluye imágenes que ejemplifican la forma en la que debes realizar cada uno de los pasos, así como ejemplos de documentos como actas, cartas y ordenes de pago.

Para facilitar la navegación y comprensión de los temas que se exponen en este documento se colocaron los siguientes links y botones interactivos:



Este botón te permitirá ver en tamaño completo las imágenes y los documentos de la guía.



Al colocar el cursor sobre este botón podrás ver información complementaria de cada tema.

2016 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo SPMEL / SIG / UBAE

[C] Contenido de la Guía:



Capítulo No.1
Ingreso del Título del Proyecto

Título del proyecto

El Título es el primer paso que debes realizar para poder hacer oficial tu incorporación al Sistema de Proyecto de Graduación (SPG).

Para definir el título del proyecto de graduación primero debe de identificarse en una institución no lucrativa alguna problemática o dificultad de comunicación visual que pueda resolverse a través de un proyecto de diseño gráfico.

Recomendaciones para la redacción del título del proyecto de graduación:

Para poder redactar de forma correcta el título de tu proyecto de graduación te recomendamos incluir los siguientes aspectos:

- Firma del diseño con la que estarás interviniendo.
- Material o pieza que desamblará.
- Objetivo general del proyecto.
- Nombre del cliente o institución.
- Grupo objetivo al que está dirigido el proyecto.
- Región en dónde se implementará el proyecto.

2016 Guía de Proyecto de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo I+D+i / UNIC | 8

Capítulo No.1
Ingreso del Título del Proyecto

[1] Inicio de la solicitud para la autorización del título del proyecto de graduación:

- Una vez iniciado el periodo para ingresar el título se te notificará ya sea por correo o de forma presencial la fecha en la que deberás ingresar el título al Sistema de Proyecto de Graduación (SPG).
- Para poder iniciar este paso del proceso debes dar clic en el botón **"Solicitud de Tema"**.

[2] Indicaciones e información general acerca de la gestión del proceso de graduación:

- En esta pantalla encontrarás instrucciones e información general acerca de la gestión completa del proceso de graduación.
- Una vez que hayes leído las instrucciones podrás ingresar la propuesta de título al hacer clic en el botón **"Solicitud aprobación de tema"**.




2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) / UNIC / UNIC

Capítulo No.1
Ingreso del Título del Proyecto

[3] Formulario de información personal del estudiante e ingreso del título:

- En este formulario deberás ingresar tu información personal incluyendo tu DPI y correo electrónico.
- El título debe estar correctamente escrito con acentos y tildas donde corresponda. la ortografía es muy importante ya que cualquier error por mínimo que parezca será motivo para solicitar correcciones.

[4] Descripción del título y tema enmarcado en el proyecto de diseño:

- La descripción del título es información general acerca del proyecto incluyendo quién es el cliente, y cuál es el problema de comunicación.
- En el tema enmarcado en el proyecto deberás seleccionar según corresponda. Para continuar debes dar clic en el botón **"Procesar solicitud"**.




2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) / UNIC / UNIC

Capítulo No.1
Ingreso del Título del Proyecto

[5] Verificación de los datos ingresados antes de enviar la solicitud del título:

- Antes de enviar la solicitud es necesario que verifique la información ingresada, si existe algún error corrígalo con el botón "Cambiar información".
- Para finalizar y enviar la información del título del proyecto haz clic en el botón "Confirmar datos".



[6] Confirmación de aprobación del título o notificación de correcciones a realizar:

- Una vez enviada la solicitud se te estará notificando a través del SPG si el título fue autorizado para continuar con las demás fases del proceso.
- En caso de que se necesite realizar correcciones en la información del título también se te notificará en el SPG cuales son los cambios que se deben aplicar.



2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UIID) – UNJ – UBA

[CAPÍTULO NO.2]

Ingreso del Protocolo del Proyecto de Graduación

Capítulo No.2
Ingreso del Protocolo del Proyecto

Protocolo del proyecto

Posterior a la aprobación del título del proyecto de graduación el sistema habilitará el ingreso del protocolo, el cual tiene como objetivo principal el presentar la información necesaria para permitir la autorización de la ejecución del proyecto.

En esta fase también deberás ingresar los datos de los profesionales que estarán asesorando el desarrollo y la ejecución del proyecto.

¿Qué información debo incluir en la solicitud de autorización del protocolo?

Para poder ingresar el protocolo deberás redactar de forma sintetizada los siguientes puntos:

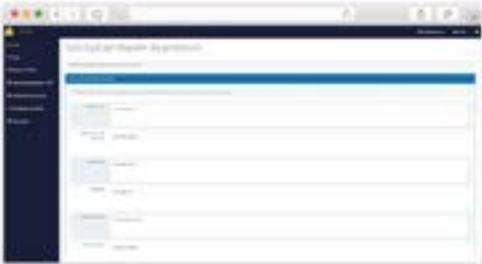
- Introducción del proyecto a desarrollar
- Identificación del problema de comunicación
- Justificación del proyecto
- Objetivos (general y específico)
- Perfil del Cliente
- Grupo Objetivo
- Nombres de los Asesores del Proyecto

2016. Guía del Proyecto de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo SPMEL / UN / UBAE

Capítulo No.2
Ingreso del Protocolo del Proyecto

[1] Formulario de solicitud para la autorización del protocolo del proyecto de graduación:

- Para poder acceder al formulario e ingresar la información del protocolo debes dar clic en el botón **"Solicitud Aprobación de Protocolo"**.
- En este formulario es muy importante que seas breve con la información que redactes ya que cada casilla de texto tiene un límite 15 de palabras.
- También deberás ingresar los datos de los asesores del proyecto. Los primeros dos asesores corresponden a los catedráticos de las asignaturas de Proyecto de Graduación 2 y EPS.
- Si el tercer asesor forma parte de la Facultad este también podrá ser seleccionado en el menú de asesores internos. En caso de que el tercer asesor sea externo se deberá marcar la casilla de "Asesor Externo" y llenar con los datos solicitados.

2016. Guía del Proyecto de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo SPMEL / UN / UBAE

Capítulo No.2
Ingreso del Protocolo del Proyecto

[2] Información del asesor externo y envío de la solicitud del protocolo:

- Si el tercer asesor es externo a la Facultad deberás ingresar su nombre, su grado académico, sus datos de contacto y su número de colegiado activo
- Para continuar y guardar la información ingresada debes dar clic en **"Procesar solicitud"**.



[3] Confirmación de los datos ingresados y cartas de aceptación de los asesores del proyecto:

- Antes de enviar la información revisa que todo esté bien escrito; si necesitas cambiar algo puedes hacerlo con el botón **"Cambiar información"**.
- En esta pantalla podrás descargar las cartas de aceptación de los asesores. Posterior a esto deberás proceder a enviar la información de la solicitud con el botón **"Confirmar datos"**.



2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo SURE / USAC / UGAC

Capítulo No.2
Ingreso del Protocolo del Proyecto

[4] Notificación de aprobación del protocolo e instrucciones para el Acuerdo de Decanato:

- Una vez revisado el protocolo se te notificará si este fue autorizado o no. En caso de haber sido denegado deberás aplicar las correcciones según se te indique en el mensaje del sistema.
- Si el protocolo fue aprobado también se te notificará que debes recoger el Acuerdo de Decanato, el cual se constituye como una constancia de que el proyecto de graduación que desarrollarás fue aprobado por el Decano de la Facultad.
- Para poder recoger el Acuerdo de Decanato hay que esperar entre 10 y 15 días hábiles, este será entregado en la Coordinación de la Escuela de Diseño. Aun cuando el sistema indica que se saquen tres copias del mismo, solamente deberás entregar una copia del acuerdo al asesor externo.
- En función de la fecha de emisión del Acuerdo de Decanato tendrás 6 meses en relación al calendario de actividades de la Facultad para completar la realización de tu proyecto de graduación.




[Acuerdo de Decanato]

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo SURE / USAC / UGAC

Capítulo No.4
Solicitud del Examen Público

[4] Entrega de los Documentos del inciso "D" y Calendarización del Examen Público:

- Luego de que hayes pagado todas las órdenes de pago deberás acceder nuevamente al SPG para ingresar la información de contacto del Padrino, así como su número de colegado.
- Después de llenar el formulario deberás descargar la Constancia de Solicitud de Examen Público en el botón "**Solicitud de Examen Público**", el archivo que estarás descargando es un check list en donde se detallan todos los documentos del inciso "D". Posterior a esto deberás entregar los Documentos del inciso "D" en la Recepción de la Facultad de Arquitectura ya sea los días martes, miércoles o jueves en un horario de 14:00 a 19:00 horas.
- Ya estando entregada la Solicitud de Examen Público la Facultad de Arquitectura te estará contactando vía llamada telefónica para informarte la fecha de tu Examen Público y para citarte en la Facultad para darte información general acerca del acto protocolario de graduación.




[Constancia de Solicitud de Examen Público]

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UIID) / UNJ / UBAIC

Capítulo No.4
Solicitud del Examen Público

[5] Solicitud del Acta de Examen Público y Proceso de Solicitud del Título Universitario:

- Después del Acto de Graduación deberás iniciar el proceso para solicitar la impresión de tu Título Universitario, para hacer esto deberás solicitar 2 semanas después del acto de graduación en la Secretaría Académica el Acta de Examen Público y el Informe Académico para la Impresión de Títulos.
- En el Informe Académico para la impresión de Títulos encontrarás un código QR que al escanear te mostrará en que parte del proceso se encuentra el trámite de tu Título. Una vez que el título este listo deberás proceder a recogerlo en el Departamento de Registro y Estadística en el Área de Títulos.
- Luego de que tengas tu Título podrás hacer el proceso para registrarlo en la Contraloría General de Cuentas y en la SAT. Para realizar estos procedimientos deberás llevar tu DPI y tu Acta de Examen Público junto con tu Título Universitario y deberás pagar el monto que se te solicite.



[Informe Académico para la impresión de Títulos]

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UIID) / UNJ / UBAIC

Capítulo No.2
Ingreso del Protocolo del Proyecto

[4.5] Proceso para solicitar prórroga para completar el proyecto de graduación:

- En caso de que no hayas logrado completar tu proyecto de graduación en los 6 meses próximos a la aprobación de tu protocolo se estará notificando en el sistema que deberás solicitar una prórroga.
- Es importante que tengas en mente que las prórrogas de proyecto solamente son autorizadas si el caso lo amerita. Entre las situaciones que pueden ser justificadas se encuentra el fallecimiento de familiares o personas cercanas, enfermedad o viajes de trabajo.
- El primer paso que debes realizar para solicitar prórroga es presentar en UNIG una carta en donde expongas y evidencies la razón de la solicitud de tu prórroga para completar el proyecto.
- Si se te autorizó la solicitud de prórroga lo que deberás hacer para oficializar dicho proceso es ingresar al SPG y llenar el formulario con los datos que se te solicitan.



2019. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo UNIG / UNIG / UNIG

[CAPÍTULO NO.3]

Solicitud de Examen Privado

Capítulo No. 3
Solicitud del Examen Privado

Examen Privado

El proyecto de graduación debidamente guiado por los asesores, debe cumplir con la revisión final, la cual es realizada a través del examen privado.

Al haber concluido el proyecto de graduación y después de la revisión y aprobación del mismo por parte de todos los asesores deberás iniciar los trámites para solicitar la asignación de fecha para realizar el examen privado.

Aspectos importantes acerca del proceso de solicitud de examen privado:

- Para poder solicitar el examen privado se debe haber cursado satisfactoriamente las asignaturas de Proyecto de Graduación 2 y EPS.
- La terna examinadora está compuesta por los profesionales que asesoraron el proyecto, por lo tanto, los asesores primero deben confirmar que el proyecto está listo para ser evaluado.
- El examen privado será calendarizado una vez que el estudiante haya presentado en UNIG las copias de todas las cartas de aprobación del proyecto (ver página 20) y haya pagado los Q250 del examen en función de la respectiva orden de pago (ver pág 21).

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación UNIG / UNJ / UNAC

Capítulo No. 3
Solicitud del Examen Privado

[1] Inicio de la solicitud en el Sistema para la asignación de fecha del Examen Privado:

- Después de tener aprobado el protocolo y haber culminado Proyecto de Graduación y EPS podrás iniciar la Solicitud de Examen Privado.
- Para que se habilite en el sistema la orden de pago deberás entregar en UNIG una copia de las cartas de aprobación del proyecto extendidas por cada uno de los asesores, una copia del finiquito del proyecto firmado y sellado por el jefe inmediato de la institución y el catedrático de EPS y una copia de la solicitud de nombramiento de terna examinadora firmada por los 3 asesores.
- La carta de Solicitud de Terna Examinadora podrá ser generada una vez que los dos asesores internos te hayan entregado las cartas de aprobación del proyecto. Para hacer esto deberás entrar al SPG, dar clic en el botón de "Examen Privado", luego dar clic en el botón de "Solicitud" y posterior a esto te aparecerá un mensaje en donde podrás descargar la carta al dar clic en "Imprimir Carta".

Cartas a entregar para solicitar el Examen Privado:

- ✓ Finiquito del proyecto de graduación extendido por el catedrático de EPS. (1 carta)
- ✓ Cartas de aprobación del proyecto de graduación extendidas por cada uno de los asesores. (3 cartas)
- ✓ Carta firmada por los 3 asesores para solicitar los nombramientos de la Terna Examinadora. (1 carta)



2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación UNIG / UNJ / UNAC

Capítulo No.3
Solicitud del Examen Privado

[2] Orden de pago y entrega del recibo para asignación de fecha de Examen Privado:

- Una vez entregadas todas las cartas deberás esperar 5 días para que en el sistema puedas generar la orden de pago en la pestaña "Estado de Cuenta".
- Al tener la orden de pago deberás pagar Q250 en BANRURAL o GST, luego deberás llevar una copia del recibo y de la orden de pago a UNIG y por último deberás esperar a que se te notifique en el sistema cual será la fecha de tu Examen Privado.
- Para revisar el estado de tu solicitud deberás dar clic en el botón "Examen Privado", luego dar clic en el botón "Solicitud" y después de esto podrás ver si ya se te asignó fecha para el examen o si debes seguir esperando a que se te notifique.
- Debes tener en cuenta que la calendarización del examen no sucede de inmediato, esto se debe a que en la Unidad se debe programar el examen en función de la disponibilidad de horario de los asesores del proyecto.

[Orden de Pago]

2019. Guía del Proceso de Evaluación – Unidad de Investigación y Desarrollo UNIG / UN / UNIG

Capítulo No.3
Solicitud del Examen Privado

[3] Notificación de fecha de examen privado y Nombres de Tema Examinadora:

- Otro factor importante a tener en cuenta es que existe un listado de asignación de fecha de examen privado, esto significa que los exámenes son calendarizados en función del orden en el que las solicitudes van llegando a la Unidad. Por lo tanto, existe una lista de espera que dicta el orden y la fecha en la que se te asignará tu examen.
- Una vez que la Unidad haya calendarizado tu examen se te estará notificando a través del Sistema la fecha y la hora en la que deberás presentarte para poder realizarlo.
- En esta misma notificación se te indicará que debes recoger los Nombres de Tema Examinadora. Los Nombres estarán disponibles en la Dirección de la Escuela 5 días hábiles después de que hayas recibido la notificación en el Sistema.

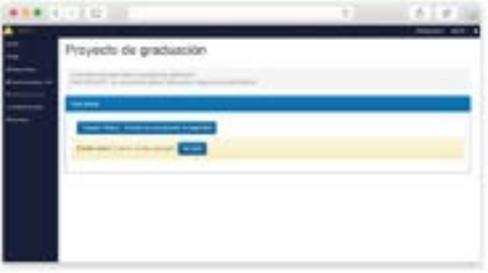
[Nombres]

2019. Guía del Proceso de Evaluación – Unidad de Investigación y Desarrollo UNIG / UN / UNIG

Capítulo No.3
Solicitud del Examen Privado

[4] Evaluación y Acta del Examen Privado:

- Después de tener los Nominamientos deberás entregarlos a cada uno de los asesores junto con una copia de tu informe de proyecto de graduación, esto deberás hacerlo con **10 días** de antelación a la fecha de tu examen privado.
- El examen será aprobado con una nota igual o mayor a 60 puntos. La nota y las correcciones del proyecto se harán constar en el **Acta de Privado**, la cual deberán firmar el Director de la Escuela de Diseño, la terna examinadora y el estudiante.
- El Acta de Privado estará disponible para que lo descargues en el sistema aproximadamente **3 días** después de haber realizado el examen. Podrás descargar el acta en el sistema dando clic en el botón de **"Ver Acta"**.
- En caso de que necesites hacer correcciones en tu proyecto tendrás un periodo de **15 días** para realizarlas y presentarlas a los asesores junto con la carta de correcciones de privado.




[Acta de Examen Privado]

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo S.IMEZ / UNQ / UBAEC

[CAPÍTULO NO.4]

Solicitud de Examen Público

Capítulo No.4
Solicitud del Examen Público

Examen Público

Una vez aprobado el examen privado se deberá proceder a realizar el proceso de solicitud de examen público. El examen público representa la sustentación final del proyecto de graduación ante el público en general.

El examen público consiste en la reproducción de copias del informe del proyecto y en la ejecución del acto protocolario de graduación.

Aspectos importantes acerca del proceso de solicitud de examen público:

- El proceso de solicitud del examen público se divide en 4 instancias, las cuales son explicadas en el SPG a través de un instructivo.
- Para solicitar el examen público primero es necesario que la Decanatura de la Facultad de Arquitectura autorice la impresión y la entrega de las copias del informe del proyecto de graduación.
- Es importante tener en cuenta que para solicitar el examen público los solicitantes deben estar inscritos como estudiantes con cierre de censo. Este tipo de inscripción deberá hacerse de forma presencial en el Departamento de Registro y Estadística.

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UIID) / SPG / UBAE

Capítulo No.4
Solicitud del Examen Público

[1] Solicitud de autorización de impresión del proyecto y constancia de examen público:

- Para iniciar el proceso del examen público primero debes entregar la Solicitud de Autorización de Impresión del Proyecto, para hacer esto deberás ingresar al SPG y descargar los documentos del ítem "A" del instructivo del examen público.
- Además de entregar la solicitud también deberás entregar el check list de autorización de impresión, este documento lo podrás descargar en el SPG con el botón "**Solicitud de Autorización de Impresión**".
- Una vez que tengas listos todos los documentos de la solicitud deberás entregarlos en la Secretaría de la Decanatura de la Facultad de acuerdo al horario que se indica en el SPG. Posterior a esto se te notificará en el sistema cuando la solicitud de impresión haya sido autorizada.




[Check List de Autorización de Impresión]

2016. Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UIID) / SPG / UBAE

Capítulo No.4
Solicitud del Examen Público

[2] Distribución de las copias del informe del proyecto y constancia de recepción:

- Después de autorizada la solicitud de impresión deberás proceder a reproducir y entregar las copias del informe de acuerdo a los lineamientos dados en el inciso "C" del instructivo.
- En el inciso "C" se describe la manera en la que hay que entregar tanto las copias digitales como las copias impresas. Además, se proporcionan indicaciones de a quién se debe entregar cada una de las copias del informe. En el inciso "C" también podrás descargar la Constancia de Recepción, la cual sirve para registrar la entrega de las copias.
- Es importante que tengas en cuenta que deberás realizar la entrega de las copias en relación al orden que dicta la Constancia de Recepción, en el inciso "C" del instructivo se te indica que debes iniciar con la entrega en la Secretaría Académica de la Facultad de Arquitectura.




[Constancia de Recepción]

2016. Guía del Proceso de Evaluación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UNID) / UNG / UBAE

Capítulo No.4
Solicitud del Examen Público

[3] Documentos y Órdenes de Pago para la realizar la Solicitud del Examen Público:

- Posterior a haber entregado las copias del informe deberás reunir los documentos solicitados en el inciso "D" del instructivo del examen público. Para facilitar la gestión de esta parte del proceso en esta guía te compartimos un instrumento titulado "Documentos para la Solicitud del Examen Público", en el cual podrás encontrar instrucciones de cómo tramitar cada uno de los documentos que se mencionan en el inciso "D".
- En este paso también deberás generar en el inciso "E" las órdenes de pago del Examen Público junto con los órdenes de pago del uso del Auditorio y las Topas del Estudiante y del Padrino. Si el Padrino pertenece a otra facultad deberás solicitar la topa en la facultad que corresponda. Además de esto también deberás solicitar la orden de pago para la impresión del Título Universitario, esto lo deberás hacer en la Secretaría Académica de la Facultad.




[Documentos para la Solicitud del Examen Público]

2016. Guía del Proceso de Evaluación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UNID) / UNG / UBAE



Capítulo No.5
Preguntas Frecuentes

? Preguntas Frecuentes

¿En qué fechas se ingresan el título y el protocolo del proyecto?
Posterior a la revisión de estos dos puntos por parte de los catedráticos de Proyecto de Graduación 2 y de la revisión en UH&G se establece que el periodo para ingresar el título y el protocolo en el SPG es durante el mes de septiembre en adelante.

¿El proyecto de graduación es el proyecto "A" de EPS?
Lo usual es que el proyecto de graduación sea el mismo que el proyecto "A" de EPS, sin embargo, es posible que el proyecto de graduación sea otro diferente al proyecto "A".

¿Qué sucede si solamente tengo que llevar EPS?
Si el proyecto de graduación aún es vigente podrás seguir desarrollándolo en EPS, pero si este ya caducó deberás desarrollar un proyecto "A" nuevo, por lo tanto, deberás ingresar en el SPG el título y el protocolo de ese nuevo proyecto. Es importante que tengas asegurado tener 3 asesores para el proyecto.

¿Qué es la vigencia de los proyectos de graduación?
Luego de haber sido aprobado el protocolo los proyectos tienen una vigencia de 6 meses, esto quiere decir que los proyectos deben desarrollarse en periodo de 6 meses en relación al calendario de actividades de la Facultad de Arquitectura.

¿Qué sucede si no termino mi proyecto en 6 meses?
En caso de que no finalices el proyecto durante los 6 meses que establece el Normativo de Graduación de la Licenciatura en Diseño, deberás solicitar una prórroga, sin embargo, las prórrogas solamente son dadas si la razón es justificable.

¿Qué requisitos deben cumplir los asesores del proyecto?
Los primeros dos asesores son los catedráticos de proyecto de graduación 2 y EPS, el tercer asesor puede ser algún profesional que forme parte de la Escuela de Diseño, alguien de la institución u otro diseñador gráfico, lo importante es que esté colegiado.

2016 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Desarrollo (UI&D) / DG / U&AC

32

Capítulo No.5
Preguntas Frecuentes:

¿Qué es el Acuerdo de Decanato?
El Acuerdo de Decanato se constituye como una constancia (e que el proyecto de graduación que desarrollará fue aprobado por la Decanatura de la Facultad de Arquitectura.

¿Qué es el Nombramiento?
En el Nombramiento de Tema Examinador se establecen de forma concreta quienes serán los profesionales que evaluarán el proyecto de graduación en el examen privado.

¿En qué consiste el examen privado?
El examen privado es la presentación final del proyecto de graduación ante la tema examinadora la cual está compuesta por los profesionales que asesoraron el proyecto. Los exámenes privados usualmente tienen una duración de 20 a 30 minutos.

¿Qué pasa si no se presenta alguno de los asesores al privado?
Para poder realizar el examen privado deben estar presente al menos dos de los asesores del proyecto, en caso de que alguno de los asesores falte deberá colocarse en la reproducción final del informe solamente los nombres de los asesores que estuvieron presentes.

¿Qué es la Solicitud de Impresión del Proyecto?
Previo a la reproducción final del informe del proyecto de graduación se debe solicitar en la Decanatura de la Facultad la aprobación para que este pueda ser reproducido de forma impresa y digital para que luego pueda ser presentado al público en general.

¿En qué fechas se realizan los exámenes públicos?
Los exámenes públicos se realizan en función del calendario de actividades de la Facultad de Arquitectura, por lo tanto, estos usualmente se llevan a cabo del mes marzo al mes de julio y del mes de agosto al mes de octubre.

¿Por qué se necesita registrar el título universitario?
Este trámite usualmente es un requisito para poder realizar inscripciones en los colegios profesionales, también es un requisito solicitado por algunas empresas y en universidades becarias.

¿En cuanto tiempo está listo el título universitario?
Después de solicitar en la Secretaría Académica de la Facultad el informe Académico para la Impresión del Título debe pasar por un proceso de 10 pesos que toman aproximadamente 1 mes completar.

2018 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación UNIG / DG / USAC

Capítulo No.5
Preguntas Frecuentes:

Fuentes Consultadas

Documentos Digitales

- I Escuela de Diseño Gráfico (2016) "Normativo del Sistema de Graduación para la Licenciatura en Diseño Gráfico" Guatemala. Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, USAC.
- II Registro y Estadística,USAC (2018) "Preguntas Frecuentes" Guatemala, Departamento de Registro y Estadística, USAC.
- III Grajeda, Erika (2017) "Flujograma del Proceso de Graduación en la Escuela de Diseño Gráfico, USAC" Guatemala, Unidad de Investigación y Graduación (UNIG), Escuela de Diseño Gráfico, FARUSAC.
- IV Morales, Marcos (2017) "Guía Metodológica para Proyectos de Graduación de Diseño Gráfico" Guatemala, Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, USAC.
- V Unidad de Investigación y Graduación, UNIG (2016) "Uso del Sistema de Graduación, ingreso del título del tema" Guatemala, Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) Escuela de Diseño Gráfico, FARUSAC.

2018 Guía del Proceso de Graduación – Unidad de Investigación y Graduación UNIG / DG / USAC

[D] Contraportada:



[6.5]

Especificaciones técnicas

Los documentos editables de la guía serán entregados a la institución en una USB, además se almacenarán los archivos en un folder de Google Drive y se compartirán a través de un correo electrónico. La guía tiene un tamaño de 979x612 pixeles. Esta deberá ser exportada desde *InDesign* como un PDF interactivo. En la ventana de exportación, en la pestaña “General / Rango” se debe seleccionar la opción “Todas las páginas”. Luego en la pestaña de “Compresión” en la opción “Compresión de Imágenes” se deberá seleccionar “JPEG 2000 (sin pérdida)” y en “Resolución” se debe usar 144ppp.



UNIG podrá divulgar el PDF de la guía a través de su correo institucional, para hacerlo se diseñó un mailing con un tamaño de 1200x536 pixeles. Esta imagen se puede configurar en Gmail para que funcione como un *link* para descargar el documento al hacer clic.



[6.6]

Resumen de costos

El resumen de gastos presenta de forma organizada todos los costos asociados con la ejecución del proyecto. Los precios que se detallan a continuación corresponden a la cantidad de horas en las cuales se prestaron los servicios de diseño gráfico. También se incluyen los costos necesarios para la reproducción del material trabajado para la institución.

Visita a la Institución / Evaluación Diagnóstico			
Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
Creación de la herramienta para la Evaluación Diagnóstico	8 horas	Q60	Q480
Visita a la Institución para diagnóstico	6 horas		Q360
Planteamiento del Problema de Comunicación	4 horas		Q240
Definición de Objetivos para el proyecto	8 horas		Q480
Presentación de resultados a la institución	2 horas		Q120
TOTAL = Q1,680			

Investigación del Grupo Objetivo			
Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
Creación de la herramienta para recopilación de información	6 horas	Q60	Q360
Encuesta al grupo objetivo	8 horas		Q480
Tabulación de resultados	8 horas		Q480
Presentación de la segmentación del grupo objetivo a la institución	4 horas		Q240
TOTAL = Q1,560			

Definición Creativa			
Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
Definición de la Pieza a Diseñar	4 horas	Q60	Q240
Conceptualización (Insights, Técnicas creativas)	40 horas		Q2,400
Presentación a la Institución de la Definición Creativa	4 horas		Q240
TOTAL = Q2,880			

Planeación Operativa			
Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
Flujograma del Proyecto	6 horas	Q60	Q660
Cronograma	6 horas		Q660
TOTAL = Q720			

Producción Gráfica			
Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
Recopilación y redacción de Información para el contenido	40 horas	Q60	Q2400
Bocetaje y digitalización de las propuestas	16 horas		Q960
Toma de fotografías para la pieza	12 horas		Q720
Diseño del material	120 horas		Q7200
Validación Técnica con profesionales de Diseño Gráfico	8 horas		Q480

Validación de Campo con el grupo objetivo	6 horas	Q60	Q360
Presentación de propuesta final con la institución	4 horas		Q240
TOTAL = Q12,360			

Gastos de Reproducción			
Descripción	Unidad	Precio Unitario	Total
Impresion de caja para entrega de USB	1	Q60	Q80
Memoria USB 64GB clásica Adata RWE	1	Q90	Q90
TOTAL = Q150			

El total de costos del proyecto es de **Q19,350**. Esta cantidad representa el aporte económico hecho por la Escuela de Diseño Gráfico a UNIG durante los 4 meses que se trabajó en conjunto con la institución.

La cantidad de tiempo trabajado que se muestran en el resumen de costos son las horas cuantificadas de manera más realista en comparación a lo que se detalla en el cronograma. La razón de esto se debe a que en la calendarización del proyecto se tienen lapsos estimados con márgenes más grandes para dar espacio a asesorías y reuniones con la institución en donde se compartía los avances hechos durante todas las etapas.

07

| 07. Conclusiones

7.1 — Lecciones aprendidas

7.2 — Conclusiones

7.3 — Recomendaciones

7.4 — Glosario

7.5 — Fuentes consultadas

7.1

Lecciones aprendidas

Lección No.1

Es muy importante contar con contenido o información para desarrollar el proyecto y es aun más importante que esto sea proporcionado por la institución, sin embargo, el diseñador también puede recopilar dichos datos, es necesario que lo que se investigue sea revisado por expertos en el tema.

Lección No.2

El proceso de bocetaje es fundamental para la producción gráfica, la razón de esto se debe a que en este momento es cuando se está iniciando a aterrizar o a definir de forma más concreta lo que se desea hacer en cuanto a lo visual en conjunto con lo conceptual.

Lección No.3

Las asesorías y las validaciones técnicas con la institución y otros diseñadores gráficos son un etapa del proceso de proyecto que no puede saltarse, esto se debe a que otros puntos de vista contribuyen muchísimo a entender si lo que se está trabajando va por buen camino o si es necesario calibrar y hacer cambios para mejorar las propuestas de diseño.

Lección No.4

Conocer a quien se le está comunicando es importante, esto facilitará la toma de muchas decisiones, por ejemplo, es menos complejo escoger qué medios usar si se investiga bien cuáles usa el grupo objetivo para comunicarse.

7.2

Conclusiones

Conclusión No.1

El material que se desarrolló si representa un apoyo significativo para la institución y sus labores, al contar con un proyecto en donde se hizo aún más accesible la información acerca de todas las gestiones con las que institución trabaja, se logrará que los estudiantes puedan tener más autonomía en sus procesos, ya que dependerán menos de tener que ser guiados por UNIG para poder avanzar en sus trámites administrativos.

Conclusión No.2

El contenido de la guía se redactó de manera que pudiese incluir de forma concisa todos los requisitos que deben cumplirse para poder graduarse. Además, los textos, al estar acompañados de imágenes y documentos de apoyo facilitan la comprensión de lo que conlleva cada trámite administrativo del proceso de graduación.

Conclusión No.3

Los códigos visuales seleccionados para la guía fueron escogidos para conseguir que los estudiantes pudieran comprender fácilmente cómo gestionar su proceso de graduación. Este enfoque queda evidenciado en los resultados de la validación realizada con el grupo objetivo, ya que indicaron una mejor comprensión del proceso de graduación debido a la estructura por capítulos y todos los ejemplos visuales de los pasos a realizar en el sistema del proyecto de graduación.

7.3

Recomendaciones

A la institución

Generar más proyectos de diseño para divulgar los logros que año con año realiza UNIG, esto ayudará a que el trabajo y el impacto de la institución y el de los estudiantes de la escuela de diseño sea más visible ante la sociedad guatemalteca. Esto, a su vez, atraerá a más instituciones con necesidades de comunicación visual y se estará abarcando más problemáticas sociales en el país.

A la Escuela de Diseño Gráfico USAC

Dar un mejor provecho y mantenimiento a los canales y medios de comunicación que posee la Escuela de Diseño Gráfico, esto ayudará a llegar a más personas con necesidad de información relevante respecto de las actividades y procesos administrativos dentro de la escuela. También es muy importante implementar desde los primeros ciclos herramientas que ayuden a los futuros profesionales a crear presupuestos para cobrar por sus proyectos de forma realista.

A futuros diseñadores gráficos

Un proceso creativo es más rico si está alimentado por los conocimientos de personas en ámbitos diferentes al diseño, el trabajo con equipos multidisciplinarios hace la diferencia cuando se trata de tener un proyecto bien hecho de inicio a fin. Se debe aprender a reconocer la magnitud de esfuerzo que debe hacerse dependiendo del tipo de proyecto.

7.4

Glosario

Código visual

Los códigos visuales son el conjunto de elementos o signos que ayudan a componer un imagen, estos van desde colores, tipos de letras, formas, imágenes y otros componentes gráficos. La conjugación de diferentes códigos visuales son lo que ayudan a configurar y comunicar un mensaje.

Grupo objetivo

Un grupo de personas que reúne muchas características similares a las que se les dirigen acciones y estrategias para poder comunicarles un mensaje.

Necesidad de comunicación visual

Una necesidad de comunicación visual puede ser definida como la carencia de un elemento, en este caso un mensaje visual, cuya resolución u obtención resulta necesaria para el bienestar o funcionamiento correcto de una entidad como lo podría ser una empresa, organización o una institución.

Sistema de Control Académico (SIGAA)

El Sistema de Control Académico es la plataforma digital en donde los usuarios de la Facultad de Arquitectura de la USAC pueden realizar la gestión de diferentes procesos académicos

Sistema de proyecto de graduación

Es una pestaña dentro del Sistema de Control Académico en donde los estudiantes de la Escuela de Diseño realizan por completo el proceso de graduación.

7.5

Fuentes consultadas

Bibliografía

Libros

- Bhaskaran, Lakshmi, ¿Qué el diseño editorial?, España, Index Books S.L., 2006, p. 256.
- Chimero, Frank, The Shape of Design, Estados Unidos, publicación independiente, primera edición, 2015. 142 p.
- Vignelli, Massimo, The Vignelli Canon, Estados Unidos, publicación independiente, primera edición, 2010, 97 p.
- Zanón, David, Introducción al Diseño Editorial, Madrid, Editorial Vision Net, 2007. 103 p.
- Juan Pablo Vittori, Todo lo que deberías saber sobre Mercado Objetivo. Argentina, 2013.
- Ghinaglia, Daniel, Taller de diseño editorial, Entre corondeles y tipos. España, 2009.
- Buen Unna, Jorge Manual de diseño editorial. México, Impreso por editorial Santillana.
- S. Vienne, V.100 Ideas que cambiaron el Diseño Gráfico. Editorial Gustavo Gili, 2008.

Documentos Digitales

- Grajeda, Erika (2017) Flujograma del proceso de graduación, Guatemala, UNIG.
- Anónimo (2016) Normativo de Proyecto de Graduación, Guatemala, FARUSAC.
- Mijksenaar, P. (2001). Una introducción al diseño de la información. España: Gustavo Gili
- Millman, D. (2016) Design Matters recuperado de: <http://www.debbiemillman.com>
- Marcos Morales (2016) Puntos del Protocolo, Guatemala, Escuela de Diseño Gráfico, USAC

E-Grafía

- AIGA (2016) what is design? [online] American Institute of Graphic Arts. Recuperado el 6 de marzo del 2018 de <http://bit.ly/2xCnDVW>
- Anónimo (2012) Diagramación [online] Diseño y Diagramación. Recuperado el 8 de marzo del 2018 de <http://bit.ly/1HKuqZN>
- Anónimo (2014) Structure of the page [online] Magazine Designing. Recuperado el 9 de marzo del 2018 de <http://bit.ly/2DCEY2i>
- Lupton, E. (2012) Grid Section [online] Thinking with type. Recuperado el 9 de marzo del 2018 de <http://thinkingwithtype.com/grid/>
- Marín, F. (2014) Diseño de Retículas [online] Creativos Online. Recuperado el 9 de marzo del 2018 de <http://bit.ly/2HIeKxQ>
- Wikipedia (2016) Sistemas de Color [online]. Recuperado el 9 de marzo del 2018 de <http://bit.ly/2kKDvV>
- McLuhan, V. (2014) Cómo el diseño gráfico ayuda a comprender mejor nuestro entorno [online] Aldea Villana. Recuperado el 8 de marzo del 2018 de <https://goo.gl/sX8Vsi>
- Anónimo (2017) Avance Estadístico [online] Departamento de Registro y estadística, USAC. Recuperado el 8 de marzo del 2018 de <https://goo.gl/DvWsb3>

08

| 08. Anexos

7.1 — Anexos Cap.1

7.2 — Anexos Cap.2

7.3 — Anexos Cap.3

7.4 — Anexos Cap.6

[Capítulo No.1]

Anexo 1.1

Herramienta para la evaluación diagnóstico

Acerca de la evaluación diagnóstico

La evaluación diagnóstico se realizará para poder identificar cualquier tipo de problema o necesidad de comunicación visual que puedan estar afectando de manera negativa las actividades que realiza la institución. La metodología utilizada para la evaluación diagnóstico está basada en la definición y análisis crítico de 4 elementos que componen la identidad de una institución. Estos elementos son planteados por el autor y docente en comunicación visual Norberto Chaves en su libro “La imagen corporativa. Teoría y práctica de la identificación institucional”, 2015.

Los puntos propuestos por Chaves y que serán definidos en el diagnóstico son los siguientes:

Realidad institucional:

Hechos concretos que afectan de manera directa a la institución.

Identidad institucional:

Fenómenos relacionados con la conciencia, ideas de quienes quieren ser y cómo son vistos por el público al que se dirigen.

Comunicación institucional:

Mensajes emitidos, herramientas o medios utilizados en los procesos de comunicación generados dentro de la institución.

Imagen institucional:

Registro público de los atributos de la institución.

Para obtener resultados en el diagnóstico se realizará un cuestionario de la institución, posterior a esto se redactarán conclusiones por cada uno de los puntos expuestos. Se finalizará la evaluación con un listado de necesidades y problemas de comunicación visual detectados durante el diagnóstico lo cual señalará oportunidades para realizar un proyecto de diseño.

Cuestionario para la evaluación diagnóstico

1. ¿En qué año inicio la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG)?
2. ¿Cuál fue el motivo por el cual se originó UNIG?
3. ¿La Unidad de EPS es dependiente de otras entidades o instituciones?
4. ¿Cuáles son las actividades o tareas que desempeña UNIG?
5. ¿Quién es grupo objetivo de UNIG? (G.O. Primario y secundario)
6. ¿Cuál es la estructura organizacional de UNIG S? (Organigrama de la institución)
7. ¿Cuál es el objetivo principal de UNIG? (Misión)
8. ¿De qué manera se visualiza UNIG en los próximos años? (Visión)
9. ¿De qué manera desean ser visualizados por el Grupo Objetivo?
10. ¿La Unidad cuenta con algún presupuesto, de qué manera es distribuido?
11. ¿De qué manera se comunican con el grupo objetivo? (Medios de comunicación externa)
12. ¿La Unidad cuenta con identidad visual? (Adjuntar logo, paleta cromática y tipográfica)
13. ¿Qué tipo de materiales gráficos son generados dentro de la Unidad? (Por qué y para qué)
14. ¿Cuáles han sido los logros más significativos para UNIG dentro de sus labores?
15. ¿Cuáles han sido las eventualidades o dificultades que se han presentado en UNIG?

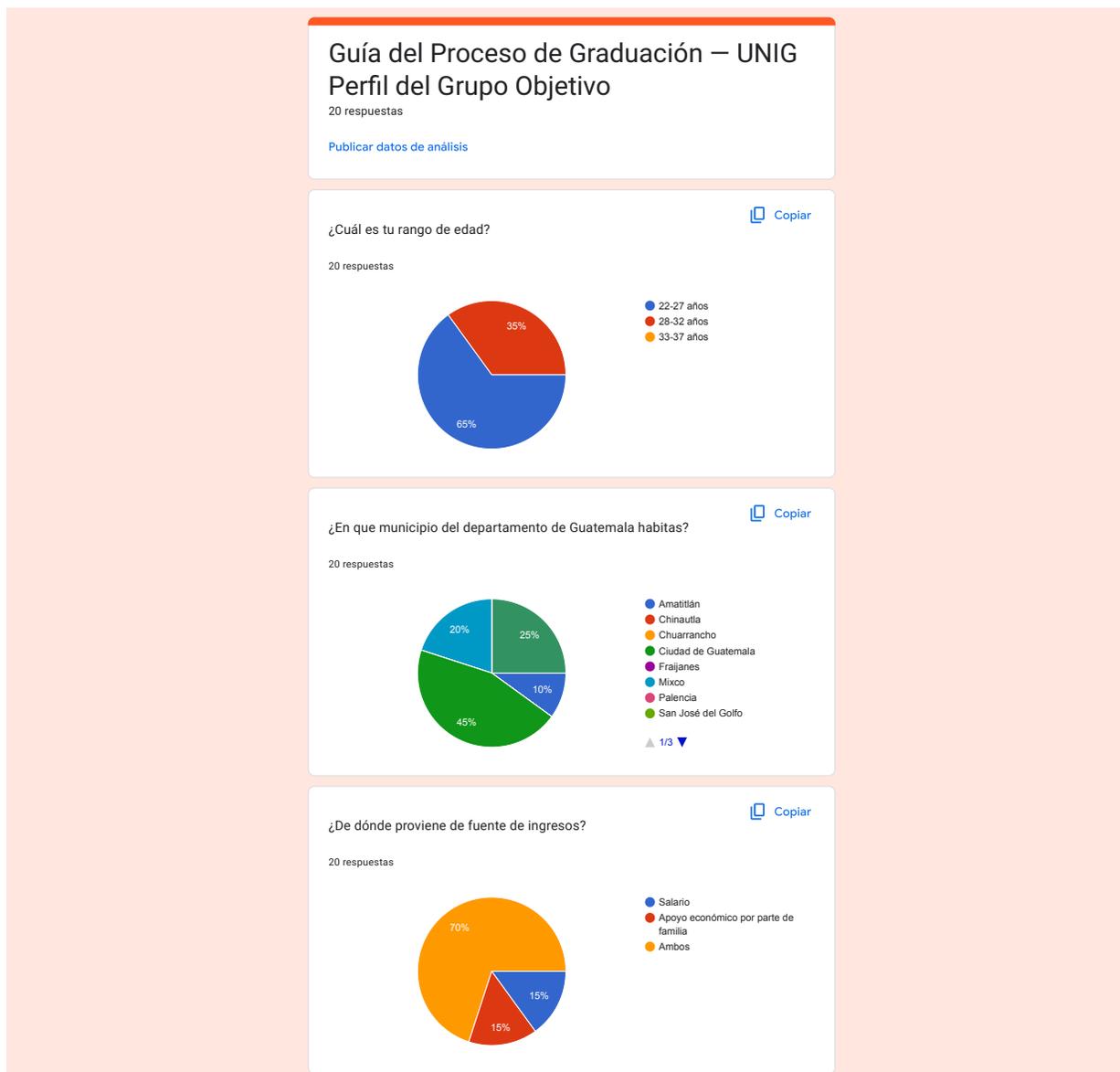
[Capítulo No.2]

Anexo 2.1

Herramienta para la creación del perfil del grupo objetivo

Formulario y respuestas

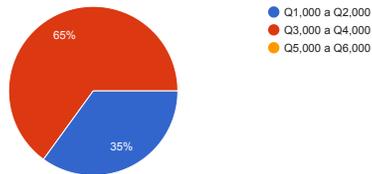
Se creó un cuestionario en google forms con 9 preguntas que ayudaron a obtener información demográfica, psicológica y demás para conocer a las personas que forman parte del grupo objetivo. A continuación se presentan los resultados obtenidos.



¿Cuál es tu rango de ingresos?

Copiar

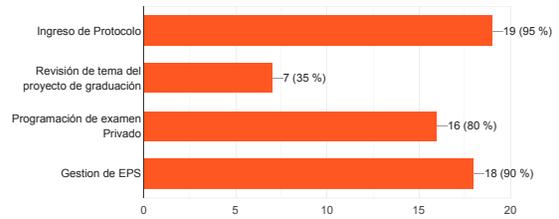
20 respuestas



¿De las siguientes actividades que realiza UNIG cuales son las que conoces?

Copiar

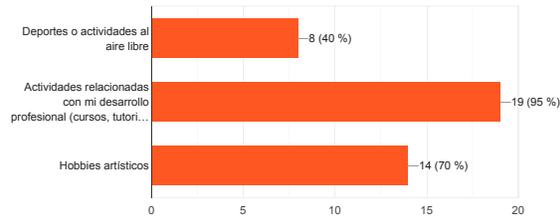
20 respuestas



¿Que actividades prefieres hacer en tu tiempo libre?

Copiar

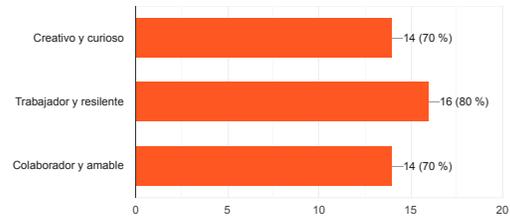
20 respuestas



¿De los siguientes adjetivos cuales te describen mejor?

Copiar

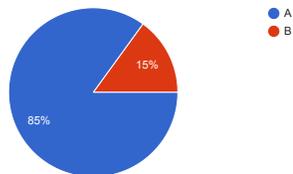
20 respuestas



¿De las siguientes imágenes cual prefieres?

Copiar

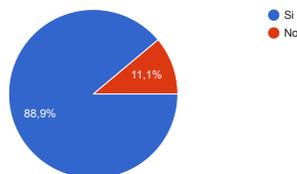
20 respuestas



¿Conoces la Unidad de Investigación y graduación (UNIG) de la Escuela de Diseño Gráfico USAC?

Copiar

18 respuestas



Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Denunciar abuso](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

[Capítulo No.3]

Anexo 3.1 Brief del Proyecto

En el brief del proyecto se podrá encontrar de forma resumida toda la información que será necesaria para iniciar la definición creativa y la producción gráfica del proyecto.

1. ¿Quién es el cliente del proyecto?

El cliente es la Unidad de Investigación y Graduación de la Escuela de Diseño Gráfico USAC. Cliente Inmediato Coordinación de la Unidad de Proyecto de Graduación (UNIG).

2. ¿Qué hace el cliente?

Se encarga de facilitar los procesos de investigación y graduación en la Escuela de Diseño Gráfico, en relación a los procesos de graduación la Unidad es la encargada de revisar los títulos y protocolos de proyecto de graduación y de realizar exámenes privados.

3. ¿De qué manera quiere el cliente ser percibido por el grupo objetivo?

UNIG desea ser vista como una entidad eficiente en relación al trabajo que realizan en relación a la gestión del proceso de graduación, también desean ser vistos como una entidad responsable, colaboradora y puntual.

4. ¿Quién es el grupo objetivo?

Estudiantes de 9no. y 10mo. semestre de la Escuela de Diseño Gráfico.

5. ¿Qué información forma parte del contenido del material a diseñar?

La estructura de la pieza estará conformada por 4 módulos o capítulos en donde se hablará del sistema, el tema y el protocolo de proyecto de graduación y el proceso para solicitar examen privado y público.

6. ¿Qué se respuesta espera del G.O?

El material debería contribuir a que los estudiantes de último año sean más responsables e independientes en la ejecución y gestión del proceso de graduación.

7. ¿Se cuenta con un presupuesto?

El diseño de materiales gráficos ya se encuentra contemplado dentro del presupuesto de la institución. Por lo tanto, se puede afirmar que existen los medios económicos para la reproducción y distribución del material.

Anexo 3.2

Tabla de Potencialidad de los Insights

Acerca de la Evaluación Diagnóstico

INSIGHT A:

El proceso de graduación representa el último paso para llegar a la meta.

INSIGHT B:

No poseemos material que nos explique el proceso de graduación.

INSIGHT C:

Aprendemos como realizar el proceso de graduación durante la marcha.

INSIGHT D:

El proceso de graduación es algo que nos resulta tedioso y que quisiéramos no hacer.

INSIGHT E:

Entre compañeros nos apoyamos para entender el proceso de graduación.

Tabla de Ponderación de Insights						
Opción de Insight	¿Genera un sentimiento?	¿Es fácil de entender?	¿Se relaciona con el G.O.?	¿El G.O se identifica?	¿Aplica al proyecto?	PUNTEO
A		X		x		3
B	X	X	X	X	X	5
C	X	X	X		X	4
D	X	X				2
E		X	X	X	X	4

[Capítulo No.6]

Anexo 6.1

Selección de las propuestas finales

Tabla de Autoevaluación

Para seleccionar las propuestas que se utilizarán en las demás etapas de desarrollo del proyecto se empleó una tabla de autoevaluación en donde en relación a diferentes aspectos de diseño se da un puntaje de 1 a 5 a cada una de las propuestas bocetadas.

PROPUESTA	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Identidad visual	Uso del color	Resultados
PORTADA "A"	4	3	4	5	4	4	4	4	4	36
PORTADA "B"	5	4	3	5	5	3	5	5	5	40
PÁGINAS INTERIORES "A"	5	4	5	5	5	4	4	4	3	39
PÁGINAS INTERIORES "B"	4	4	4	5	3	3	3	5	4	35

Anexo 6.2

Validación Técnica No.1

La Validación Técnica No. 1 corresponde a la realizada con expertos en el tema y con diseñadores gráficos profesionales. El propósito de esta validación es comprobar el nivel de funcionalidad de la pieza durante su desarrollo en el primer y segundo nivel de visualización.

VALIDACIÓN TÉCNICA / "GUÍA DEL PROCESO DE GRADUACIÓN / UNIG"

ACERCA DEL PROCESO DE VALIDACIÓN

El siguiente cuestionario tiene como objetivo evaluar el desarrollo del proyecto editorial "Guía del proceso de graduación" el cual tiene como propósito el explicar a estudiantes de último año de la Escuela de Diseño Gráfico la forma correcta de realizar el proceso de graduación a través del Sistema de Información Académica. Para realizar la validación se le presentará una muestra del diseño de la guía la cual incluye portada, portadilla y un ejemplo de páginas interiores.

1) De acuerdo a lo visto califique en una escala de 1 a 10 los siguientes aspectos:

Aspecto a evaluar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Legibilidad en los cuerpos de texto										
Jerarquía visual en el diseño de las páginas interiores										
Uso de los colores institucionales de UNIG										
Recorrido visual										
Redacción de la información e instrucciones										

2) ¿Cree que la línea gráfica del material se ajusta a las características del Grupo Objetivo?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

3) ¿Cree que la información acerca de cómo redactar el Título del Proyecto es fácil de entender?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

4) ¿Cree que la estructura en la que están colocadas las instrucciones de cómo realizar los pasos del proceso en el Sistema son fáciles de entender?

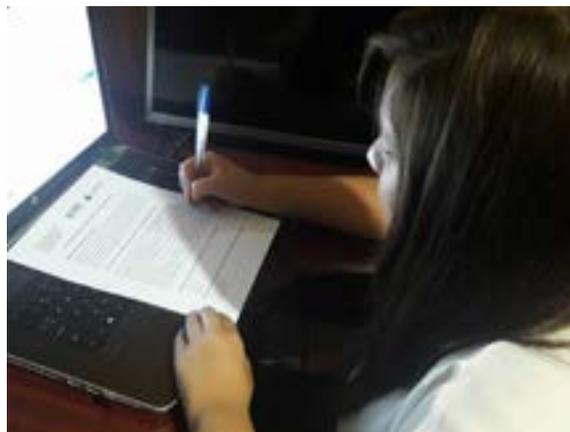
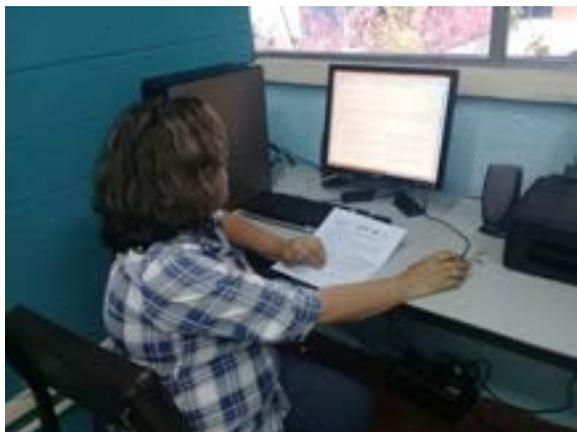
- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

5) ¿Cree que el diseño de la guía contribuye a explicar en qué consiste el proceso de graduación?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

6) Utilice este espacio para escribir comentarios u observaciones





Erika Grajeda (Directora UNIG) / Ingrid Morales (Diseñadora Gráfica) / Foto: Rodrigo Morales, 2018

Aspecto Evaluado	PROMEDIO
Legibilidad	10/10
Jerarquía Visual	10/10
Uso del color	10/10
Redacción	10/10

Preguntas de elección múltiple:

¿Es la línea gráfica pertinente para el G.O?

100% Bastante
 0% Medianamente
 0% Poco

¿La información es fácil de entender?

75% Bastante
 25% Medianamente
 0% Poco

¿Considera que la guía será de utilidad?

100% Bastante
 0% Medianamente
 0% Poco

Relación de UNIG con el G.O.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la validación se puede concluir que no es necesario realizar cambios de ningún tipo en la conceptualización o en la parte de implementación de la pieza. En cuanto a los aspectos evaluados de las premisas de diseño se encontró que la muestra calificó de forma positiva la legibilidad y la jerarquía visual.

Sin embargo, en el uso de color indicaron que es necesario resaltar el naranja dentro de la propuesta, así mismo, indicaron que se debe normar o estandarizar la redacción de las instrucciones, por ejemplo, se debe elegir si se usará un tono de voz más formal o informal en los textos de la publicación. Los resultados de esta validación serán tomados en cuenta para realizar cambios o mejoras en el material

Anexo 6.3

Validación Técnica No.2

Después de realizar el nivel de visualización 2 lo que se procedió a realizar fue la validación técnica número 2. La finalidad de esta actividad es evaluar la aplicabilidad del material diseñado en el nivel 3 de visualización con miembros del grupo objetivo.

VALIDACIÓN TÉCNICA / "GUÍA DEL PROCESO DE GRADUACIÓN / UNIG"

ACERCA DEL PROCESO DE VALIDACIÓN

El siguiente cuestionario tiene como objetivo evaluar el desarrollo del proyecto editorial "Guía del proceso de graduación" el cual fue elaborado para la Unidad de Investigación y Graduación y tiene como propósito el explicar a estudiantes de último año de la Escuela de Diseño Gráfico la forma correcta de realizar el proceso de graduación a través del Sistema de Información Académica. Para realizar la validación se le presentará una breve explicación de los objetivos del proyecto y una muestra del diseño de la guía la cual incluye portada, portadilla y un ejemplo de páginas interiores.

1) De acuerdo a lo visto califique en una escala de 1 a 10 los siguientes aspectos:

Aspecto a Evaluar	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tamaño del material (Tamaño A4)										
Legibilidad de los cuerpos de texto										
Jerarquía en el diseño de las páginas interiores										
Redacción de la información e instrucciones										

2) ¿Cree que la forma en la que se usarán los colores de UNIG se adecúan al tipo de material?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

3) ¿Cree que la información acerca de cómo redactar el Título del Proyecto es fácil de entender?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

4) ¿Cree que la estructura en la que están colocadas las instrucciones de cómo realizar los pasos del proceso en el Sistema son fáciles de entender?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

5) ¿Cree que el diseño de la guía contribuye a explicar en qué consiste el proceso de graduación?

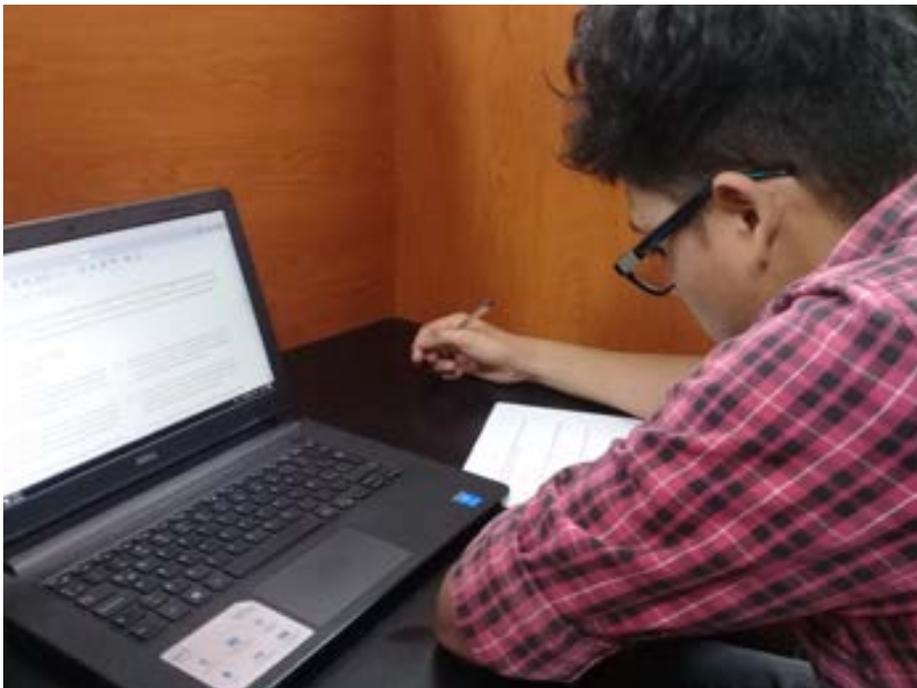
- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

6) ¿Considera que la realización de esta guía le será de utilidad para llevar a cabo de forma correcta la gestión de su proceso de graduación?

- A) Bastante
- B) Medianamente
- C) Poco

7) Utilice este espacio para escribir comentarios u observaciones





Benjamin Castillo y Henry Echeverria
(Estudiantes Diseño Gráfico, USAC)
Foto: Rodrigo Morales, (2018)

Aspecto Evaluado	PROMEDIO
Legibilidad	10/10
Jerarquía Visual	9/10
Uso del color	10/10
Redacción	9/10

Preguntas de elección múltiple:

¿Es la línea gráfica pertinente para el G.O?

100% Bastante
0% Medianamente
0% Poco

¿La información es fácil de entender?

75% Bastante
25% Medianamente
0% Poco

¿Considera que la guía será de utilidad?

100% Bastante
0% Medianamente
0% Poco

Relación de UNIG con el G.O.

Los resultados obtenidos de esta validación fueron bastante positivos, esto queda evidenciado en las escalas de valoración y en los comentarios hechos por los encuestados. De parte de los estudiantes se puede concluir que el material sí cumple con explicar de forma correcta y concisa la manera en la que debe realizarse el proceso de graduación en el sistema de información académica. Además, indicaron que el material si se constituye como un aporte necesario al momento de realizar los trámites del proceso. En cuanto a lo gráfico también se obtuvieron resultados positivos, ya que la muestra indicó que la línea gráfica del material le parecía atractiva, sin embargo, agregaron que tal vez debería considerarse agrandar el texto.

Virsa Valenzuela Morales -Licenciada en Letras
33 avenida "A" 10-79 zona 7 Tikal 2- Teléfono 59824483

Nueva Guatemala de la Asunción, 11 de agosto de 2025

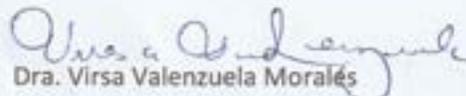
Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: Diseño de material gráfico editorial digital para dar a conocer desde la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) el proceso administrativo de graduación a los estudiantes de décimo semestre de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC, del estudiante Rodrigo Estuardo Morales Solano, de la Facultad de Arquitectura, carné universitario 201114973, previo a conferírsele el título de Diseñador Gráfico en el grado académico de Licenciado.

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

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



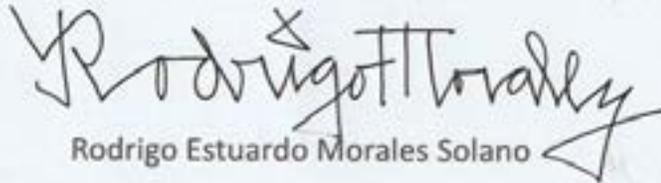
Dra. Virsa Valenzuela Morales
No. de colegiada 6,237

Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada Np. 6237

Observaciones: el documento de 105 páginas fue revisado en formato pdf, las correcciones pueden verse en el archivo enviado al estudiante.

"Diseño de material gráfico editorial digital para dar a conocer desde la Unidad de Investigación y Graduación (UNIG) el proceso administrativo de graduación a los estudiantes de décimo semestre de la Escuela de Diseño Gráfico, USAC."

Proyecto de Graduación desarrollado por:


Rodrigo Estuardo Morales Solano

Asesorado por:



M.S.C Erika Grajeda Godínez
No. de Colegiado G3


M.A. Ana Carolina Aguilar Castro De Flores
No. de Colegiado G61

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

