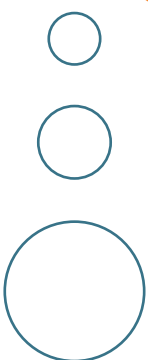
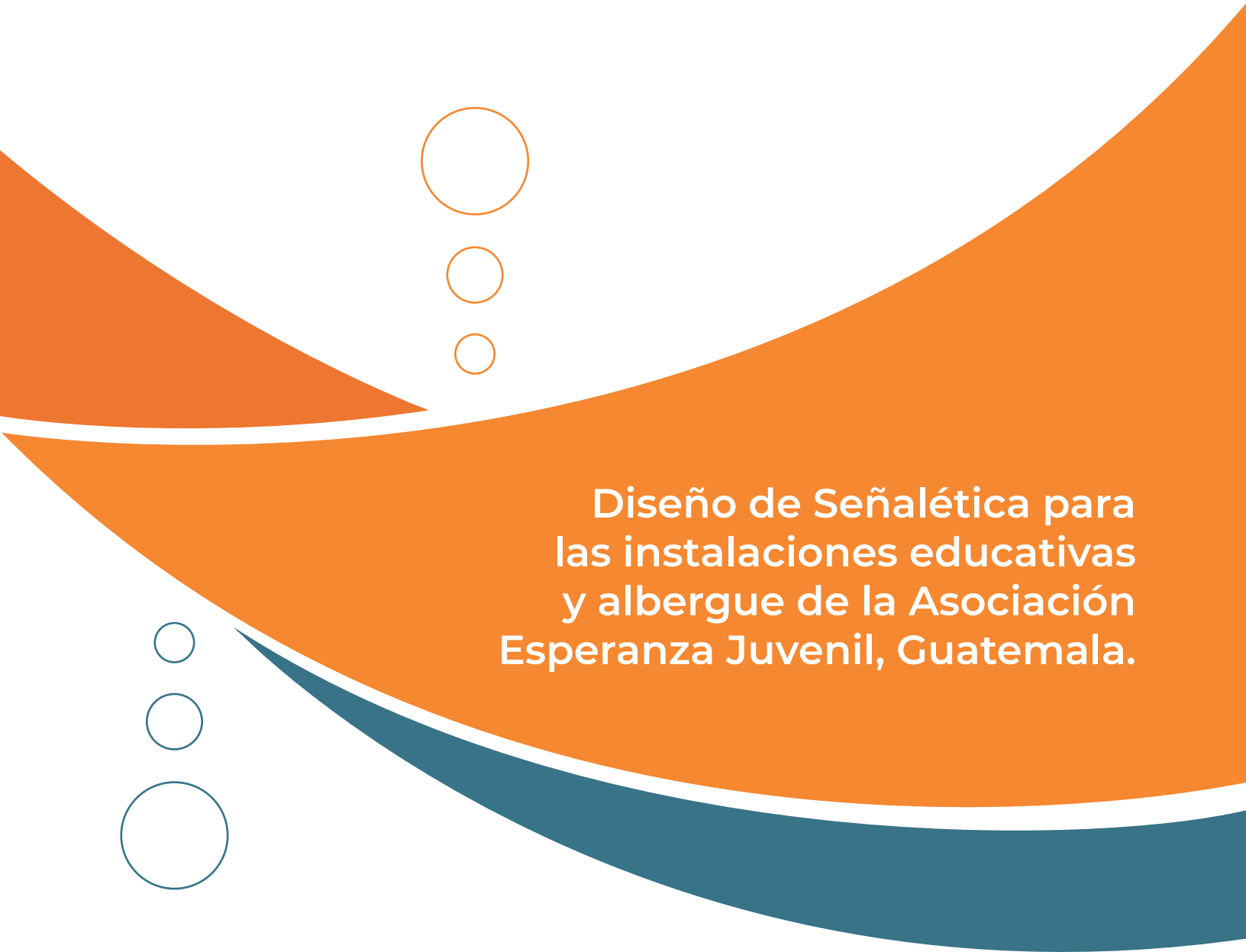
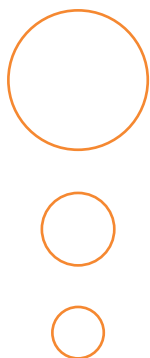


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



Diseño de Señalética para las instalaciones educativas y albergue de la Asociación Esperanza Juvenil, Guatemala.

Proyecto elaborado por:
Diana Marina Moreno Umaña

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

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

Diseño de Señalética para las instalaciones educativas y albergue de la Asociación Esperanza Juvenil, Guatemala.

Proyecto elaborado por:
Diana Marina Moreno Umaña

Para optar al título de :
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre de 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. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arq. Mayra Jeanette Díaz Barrillas
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

Terna Examinadora



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Msc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Asesor Metodológico

Msc. Lcda. Ileana Reina
Asesora Gráfica

Msc. Lcda. Susana Elizabeth Rios Pellecer
Tercera Asesora

Agradecimientos



A Dios: Por ser la compañía de mi vida, por siempre estar allí en los momentos más bellos y difíciles de mi vida. Por brindarme sabiduría, paz y capacidad para alcanzar todo lo que me propongo, por escuchar mis peticiones y nunca abandonarme.

A mi mamá, Evelyn Umaña: Gracias por estar en todo momento, por convertirme en la mujer que soy hoy en día y cuidar de mí en cada aspecto. Por darme la fuerza que necesito para continuar y apoyarme a nunca rendirme, gracias por recordarme día con día de lo que soy capaz y por tu admirable ejemplo de salir adelante ante cualquier adversidad, por tus consejos y por tu amor.

A mi papá, Carlos Moreno: Gracias por cada enseñanza a lo largo de mi vida, sin darte cuenta quizá no comprenderías que tú eres un ejemplo para mí en muchos aspectos de superación personal y académica, gracias por apoyarme en cada decisión de mi vida, por tus consejos y por tu amor.

A mis hermanos, Cecilia y Juan Francisco: Por ser quienes más me han inspirado a superarme y por quienes yo me he esforzado toda la vida. Gracias por soportar mi carácter tan fuerte y lo estricta que soy, todo es por el amor tan grande que les tengo y sepan que siempre estaré para ustedes como se que siempre lo estarán.

A mi esposo, Jorge Tay: Por creer en mí siempre, apoyarme a nunca rendirme y recordarme día con día de todo lo que soy capaz, por todos sus consejos, apoyo y su amor incondicional. Agradezco el que nuestros caminos se hayan unido, seamos el mejor equipo y logremos todo lo que nos propongamos, juntos.

A mis amigos: Quienes en todo momento han sido de gran apoyo quizá sin percibirlo, por ser mis distractores número uno y quienes me ayuden a recordarme que nunca me rinda, por todos sus consejos y ejemplos de vida que me motivan a superarme.

A mis asesores: Por todos sus consejos, sus regaños, su apoyo en todo momento. Gracias por ser parte de este último proceso en mi carrera universitaria, sin duda alguna la vida me brindó dos excelentes asesores muy dedicados y que me motivan a seguir adelante.

A la Institución Esperanza Juvenil: Por brindarme la oportunidad de poder realizar mi Ejercicio Profesional Supervisado y mi Proyecto de Graduación con ustedes, por tan agradable experiencia, por la motivación y esfuerzo que ponen a la institución, su constante comunicación y apoyo.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala: Gracias por la oportunidad de realizar mi carrera en tan extraordinaria universidad, por todas las personas que me permitió conocer y por tantas gratificantes experiencias.



Capítulo

01

Introducción

Pág. 11

Antecedentes
Definición del problema
Justificación del proyecto
Objetivos

Pág. 13
Pág. 15
Pág. 16
Pág. 17

Capítulo

02

Perfiles

Pág. 19

Perfil de la institución
Caracterización del grupo
objetivo

Pág. 21
Pág. 23

Capítulo

03

Planeación Operativa

Pág. 25

Flujograma
Cronograma
Presupuesto

Pág. 27
Pág. 29
Pág. 30

Capítulo

04

Marco Teórico

Pág. 31

¿Es importante la educación?
El diseño gráfico
¿Será de ayuda?
La señalética y el inmenso
aporte a la humanidad

Pág. 33
Pág. 36
Pág. 40

Índice



Capítulo

05

Definición Creativa

Pág. 43

Insight
Concepto creativo
Premisas de diseño

Pág. 50
Pág. 51
Pág. 52

Capítulo

06

Producción Gráfica

Pág. 57

Visualizaciones	Pág. 59
Resultado final	Pág. 67
Fundamentación del proyecto	Pág. 69
Lineamientos de la puesta en práctica	Pág. 74
Aporte económico	Pág. 76

Capítulo

07

Síntesis del proyecto

Pág. 77

Conclusiones
Recomendaciones
Lecciones aprendidas

Pág. 79
Pág. 80
Pág. 82

Capítulo

08

Referencias bibliográficas

Pág. 83

Fuentes consultadas	Pág. 84
---------------------	---------



Presentación



El presente tiene como objetivo desarrollar un proyecto educativo de señalética que contribuya con el tema de crecimiento académico y personal permitiendo orientación, información y prevención para la Institución de Esperanza Juvenil.

Para poder realizar este trabajo se contó con el apoyo de la Institución Esperanza Juvenil la cual contribuye a estudiantes de entornos desfavorecidos a salir adelante y luchar por más. Esperanza Juvenil atiende a niños y jóvenes que quieren ir a la universidad y crear un futuro exitoso para ellos mismos.

El contenido del presente trabajo es el siguiente: en el primer capítulo se presenta la introducción compuesta de antecedentes y definición del problema, la justificación y objetivos. En el segundo capítulo se presentan los perfiles tanto del grupo objetivo como de la institución.

En el tercer capítulo se aborda la planeación operativa la cual se realizó a través de un flujoograma que aclaró el proceso a seguir, el cronograma para administración de tiempo y un presupuesto con los gastos que se calcularon inicialmente para el proyecto.

Seguidamente, en el cuarto capítulo el marco teórico muestra los fundamentos de la construcción del proyecto. En el quinto capítulo se definió la estrategia de diseño, el concepto creativo y el insight a través de tres técnicas. En el capítulo seis ya con una propuesta elaborada se validó con profesionales, la institución y grupo objetivo. Asimismo, se presenta el resultado con su respectivo fundamento, las conclusiones, recomendaciones y lecciones de este proyecto.

Finalmente, quiero agradecer nuevamente a la institución Esperanza Juvenil por brindarme la oportunidad de realizar mis proyectos y contar con su apoyo en todo momento.



Capítulo

01

Introducción



1.1 Antecedentes

Según el Instituto Nacional de Estadísticas de Guatemala el último censo en 2018 arrojó un total de 14,901,286 de ciudadanos de los cuales 7,223,096 son hombres y 7,678,190 son mujeres, de esta población 9,386,291 están en edad de 0 a 29 años teniendo una cantidad de 4,135,046 personas que no tienen acceso a la educación generando altos índices de analfabetismo, lo que provoca un límite en el desarrollo de las personas y participación social junto a menores posibilidades de encontrar algún empleo y combatir la pobreza.

La educación es la base del desarrollo en la vida del ser humano, debido al proceso de formación integral que fomenta en el individuo el crecimiento personal, familiar, comunitario, municipal, departamental y a nivel de país. Si no se tomara en cuenta este tipo de preparación académica en la vida del ser humano, sería difícil combatir la pobreza, tomando en cuenta que la educación es la base para un mejor futuro y representa la oportunidad de llevar al país a ser competitivo y ser parte del proceso de desarrollo del mismo.¹

Dimensiones de los hechos que afectan negativamente la situación del tema a abordar

La falta de acceso a la educación tiene como consecuencia varios aspectos, desde el desarrollo personal, social, familiar y el desenvolvimiento en su propio contexto.

“En Guatemala, de acuerdo con los resultados del Censo 2018, el índice de analfabetismo es del 18.5%, equivalente a 2.3 millones de habitantes que no saben leer ni escribir. De esta cifra, las mujeres representan el 21.7%, haciendo un total de 1,412,813 mujeres sin acceso a la educación”.²

Área geográfica más afectada

La educación en Guatemala se ve afectada en cuanto a los niveles de falta de acceso a la educación, debido a diversos factores: carencias económicas, niños que deben trabajar desde edad temprana o padres que tienen falta de interés por enviar a estudiar a sus hijos.

Según el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), hay tres departamentos donde los menores de edad tienen menos recursos para desarrollarse: Huehuetenango, Alta Verapaz y Totonicapán. En Guatemala, un determinante fundamental en la educación es la cobertura, que determina el nivel de ingreso y la pobreza de las familias.

Cantidad de población afectada por los hechos negativos

Según el INE en el censo nacional de población y vivienda del año 2018, a nivel nacional se presenta una cifra de 4,135,046 personas que no tienen acceso a la educación, población de 4 a 29 años de edad.

En Guatemala las personas pueden llegar a presentar distintas causas por las cuales no tienen acceso a la educación, entre ellas las principales son: con 1,013,180 por falta de dinero 658,600 porque tienen que trabajar y, 20,894 porque no tienen una escuela, instituto o universidad cerca de su hogar.

1. “Crisis educativa en Guatemala”. Autor: Gladys Huertas. Para: Promotores de derechos humanos. Publicado: diciembre 22, 2018. Consultado: 8 de agosto 2023. Fuente: <http://promotoresusacsanjos.blogspot.com/2018/12/crisis-educativa-en-guatemala.html>
2. “Alfabetización Y Pandemia: Renovación De Compromiso De Colaboración Entre La UNESCO Y CONALFA Para Que La Educación Continúe”. 2023. Unesco.Org. Consultado: 13 de agosto 2023. <https://www.unesco.org/es/articles/alfabetizacion-y-pandemia-renovacion-de-compromiso-de-colaboracion-entre-la-unesco-y-conalfa-para#:~:text=En%20Guatemala%2C%20de%20acuerdo%20con,sin%20acceso%20a%20la%20educaci%C3%B3n.>



Hechos que afectan a las personas a nivel individual o colectivo.

Para un buen desarrollo individual y a nivel social es importante para todos los ciudadanos y un desafío para Guatemala el asegurar el acceso a la educación de calidad, esto ya que nos permite mejorar la calidad de vida de cada guatemalteco.

“La educación primaria y secundaria básica permite a los individuos adquirir habilidades y competencias fundamentales para convertirse en ciudadanos empoderados capaces de participar activamente en su cultura, sociedad y economía. Además, los años de escolarización constituyen un espacio clave para generar conectividades e interacciones positivas entre grupos sociales y culturales diversos y durante los mismos se construyen y transmiten valores y actitudes compartidas indispensables para la vida en sociedad y el desarrollo del capital y la cohesión social en la comunidad”.³

Causas y consecuencias de los hechos estudiados.

Los primeros cinco años de vida de un niño constituyen un proceso de crecimiento y desarrollo que puede llegar a tener en un futuro, es por esto que es muy importante que todos los guatemaltecos tengan acceso a la educación principalmente para bajar los índices de pobreza y mejorar la calidad de vida.

Según Jaqueline Gutiérrez en “Problemas educativos y su impacto en el medio”.⁴

El impacto de los problemas educativos en la sociedad son: el aumento del desempleo, de empleos informales y del analfabetismo, bajo nivel académico de los alumnos, ignorancia, pobreza, delincuencia, violencia, narcotráfico, drogadicción, empleos muy mal pagados, pocas aspiraciones de los jóvenes, deserción escolar.

Actores involucrados en el tema abordado

El Ministerio de Educación es el responsable de la educación en Guatemala, esta vela por el mejoramiento de dicho servicio que provee la educación, también es el encargado directamente de proveer los recursos necesarios para que cada niño del país de Guatemala tenga acceso y puede recibir la educación a la que por ley le corresponde, cosa que hasta la fecha no se ha podido observar de parte de los diferentes funcionarios del estado.⁵

La oficina del Procurador de los Derechos Humanos (PDH) es la entidad estatal, comisionada por el Congreso de la República de Guatemala para garantizar el cumplimiento de los Derechos Humanos establecidos en la Constitución Política de la República de Guatemala, la Declaración Universal de los Derechos Humanos, convenios y tratados suscritos y ratificados por el país sobre dicha materia.

En educación, este enfoque implica mayor atención en la igualdad de acceso a la educación entre niños y niñas y en mejorar la calidad de la educación para evitar la falta de acceso a la educación.

3. “INDICADORES UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO: Educación Inclusiva” 2023. Unesco.Org. Consultado: 13 de agosto 2023. <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Educacion.pdf>

4. “Problemas educativos y su impacto en el medio”. Autor: Jaqueline Gutiérrez. Para: Universidad abierta de México. Publicado: 2015. Consultado: 13 de agosto de 2023. <https://www.universidadabierta.edu.mx/ActaEducativa/articulos/016.pdf>

5. “El estudio de los factores y variables asociados al aprendizaje escolar”. Autor: Rodrigo Cornejo Chávez, Jesús María Redondo Rojo. Para: Investigación de la Universidad de Chile. Publicado: 2007. Consultado: 14 de agosto 2023.



1.2. Definición del problema



En Esperanza Juvenil, tanto estudiantes como catedráticos desconocen el uso correcto de señales que identifican distintos espacios en los programas de la institución, es por ello que por medio de un material se necesita explicarles el uso de cada señal y como cada una de estas se debe de implementar dentro de la institución.

1.3. Justificación del proyecto



Trascendencia

Por medio de un proyecto de señalización se busca apoyar a los estudiantes y catedráticos de la institución a identificar dentro de las instalaciones para que es cada espacio y a donde se podrán dirigir cuando lo sea necesario.

Para generar un buen apoyo, principalmente, a los estudiantes se requiere la intervención del diseño gráfico, que por medio de un concepto visual podrá relacionar a los estudiantes con las piezas, generando un mayor impacto visual y que futuras generaciones puedan continuar utilizándolo, ya que sin el diseño, no será de conocimiento para cualquier persona que llegue a la institución saber a donde podrá dirigirse y generando una mala experiencia al visitarse.

Incidencia

La falta de acceso a la educación conlleva diferentes consecuencias que, en gran medida, afectan tanto al estudiante, su familia y contexto social.

Se espera disminuir a corto plazo por medio de los temas estudiados, el desarrollo que puede llegarse a provocar en el niño, a través de las señales que ayudan a que los estudiantes se mantengan informados y seguros a través de herramientas de comunicación esenciales en su crecimiento académico como personal.

Factibilidad

Para la realización del proyecto se cuenta con el apoyo de la institución Esperanza Juvenil tomando en cuenta la disponibilidad para una comunicación constante y efectiva durante el desarrollo del proyecto, el compartir la información y material necesario para la correcta ejecución y voluntad para aplicarse al momento de este estar completo. Adicional, la institución apoyaría con el recurso de poder reproducir el material e implementarlo, por medio de donaciones que se van recibiendo. El estudiante también brindará una solución de material de implementación lo más eficaz posible para la reducción de gastos en el mismo.

Asimismo, se cuenta con el apoyo de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad San Carlos de Guatemala brindando la ayuda de un estudiante junto con dos asesores profesionales en el área de diseño y el área metodológica considerando su tiempo y disponibilidad.

Objetivos



General

Desarrollar un proyecto educativo de señalética que contribuya con el tema de crecimiento académico y personal permitiendo orientación, información y prevención para la Institución de Esperanza Juvenil ubicada en la Ciudad de Guatemala.

Objetivo de comunicación visual institucional

Facilitar el aprendizaje a los estudiantes a través de propuestas de diseño que adecuen las piezas gráficas de manera que se transmitan ideas e información de manera visual proyectando, además, los valores de la institución.

Objetivo de diseño

Diseñar elementos gráficos para la comunidad educativa, siendo estas herramientas de información que incentive a los alumnos para aplicarlo a su vida cotidiana.



Capítulo

02

Perfiles



2.1. Perfil de la institución



Esperanza Juvenil gira en torno al sector social de la educación.

Historia de la Institución

En Esperanza Juvenil se cuenta con un total de 180 jóvenes de 8 a 25 años, de los cuales el 60% son niñas. Desde 1992, Esperanza Juvenil ayuda a estudiantes de entornos desfavorecidos a salir adelante y luchar por más. Esperanza Juvenil atiende a niños y jóvenes que quieren ir a la universidad y crear un futuro exitoso para ellos mismos. Los estudiantes que se han unido al programa para recibir apoyo en la educación, buscan recursos académicos, oportunidades extracurriculares y relaciones de mentores que brindan.

Filosofía



Misión

Según la página web de la institución su misión es “Nutrir y guiar a los jóvenes motivados, que necesitan convertirse en hombres y mujeres bien educados y preparados para una carrera, para los demás.”

Visión

Según la página web de la institución menciona que su misión es “Que nuestros estudiantes alcancen su máximo potencial y se conviertan en aprendices de por vida saludables y productivos que se puedan adaptar a un mundo en constante cambio, prosperar frente a los obstáculos, generar un efecto dominó positivo en sus familias, lugares de trabajo y comunidades.”

Valores

Excelencia, Servicio y participación comunitaria, fe, compromiso.

Objetivo

Desarrollar jóvenes que estén física, emocional y académicamente preparados para la educación postsecundaria y una vida productiva, rompiendo el ciclo de la pobreza.

Servicios que presta a diversos usuarios

Como programa principal Esperanza Juvenil brinda la oportunidad de un colegio con 2 campus desde 3.º primaria hasta 5.º Bachillerato.

Un programa de universidad con orientación vocacional, apoyo financiero y coaching personalizado.

Un programa de residencias con un cuidado integral, desarrollo físico, psicológico y espiritual con una formación de valores.

Identidad y comunicación visual

La institución cuenta con una identidad visual, tiene logo y colores que la representan; sin embargo, no tienen un manual de identidad gráfica en donde los diseñadores puedan seguir las pautas y expresarnos de manera coherente en cada material.

Esperanza Juvenil cuenta con páginas oficiales de Facebook y de Instagram junto a una página web y se le da seguimiento continuo pero sin una matriz orgánica mensual. El área administrativa no tiene comunicados generales para toda el área educativa ya que no cuenta con un clima organizacional.

2.2. Caracterización del grupo objetivo



Características geográficas

Residentes de zona 2 de la ciudad de Guatemala gracias al programa de Esperanza Juvenil, sin embargo muchos de los estudiantes nacieron en departamentos de Guatemala como Alta verapaz, Cobán, seguido por el área de Tecpán, Chimaltenango. Esto se debe a que son quienes más se han interesado y han conocido el programa.

Características sociodemográficas

Niños y niñas de 8 a 12 años de edad, con una formación académica de nivel primario. Familias con nacionalidad guatemalteca, con aproximadamente de 4 a 6 miembros en la familia. Ladino.

Características socioeconómicas

El nivel económico se posiciona en una clase social baja. El ingreso mensual familiar podría llegar a ser del salario mínimo, incluso podría ser que algunos de los niños ayuden con quehaceres domésticos o trabajos de campo temporales.

Características psicográficas

Algunos niños se destacan con valores como honestidad y solidaridad por el tipo de área en la que se trabaja; aunque también hay niños que no cuentan con valores establecidos desde casa y que necesitan apoyo para ser ciudadanos ejemplares.

En su entorno educativo/familiar los niños suelen tener tiempo libre para sus actividades, jugar, hacer tareas, mientras otros antes de la institución podían llegar a tener un trabajo durante o después de clases.

Relación entre grupo objetivo y la institución



Los estudiantes de la institución de Esperanza Juvenil suelen ser muy amables, tranquilos y respetuosos en su entorno educativo, tanto con la directora como con sus maestros y tías. Suelen tener en ocasiones una sana convivencia entre ellos mismos, sin embargo, puede que se presenten peleas, malos hábitos, problemas con su autoestima, valoración propia que se incluyen desde problemas que se presentan en su hogar.

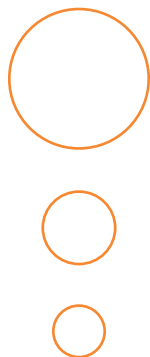


Capítulo

03

Planeación Operativa



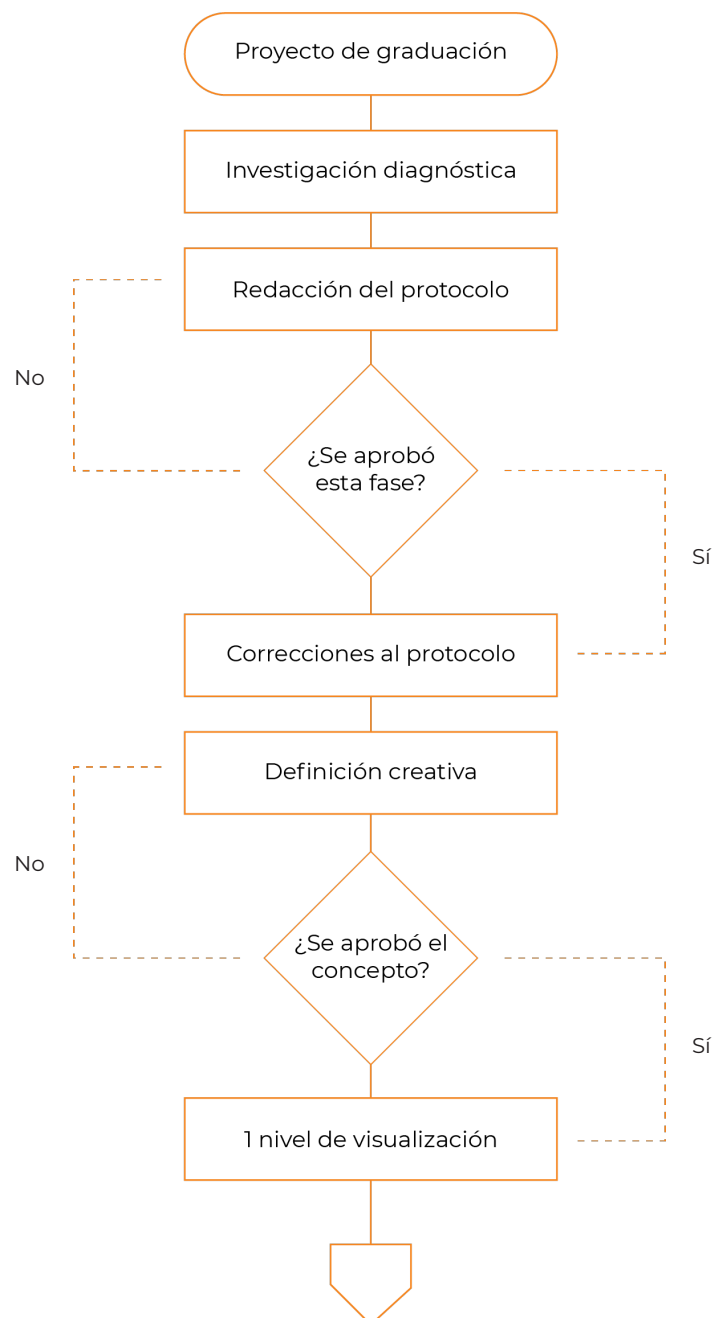


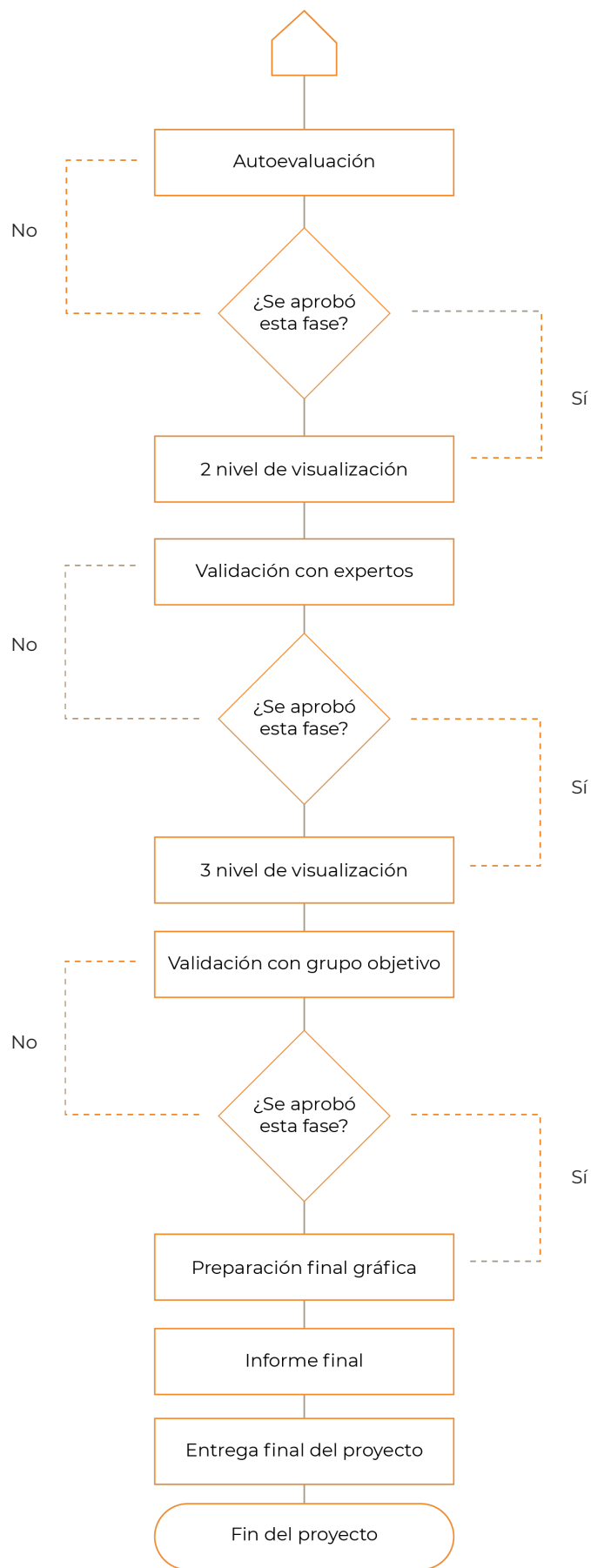
En este capítulo se presenta la planeación operativa en donde se elaboró un flujograma para mantener orden en los proyectos que se estarán realizando, un cronograma en donde se visualiza cada actividad y en el tiempo proyectado, también un presupuesto.



3.1. Flujograma

Este es llamado también diagrama de flujo en el cual se representa de manera visual el proceso de trabajo que se estará llevando a cabo durante el proyecto.





3.1. Cronograma

Un cronograma es una representación de manera visual del tiempo que durará cada etapa o actividad en un proyecto, en este caso se estaría proyectando de agosto a noviembre.

Actividades	Fechas															
	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Protocolo																
Planeación Operativa																
Marco Teórico																
Definición Creativa																
1 nivel de visualización																
2 nivel de visualización																
3 nivel de visualización																
Proyecto final gráfico																
Proyecto final teórico																
Redacción informe final																
Entrega final																

3.3. Presupuesto

Para poder tener un orden y planificación se maneja un presupuesto viable para conocer los costos durante todas las etapas del proyecto. Los costos fijos, los servicios de diseño, la depreciación de equipos y los impuestos también se presentan.

01	Costos	Totales
	Luz	Q 600.00
	Internet	Q 1,200.00
	Teléfono	Q 1,194.00
	Adobe Programas	Q 240.00
	Youtube Music	Q 720.00
02	Servicios de diseño	Totales
	Investigación	Q 3,300.00
	Conceptualización	Q3, 500.00
	Bocetajes	Q 1,000.00
	Digitalización	Q 1,300.00
	Producción Gráfica	Q 12,000.00
	Validaciones	Q 1,500.00
	Impresiones finales	Q 280.00
	Presentación final	Q 7,000.00
03	Depreciación de equipos	Totales
	Computadora, teclado y mouse	Q 850.00
	Tableta gráfica	Q 100.00
	Celular	Q 450.00
	Impuestos	Q 32,534.00
	IVA	Q 3,904.00
	ISR	Q 2,277.38
	Total	Q 36,715.38

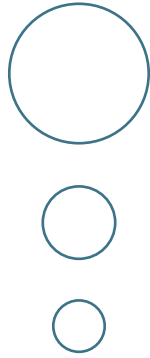


Capítulo

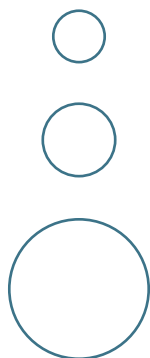
04

Marco Teórico





En el siguiente capítulo se presenta la investigación teórica que respalda los planteamientos del proyecto respecto a la problemática social, el diseño gráfico como medio para ayudar en la solución del problema y la solución gráfica que se propone para la solución de la problemática.



4.1. ¿Es importante la educación?

Por supuesto que la educación es importante, pero también es necesaria porque es un escalón que toda persona debería subir para así superarse, mejorar en su toma de decisiones, al desarrollarse con más personas, incrementar su intelecto y capacidad en varios aspectos y poder aprender de muchas cosas que a lo largo de la vida se necesitan para así enfrentarla.

En una sociedad tan compleja como la que se vive hoy en día es importante que cada ser humano viva y aprenda de la realidad a la que se enfrenta. Muchas veces en el proceso de aprendizaje, en la vida podemos creer en falsas ideas o creer lo que algunas personas nos pueden mencionar, pero es mejor que todo eso que obstaculiza nuestro crecimiento y capacidad se bloqueen por completo y nos creamos capaces de poder cuestionarnos acerca de todo lo que nos rodea.

El filósofo Aristóteles menciona “La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético”, esto puede generar un poco de confusión, pero en realidad brinda la posibilidad de transformación para los seres humanos.

“La educación forma, prepara, desarrolla y perfecciona al hombre en su vida, en su convivencia social, lo ayuda a encontrarse así mismo y a proyectarse ante los demás, por ello, la educación le da un orden ético, moral y social al ser”⁶

A. La educación

Lo que somos, nuestras ideas, pensamientos, actitudes, tradiciones y cultura provienen de un sistema educativo antiguo. Los seres humanos desde su existencia han ido aprendiendo a base de prueba y error hasta darle soluciones a los problemas que han presentado, una forma de educación es cómo desde esas pruebas sus experiencias fortalecieron su capacidad de no volver a cometer esos errores y poder enseñarle a sus descendientes a tampoco cometerlos.

“En la educación antigua las élites aprendían diferentes temas como astronomía, oratoria, matemáticas, educación física, escritura y algunas normas de conducta, mientras que la prole, sin contar a los esclavos (a quienes no se consideraban como ciudadanos), aprendían oficios gracias a los conocimientos que se compartían generacionalmente en su núcleo familiar”⁷. La historia de la educación nos permite ver el comportamiento del ser humano a lo largo de tanto tiempo y estrategias que ha tenido que implementar para su supervivencia y superación.

6. Terán González, Carol. Peña Delgado, Yherdyn. «Los planteamientos del pensamiento educativo, una mirada desde la lectura histórica del mundo hasta Latinoamérica». Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Venezuela/ceshc-unermb/20170306020156/07ArtLecturahistoricalatinoamericana.pdf>

7. “Historia de La Educación: De La Antigüedad al e-Learning.” 2023. <https://www.Crehana.Com>. Consultado el 13 de septiembre. <https://www.crehana.com/blog/negocios/historia-educacion/>.

B. La falta de acceso a la educación

Sí, es real que hay personas que no tienen acceso a la educación. Durante el desarrollo humano han existido personas que a pesar de tener el derecho de aprender, tener acceso a conocimiento, educación, aprendizaje, se han visto obstaculizados por una sociedad que no les ha permitido tener esa oportunidad. Pero, ¿por qué?, la realidad es que es más fácil manipular a este tipo de personas para el beneficio personal de gente en el poder.

La falta de acceso a la educación tiene como consecuencia varios aspectos, desde el desarrollo personal, social, familiar y el desenvolvimiento en su propio contexto. Muchos enfrentándose a dependencias económicas o sociales de más personas a futuro. El que los niños, jóvenes o ya adultos no tengan acceso a la educación genera analfabetismo, "El analfabetismo es la condición de los seres humanos que no han aprendido a leer y escribir; por oposición a la idea de alfabetismo, por la cual se hace referencia a las habilidades de identificar, comprender, interpretar, crear enunciados, a partir de materiales discursivos escritos"⁸.



8. "Definición de Analfabetismo." 2023. DefinicionABC. Consultado el 18 de septiembre. <https://www.definicionabc.com/social/analfabetismo.php>.



C. Analfabetismo en Guatemala

Con base en la información compartida por las Naciones Unidas, Guatemala ocupa el puesto 127 de 189 en el Índice de Desarrollo Humano, esto perjudica por completo a la sociedad, ya que mide el nivel académico de la población y la vida escolar de niños a futuro adicional a que estos índices demuestran el incremento que hay de analfabetismo.

De acuerdo al censo realizado en el año 2018 en Guatemala, el índice de analfabetismo es de 18.5%, alrededor de 2.7 millones de guatemaltecos no practican la lectura ni la escritura esto por causas como la desigualdad, la pobreza, como está estructurada social y económicamente el país, por la política, por cultura, entre otras, no se terminarían las causas por las cuales se dan porque depende mucho del contexto de cada ciudadano pero, esas son las principales.

Es impresionante el impacto social que el analfabetismo puede llegar a generar ya que al limitar el crecimiento de un ser humano se detiene el desarrollo del país. Los guatemaltecos al no tener acceso a la educación o al analfabetismo tienen restricciones, solo por no leer y escribir adecuadamente reducen muchos beneficios que podrían llegar a obtener tanto personal como profesionalmente.



“Pocas cosas son tan distintivas del humano como el lenguaje hablado y escrito. Se trata, sin duda, de una expresión que traduce el alma y el pensamiento. En razón de que manejamos el lenguaje, sabemos, sentimos, interactuamos, conocemos y comunicamos; se habla para que se escuche, se escribe para que se lea. En la palabra está el secreto de nuestra especie; se trata de un auténtico código de la cultura”⁹. Todo lo que hacemos día con día, nuestras vivencias específicamente forman parte de la educación que vamos teniendo, es por eso que es importante que todos los guatemaltecos tengan las herramientas suficientes para poder construir su futuro, como la oportunidad de estudiar desde pre-primaria hasta diversificado, estar en alguna universidad ya sea pública o privada, tener la oportunidad de un trabajo para fortalecer sus capacidades, entre otras.

9. Narro Robles, José. Moctezuma Navarro, David. «Analfabetismo en México: Una deuda social». Revista Internacional de Estadística y Geográfico. <https://rde.inegi.org.mx/index.php/2012/09/15/analfabetismo-en-mexico-una-deuda-social/>

4.1. El diseño gráfico

¿Será de ayuda?

El diseño gráfico, desde sus inicios, ha sido de ayuda para el ser humano porque responde a una necesidad básica que es comunicar visualmente ideas, emociones, e información de forma clara, rápida y efectiva.

El diseño gráfico se adapta constantemente ¿por qué? Bueno, antes de que incluso se inventara el lenguaje o la comunicación ya estaba la expresión gráfica, pero con el tiempo se denominó diseño gráfico. Se podría decir que con el tiempo los diseñadores gráficos han tenido distintos roles como por ejemplo el hacer jeroglíficos, signos pintados, manuscritos o por ejemplo ser trabajadores en talleres al momento de que llegó la revolución industrial y el desarrollo tecnológico que generó bastantes avances en la comunicación provocando ideas para una comunicación visual.

“El proceso del diseño es complejo, creativo, depende de la toma de decisiones, de analizar y aplicar estrategias destinadas a desarrollar una solución afectiva. es el que facilita la solución del problema, hasta ese momento indeterminado teniendo como finalidad un impacto positivo en la sociedad”⁵.

Los seres humanos somos eminentemente visuales, creemos en lo que vemos y es por eso que el diseño gráfico ha existido desde siempre, no con ese nombre para denominar una disciplina, pero sí desde la trascendencia y permanencia de la comunicación. La disciplina del diseño facilita la comprensión, eficacia, conocimiento, permanencia, ya que es un proceso entre ideas y realidades.

La esencia del diseño es que ayuda.

10. Sánchez Gómez, José Rodolfo. López Martínez, Edgardo. "Pensar en diseño gráfico". Editorial universitaria. Centro universitario de Arte, arquitectura y diseño. <https://books.google.es/books?id=McJNAQAAQBAJ&lpg=PT8&ots=UzJtJS6LL2&dq=que%20es%20el%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

A. Antecedentes

“Los términos Paleolítico, Mesolítico y Neolítico no describen períodos cronológicos, sino estados de complejidad cultural y esos estados se dan en diferentes momentos en distintas partes del mundo. En Europa occidental, hacia alrededor de 35.000 a.C., las esculturas y pinturas rupestres del Paleolítico (Edad de Piedra) muestran el alto nivel de destreza que caracteriza el arte de Cromañón. Los utensilios de este período pueden considerarse el origen del diseño gráfico, en cuanto presentan pruebas claras de que se tomaron decisiones conscientes en relación con la forma”¹¹.

La llegada del diseño gráfico en la revolución industrial

En la revolución industrial que se dio a finales del siglo XIX, destaca los avances en la economía, productividad y nuevas tecnologías, generando transformación en la sociedad. Al momento de que nuevas máquinas fueron surgiendo y todo se fue actualizando, el diseño formó un papel importante tanto en servicios como en productos, siendo sencillos y funcionales. El diseño gráfico durante la revolución se convirtió en una herramienta muy importante para poder transmitir a la sociedad un sin fin de mensajes significativos e incluso persuadir.

“... al final del siglo XIX donde se presentaron los carteles como una expresión de vida económica, social y cultural, compitiendo por la atención de los compradores de las nuevas mercancías y audiencias para las diversiones.



Los carteles llenos de colores, impresos en un actualizado sistema litográfico, atrapaban la atención de los transeúntes. Las ilustraciones, ayudadas por el texto, revelaban un contexto preciso, introduciendo una nueva estética de imágenes simplificadas ordenadas por los medios de reproducción gráfica”¹².

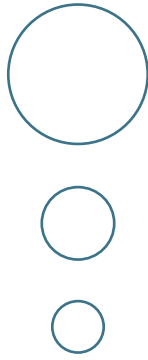
Diseño gráfico en la era moderna

“A partir de la década de 1950, la Revolución Industrial se volvió casi insignificante en comparación con la digital. En lugar de la impresión masiva, los seres humanos disfrutaban de los continuos avances tecnológicos, con la computadora, Internet y las redes sociales como grandes puntos de inflexión de cómo es el diseño gráfico hoy. Las plataformas en línea crearon muchas profesiones y oportunidades para los diseñadores gráficos. Mientras tanto, los softwares digitales se volvieron cada vez más pulidos, más baratos y más accesibles que nunca”¹³.

11. Drucker, Johanna. McVarish, Emily. “Una historia del diseño gráfico: De la prehistoria hasta el siglo XXI”. <https://books.google.es/books?id=9z4zEAAAQBAJ&lpg=PA6&ots=5rCdMFtAaP&dq=historia%20del%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&hl=es&pg=PA7#v=onepage&q&f=false>

12. “El Diseño Gráfico: De Las Cavernas a La Era Digital.” 2017. Studylib.Es. February 27. <https://studylib.es/doc/21326/el-dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico--de-las-cavernas-a-la-era-digital>.

13. Vasconez Duchicela, Paola. “Introducción e historia del diseño gráfico”. Diciembre 2019. https://www.researchgate.net/profile/Paola-Vasconez-Duchicela/publication/358249183_Introduccion_e_historia_del_Dise%C3%B1o_Gr%C3%A1fico_-_Introduccion_and_history_of_Graphic_Design/links/61f8790911a1090a79c534a2/Introduccion-e-historia-del-Dise%C3%B1o-Grafico-Introduction-and-history-of-Graphic-Design.pdf



B. Que compone un diseño... ¿Cuáles son sus características?

“Diseñar es una actividad intelectual, cultural y social: el aspecto tecnológico pertenece a una jerarquía dependiente. Las computadoras gráficas sofisticadas ayudan hoy no sólo a producir sino también a pensar visualmente, pero esto no basta. Una computadora gráfica, por más sofisticada que sea, no es más que una herramienta de producción (y eventualmente, de distribución), pero no ayuda a la comprensión del problema de comunicación ni a la concepción del tratamiento visual requerido”¹⁴.

El diseño gráfico destaca muchas características que son útiles para que un diseño sea totalmente funcional, estos deben siempre de cumplir un objetivo, comunicar de manera correcta, adicional va dirigido a un público objetivo específico, ya que sin él: ¿para quién diseño?, no se tiene una base correcta para dar una solución de comunicación visual a un problema.

14. Frascara, Jorge. “Diseño para la gente, comunicaciones de masas y cambio social”. <https://books.google.es/books?id=hGTy0RXRuGsC&pg=PA19&ots=z0y5ynif8w&dq=caracter%C3%ADsticas%20del%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&lr&hl=es&pg=PA27#v=onepage&q=caracter%C3%ADsticas%20del%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&f=false>



C. El diseño, como un árbol tiene ramas... ¿Como así?

El diseño gráfico tiene “ramas” que son las especialidades que se tienen en la disciplina brindando muchas posibilidades de trabajo, pueden estar compuestas por diferentes características o corrientes artísticas y movimientos culturales. El diseño gráfico es tan amplio que permite la habilidad de que cada profesional pueda especializarse en alguna en específico o incluso en varias, por supuesto, dependiendo de sus gustos y sus destrezas. Algunas ramas del diseño pueden ser:

- Diseño señalético
- Diseño de packaging
- Diseño de editorial
- Diseño tipográfico
- Diseño publicitario
- Diseño educativo
- Diseño web

Con el avance que se tiene día con día en la tecnología han surgido ciertas ramas peculiares con respecto al diseño, por ejemplo, el diseño Ux (Experiencia de usuario) y Ui (Diseño de interfaz de usuario) que en estos momentos tiene una demanda inimaginable provocando un incremento en los salarios ya que son diseños principalmente para páginas web, aplicaciones, canales conversacionales que buscan que los usuarios tengan la mejor experiencia en el menor tiempo.

4.3. La señalética y el inmenso aporte a la humanidad



La señalética es una de las ramas o disciplinas dentro del diseño gráfico que permite identificar, por medio de íconos, la posibilidad de orientar, informar y guiar a las personas en un espacio físico o virtual. Nos ha generado un gran aporte como seres humanos, ya que permite que identifiquemos por medio de íconos la posibilidad de múltiples significados y que llegan a funcionar como orientadores o guías. Los significados se los aportamos a ideas que son perceptibles por cualquiera de los sentidos y que comunican algo.

“...el lenguaje gráfico es polisémico, es decir, ambiguo: una misma pieza gráfica puede extender su rango de significación hacia múltiples direcciones. En efecto, esta característica inherente al lenguaje gráfico habilita por cada pieza de diseño una amplia cantidad de lecturas y resignificaciones para el espectador.

La señalética, entonces, para ser efectiva debe acotar el espectro de significados asociados a la imagen, para facilitar su entendimiento”¹⁵. La señalética implica cierto grado de abstracción a los elementos que conocemos para poder tener una representación sencilla y memorable, permite que las personas puedan saber por medio de una señal donde están ubicadas las cosas o como se debe de usar algún espacio, la señalética determina ciertos modelos de comportamientos.

“El lenguaje señalético es de hecho un modelo de notación icónica de enunciados verbales, que precisamente por ser verbales se diversifican extraordinariamente según las variaciones idiomáticas”¹⁶. Las señales nos permiten poder tener visualmente una comunicación, transmiten mensajes y utilizan un lenguaje a través de íconos y símbolos.

15. D´Ortenzio, Vanessa Melina. Hiperconectados. «La señalética y su impacto en los consensos sociales». Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n105/1853-3523-ccedce-105-141.pdf>

16. Costa, Joan. “Enciclopedia del diseño”. Centro Internacional de investigación y Aplicaciones de la Comunicación, CIAC. <https://creaciondementes.files.wordpress.com/2014/05/costa-joan-sencc83aletica.pdf>



Tipo de señales

Las señales requieren síntesis de cada objeto, figura o idea que se realice para que su visión abstracta brinde una información muy directa a las personas, a pesar de que el cerebro está adaptado para interpretar cualquier cosa que se le presente es importante que un diseñador facilite ese proceso de que interprete la persona lo que tiene que hacer y saber lo que sucede, partiendo de esto hay diferentes tipos de señales como por ejemplo:

- Señales informativas
- Señales pre-informativas
- Señales de prohibición
- Señales de emergencia
- Señales de identificación
- Señales direccionales

B. ¿Por qué implementar un manual de uso?

¿Cómo sabría un niño realizar alguna tarea si no se le brindan instrucciones?, se necesita una guía, una base para que deba saber como poder realizarla o que herramientas necesita para completarla.

“Un manual de usuario es, por lo tanto, un documento de comunicación técnica que busca brindar asistencia a los sujetos que usan un sistema. Más allá de la especificidad, los autores de los manuales intentan apelar a un lenguaje ameno y simple para llegar a la mayor cantidad posible de receptores”¹⁷.

Los manuales de usuario o de uso permiten que las personas puedan saber cómo se implementan ciertos elementos como la tipografía, el color, clases de señales, medidas, alturas, etc. y qué funcionalidades posee, o sus características.

Los manuales permiten una comunicación visual adecuada para un flujo de evolución sin depender de algún diseñador o persona específicamente. El diseño dentro del manual, no hablando solamente de las señales, sino por completo, deben dar una explicación sencilla y razonable de las funciones que aporta cada una de ellas, tienen que ser coherentes.

C. La relación de las señales y la educación...

“La comunicación humana, sin embargo, evoluciona en diferentes direcciones al mismo tiempo, y el hecho de utilizar cada sistema de lenguaje en función de su especialización y de su especificidad expresiva, nos hace más aptos para una comunicación más rica, en la misma medida que cada sistema de lenguaje y de representación supone un modo específico de conocimiento de las realidades y de transmisión de las ideas”¹⁸.

Al igual que las señales, la educación también necesita ser un instrumento con estructura y simplicidad, necesita estabilidad en la comunicación social con estímulos breves. También existen las limitaciones, en las señales, específicamente su composición y en la educación, lamentablemente, en el proceso de que alguien no tiene la posibilidad de acceder a la educación, pero es importante que cada ser humano se crea capaz de superarse así mismo.

No son las herramientas que a lo largo de la vida y como evolución del ser humano nos aparecen, la capacidad que se tienen de hacer las cosas, es la perseverancia y ambición que vamos teniendo en cada proceso de la vida, y que a pesar de no tener a la mano todas esas herramientas se pueden generar muchas oportunidades. Hoy en día, con el alcance de la tecnología y tantos programas que permiten que las personas puedan superarse personal, académica y profesionalmente, es importante tener una meta clara, un propósito.

17. María Isabel Asanza Molina, Marisol Massiel Miranda Torres, Rafael Mario Ortiz Zambrano y Jorge Alfredo Espín Martínez (2016): “Manual de procedimiento en la empresa”, Revista Caribeña de Ciencias Sociales (noviembre 2016). <https://www.eumed.net/rev/caribe/2016/11/manual.html>

18. Carlos Augusto Velásquez Rodríguez, “Teoría de la mentira”, una introducción a la semiótica, tercera edición.

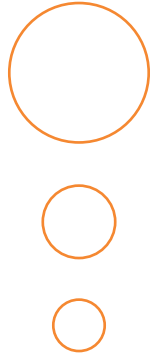


Capítulo

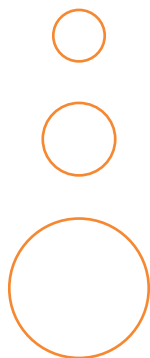
05

Definición Creativa





Después de trabajar en la elaboración del marco teórico, el cual sirve para conocer información teórica de todos los aspectos que se trabajarán en el proyecto, se presenta en este capítulo la definición creativa que está compuesta por el brief de diseño y la recopilación de referencias visuales, estas dos áreas son el punto de partida para poder desarrollar un buen proyecto de diseño.



5.1. Briefing del diseño



Información del cliente:

Nombre de la institución: Esperanza Juvenil

Ubicación: 12 Avenida 16-32, zona 2, Guatemala City, 01002

Teléfono institucional: 2254-9911

Correo electrónico: esperanzajuvenil@bhgh.org

Datos de jefe inmediato:

Nombre de jefe inmediato: Lucas Pinzón

Puesto dentro de la institución: Director ejecutivo

Teléfono institucional: 2254-9911

Correo electrónico: lpinzon@bhgh.org

Actividad de la institución:

Esperanza Juvenil se dedica a ayudar niños y jóvenes que estén motivados por la superación académica y que no tengan la posibilidad de hacerlo por medio de distintos programas enfocados en una vida productiva hacia ellos y así romper el ciclo de pobreza.

Programas con los que cuenta la institución

- Programa principal con oportunidad de un colegio con 2 campus desde 3.º primaria hasta 5.º Bachillerato.
- Un programa de universidad con orientación vocacional, apoyo financiero y coaching personalizado.
- Un programa de residencias con un cuidado integral, desarrollo físico, psicológico y espiritual con una formación en valores.

- MINEDUC (Ministerio de Educación)
- UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)
- COED (Cooperación para la educación)
- Educo Guatemala
- Child Fund

Proyecto a desarrollar:

Proyecto señalético que incluye 50 señales, organizadas por secciones para los diferentes programas de Esperanza Juvenil.

Objetivo:

Diseñar elementos gráficos con orientación pedagógica en la comunidad educativa de manera que incentive a los alumnos a aplicarlo a su vida cotidiana.

Descripción del proyecto:

Desarrollo de proyecto señalético que conlleve 50 señales incluyendo su manual señalético y el programa de implementación de las señales.

Presupuesto:

Se estima un presupuesto de Q 45,000.00

Restricciones:

Se limita el uso de otros colores que no sean parte de la paleta cromática de la línea gráfica de la institución.

Público objetivo:

Niños y niñas de 8 a 18 años de edad en zona 2 de Ciudad de Guatemala.

Mensaje a transmitir:

Que los niños puedan aprender a diferenciar distintas áreas de los programas de la institución por medio de señales que representen a Esperanza Juvenil y puedan distinguirse entre los distintos grupos de edad.



5.2. Recopilación de referencias visuales

Durante el proceso de investigación se ubicaron distintos proyectos que fueran utilizados de referencia para poder tener ejemplos de cómo se trabajan distintas señales en diferentes contextos o en el mismo incluso.

Casos análogos sobre material para niños



Figura 1
Imagen de "Sugar Kids ropa para niños", por Aylu Meroi, mayo del 2022. Behance. https://www.behance.net/gallery/144666739/Sugar-Kids?tracking_source=search_projects|proyectos+se%C3%B1al%C3%A9ticos+para+ni%C3%B1os



Figura 2
Imagen de "Proyecto de rebranding Kindersariato", por Gabriela Patiño, marzo del 2020. Behance. https://www.behance.net/gallery/94593451/Rebranding-Kindersariato?tracking_source=-search_projects|proyectos+se%C3%B1al%C3%A9ticos+para+ni%C3%B1os

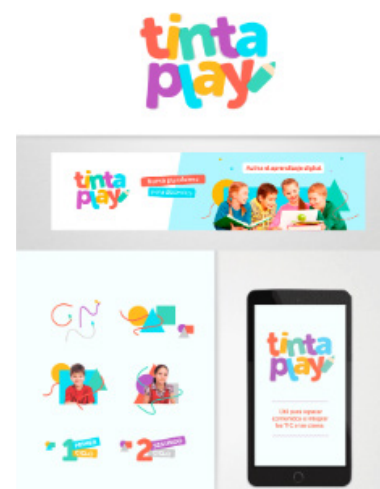


Figura 3
Imagen de "Página web Tintaplay", por Anabella Prado, abril del 2019. Behance. https://www.behance.net/gallery/78979831/Tintaplay-Identidad?tracking_source=search_projects|proyectos+se%C3%B1al%C3%A9ticos+para+ni%C3%B1os

Proyectos señaléticos



Figura 4
Imagen de "Sistema señalético - Centralidad de Paso de la
Arena", por Francisco Dufey y María Pia, julio del 2021. Behance.
<https://www.behance.net/gallery/124272037/Sistema-senaltico-Centralidad-de-Paso-de-la-Arena>



Figura 5
Imagen de "Sistema Señalético: Zoológico de las aves", por Jorge Ávila y Catalina Falck, junio del 2021. Behance:https://www.behance.net/gallery/12227081/Sistema-Senaltico-Zoologico-de-las-aves?tracking_source=search_projects

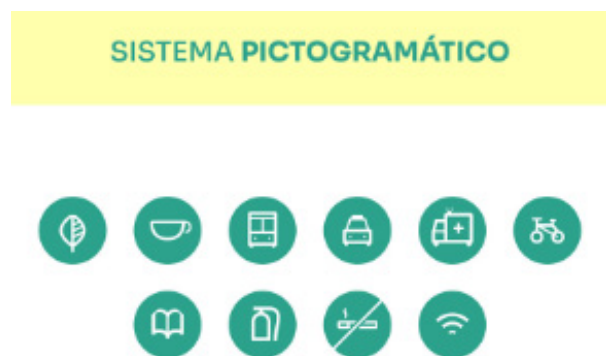
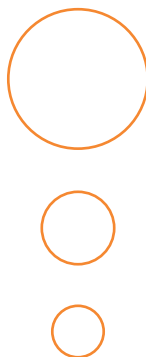


Figura 6
Imagen de "Sistema Señalético / Av. de Mayo, CABA", por Jus
Majo, septiembre del 2023. Behance.https://www.behance.net/gallery/122227081/Sistema-Senaltico-Zoologico-de-las-aves?tracking_source=search_projects



Figura 7
Imagen de "Sistema Señalético: Parque José Enrique Rodó", por Sorrana Lopez, febrero del 2020. Behance.https://www.behance.net/gallery/93009519/Sistema-Senaltico-Parque-Jos-Enrique-Rodo?tracking_source=search_projects|sistema+se%C3%Blal%-%C3%A1tico



5.3. Estrategia de diseño

Utilizando la técnica de las 6W, se presenta a continuación la estrategia que se pretende implementar en el proyecto. La técnica de las 6W responde a 6 preguntas que en español son las siguientes:

¿Qué?

Realización de proyecto señalético que incluirá mínimo 50 señales, organizadas por secciones para los diferentes programas de Esperanza Juvenil con la intención de una mejor organización.

¿Para qué?

Para poder apoyar a los estudiantes y profesores a que puedan identificar cada área dentro del colegio y residencia.

¿Con qué?

Por medio de recursos gráficos como lo son los íconos para representar las señales, recursos de la institución como la tipografía y paleta cromática, para la propuesta también se estaría trabajando en los programas de Adobe, específicamente illustrator, indesign y photoshop.

¿Con quiénes?

Se tomaría en cuenta la institución en general, esta involucra al grupo objetivo que serían los estudiantes y también al área administrativa que serían los directores y maestros.

¿Cuándo?

Se estaría realizando en el transcurso de agosto a noviembre del año 2023 durante la realización del proyecto. El material tendría una vigencia de 3 a 5 años siendo en PVC que dependiendo de los cuidados podría incluso durar más.

¿Dónde?

En la ciudad de Guatemala en la sede de la institución en Esperanza Juvenil ubicada en la 12 Avenida 16-32 zona 2. Su forma de difusión será por medios impresos dentro de la institución.

5.4. Insight

El publicista Leo Burnett, entendía por insight: “Un insight debe ser algo que las personas no sabían que sabían de sí mismas”. Podemos entender que un insight nos sirve para entender más al grupo objetivo, encontrar una forma en la cual podemos generar un vínculo y brindar propuestas visuales acorde a como son.

Para la generación del insight se realizaron 3 técnicas que son las siguientes:

Insight elegido:

“Me gusta estudiar porque cambio mi futuro”.

Este insight se desarrolló en base a la técnica de shadowing en donde entendemos el entorno del usuario y porque es que es como es o le apasiona lo que es y hace.



Figura 8
Imagen de Técnica creativa: Mapa de empatía, septiembre 2023.
Elaboración propia.

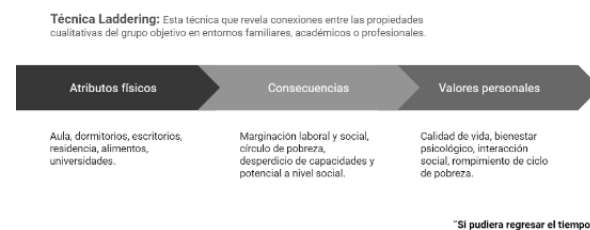


Figura 9
Imagen de Técnica creativa: Laddering, septiembre 2023.
Elaboración propia.



Figura 10
Imagen de Técnica creativa: Shadowing, septiembre 2023.
Elaboración propia.

5.5. Concepto creativo

“El concepto creativo de una campaña o pieza publicitaria es una frase, una idea, una formulación construida para sintetizar todos los elementos que el anunciante pretende transmitir y hacer así más fácil y más atractiva la comunicación con el receptor”¹⁹.

Concepto creativo elegido:

“Granito de amor”.

Se desarrolló en base a la técnica creativa estratal en la que se generan una serie de enunciados sin que tengan relación, en la que se abarcan todo tipo de aspectos y para nada se intenta ser analítico, el propósito es que la mente se sensibilice y genere nuevas ideas. El concepto creativo es porque tanta es la pasión que tienen los niños hacia sus estudios o su crecimiento personal y académico que sienten mucho amor y ponen día con día su granito de arena.

19. Impulso creativo publicidad. El concepto creativo – ¿Se entiende lo que digo? (septiembre 2011). <https://www.impulsocreativo.es/blog/el-concepto-creativo-se-entiende-lo-que-digo/>

Estratal: Serie de enunciados paralelos sin conexión alguna, se abarcan todo tipo de aspectos y para nada se intenta ser analítico, el propósito es que la mente se sensibilice y genere nuevas ideas.

Hay muchos estudiantes que viven en diferentes lugares del interior de la república.
Los niños aman el desarrollarse académicamente.
Las clases se reciben durante toda la semana.
Los colegios son una oportunidad de incrementar la capacidad intelectual.
Es una oportunidad el estudiar.

Amamos nuestra mente - Oportunidades desde el interior - Semanas intelectuales
Los colegios existen por los estudiantes - Vivir en otros lugares da más oportunidades.

“Granito de amor”

Figura 11
Imagen de Técnica creativa: Estratal, septiembre 2023.
Elaboración propia.

SCAMPER: Técnica de creatividad para el prototipado de ideas creativas elaborada por Bob Eberle a mediados del siglo 20, el objetivo es cuestionar el contexto de las cosas.

Sustituir	Estudiantes, aula, aprendizaje, dormitorios, escritorios, residencia, alimentos, universidades, maestros, conocimiento, inciativa, oportunidades, desarrollo, incremento, amor, pasión.
Combinar	Estudiamos la mente, incrementamos el aprendizaje, amor hacia los alimentos, talleres de pasión.
Adaptar	Al juventud me permite estudiar, la edad no importa se puede estudiar, un cerebro más grande, vivir más años.
Modificar	Cambiar la edad que tengo para que me permita vivir más y así estudiar, romper mi vida y regresar los tiempo.
PUT	Podría usar mi vida desde otro punto para tener más habilidad y crecimiento personal.
Eliminar	El conteo de los años para tener más tiempo y oportunidades.
Re ordenar	amor hacia el aprendizaje, rompemos ciclos, desarrollo de ideas.

“Rompemos ciclos”

Figura 12
Imagen de Técnica creativa: SCAMPER, septiembre 2023.
Elaboración propia.

Técnica Shadowing: En esta técnica nos convertimos en una sombra para el grupo objetivo para poder ver cómo es el entorno de la persona y como se desarrolla ante ciertas situaciones o ambientes.

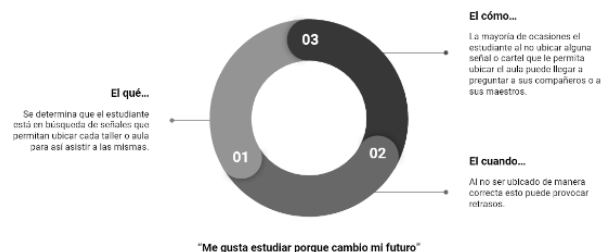


Figura 13
Imagen de Técnica creativa: Flor de loto, septiembre 2023.
Elaboración propia.

5.6. Premisas de diseño

Paleta Cromática

Se pretende realizar una paleta cromática complementaria a la que se utiliza en la institución para respetar así la línea gráfica pero enfocándose en el concepto creativo sin embargo, la paleta cromática quedará con los colores de la institución después de la validación de materiales.



Figura 14
Imagen de paleta cromática, septiembre 2023.
Elaboración propia para este documento.

Tipografía

La tipografía principal que se implementaría es Quiet Sans bold por el dinamismo que brinda a titulares y comprensión en lectura al igual que la secundaria Montserrat.

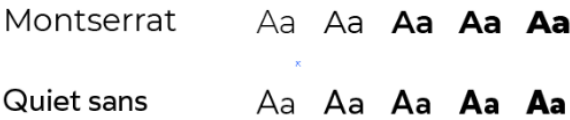


Figura 15
Imagen de tipografías, septiembre 2023.
Elaboración propia para este documento.

Iconografía

Los íconos tienen la intención de poder representar el concepto creativo al ser dinámicos, con líneas curvas para poder reflejar el sentimiento de amor y pertenencia.



Figura 16
Imagen de "RTL Iconography", por Lucas Carrascosa, marzo del 2023. Behance. https://www.behance.net/gallery/164946199/RTL-Iconography?tracking_source=search_projects|iconos



Figura 17
Imagen de "Sistema de íconos", por Nicolás Fiasche y Clara Brodsky, abril del 2023. Behance. https://www.behance.net/gallery/167618433/Sistema-de-iconos?tracking_source=search_projects|iconos



Figura 18
Imagen de "Murcia - Un proyecto de señalética", por Javier Terradillos, septiembre del 2022. Behance. https://www.behance.net/gallery/151790309/Murcia-Un-Proyecto-de-Senaltica?tracking_source=search_projects|iconos

Composición y diagramación

Para el manual de señalética que se estará trabajando en el proyecto es necesario brindar una propuesta con orden y jerarquía en todos los elementos que serían: la tipografía, los colores, las señales, sus características y dimensiones.



Figura 19
Imagen de "Manual de señalética", por Nathalia Salamanca, mayo del 2022. Behance. https://www.behance.net/gallery/145018127/Manual-de-senaltica?tracking_source=search_projects|manual+de+se%C3%B1al%C3%A9tica



Figura 20
Imagen de "Propuesta de señalética", por Rose Huertas, agosto del 2020. Behance. https://www.behance.net/gallery/102077595/Propuesta-de-Senaltica?tracking_source=search_projects|manual+de+se%C3%B1al%C3%A9tica

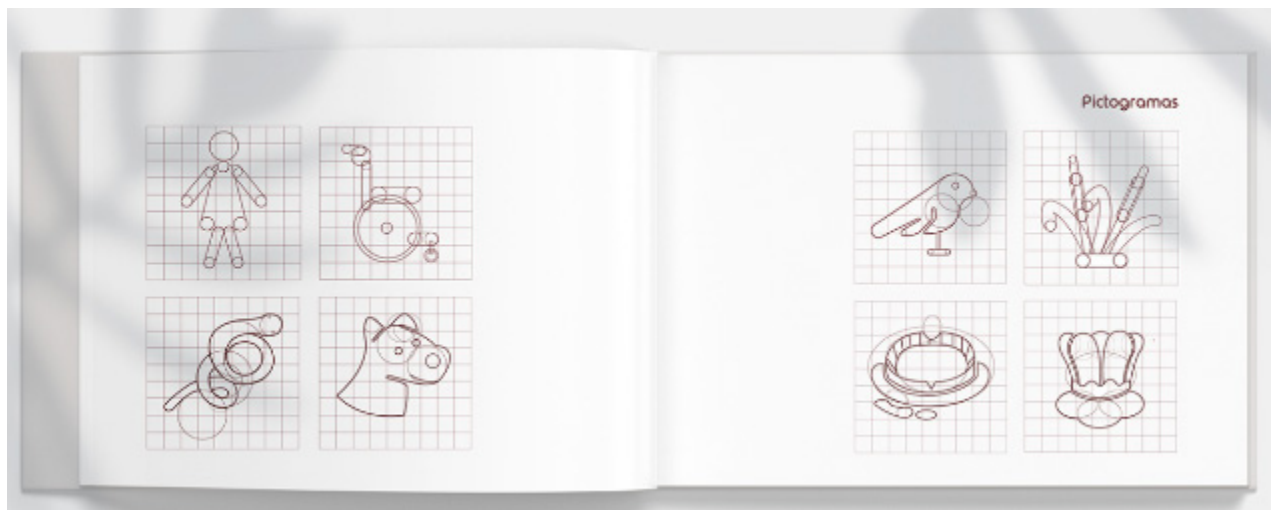


Figura 21
Imagen de "Manual de señalética", por Karen HC, abril del 2023. Behance. https://www.behance.net/gallery/167963313/Manual-de-Senaltica?tracking_source=search_projects|manual+de+se%C3%B1al%C3%A9tica

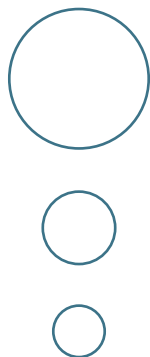


Capítulo

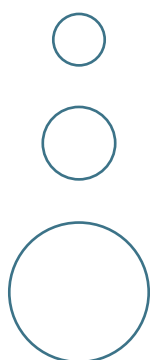
06

Producción Gráfica





En este capítulo se presentan las correcciones realizadas durante el proceso de diseño del proyecto en los distintos niveles de visualización, partiendo de la autoevaluación, validación con profesionales del diseño, validación con institución y grupo objetivo. Adicional, se presenta el resultado final, la fundamentación técnica, los lineamientos para la puesta en práctica y el aporte económico del estudiante a la institución



6.1. Primera visualización: Autoevaluación

En este primer nivel de visualización se realizaron una serie de propuestas por medio de bocetos a mano y digitales para encontrar una solución de diseño basándonos en el concepto creativo “Granito de amor” y se aplicó una matriz de autoevaluación para brindar resultados con base en las propuestas.

Primera propuesta

En esta propuesta se elaboraron bocetos a mano y digitales de la iconografía de las señales y una construcción de retícula para el manual de uso de señales al mostrar cada una de ellas y sus características.

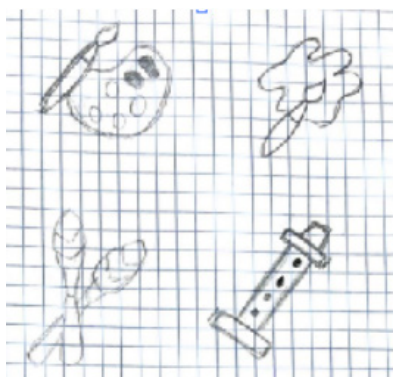


Figura 22
Imagen de propuesta ícono a mano 1.
Elaboración propia.



Figura 23
Imagen de propuesta ícono digital 1.
Elaboración propia.

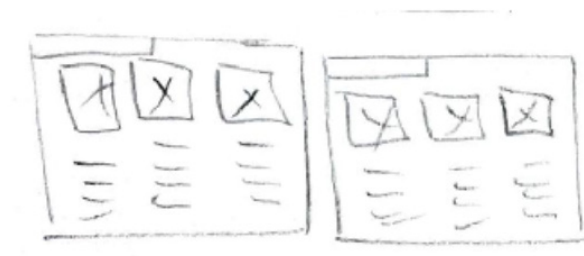


Figura 24
Imagen de contenido propuesta retícula a mano 1. Elaboración propia.



Figura 25
Imagen de contenido propuesta retícula digital 1. Elaboración propia.

Segunda propuesta

Esta propuesta se centró en la retícula en la cual se estarían presentando las señales, tanto boceto a mano como digital.



Figura 26
Imagen de propuesta ícono digital 2.
Elaboración propia.

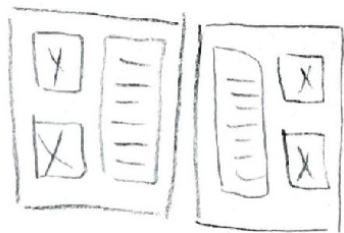


Figura 27
Imagen de contenido propuesta retícula a mano 2. Elaboración propia.



Figura 28
Imagen de contenido propuesta retícula digital 2. Elaboración propia.





Tercera propuesta

Esta propuesta también se centró en la retícula, en la cual se estarían presentando las señales, tanto boceto a mano como digital.



Figura 29
Imagen de propuesta ícono digital 3.
Elaboración propia.

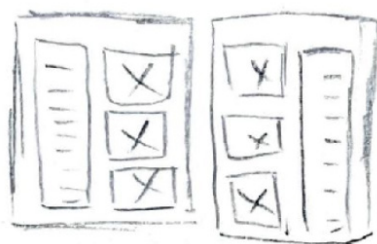


Figura 30
Imagen de contenido propuesta retícula
a mano 3. Elaboración propia.

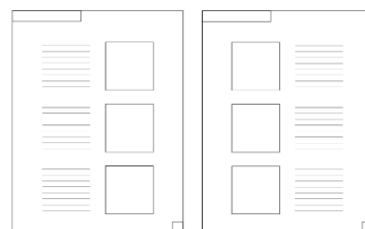


Figura 31
Imagen de contenido propuesta retícula
digital 3. Elaboración propia.

Autoevaluación

Se realizó por medio de una herramienta de autoevaluación para definir qué propuesta de diseño era la más adecuada para el proyecto y cómo se podría definir una solución al problema de diseño. En la matriz se evaluaron 10 aspectos en donde se colocaba un puntaje de 1 a 5 para elegir la mejor.

Aspectos a evaluar	01	02	03
Pertinencia	4	4	4
Memorabilidad	4	4	4
Fijación	4	3	3
Legibilidad	1	4	3
Composición visual	1	3	3
Abstracción	3	4	3
Estilización	3	3	3
Diagramación	5	4	4
Diseño tipográfico	4	4	4
Uso de color	4	4	4
Total	33	37	35

Figura 32
Matriz de evaluación proporcionada por el docente metodológico.
Elaboración propia.

6.2. Segunda visualización: Validación con expertos del diseño

Validación por medio de grupo focal

Este nivel de visualización consiste en validar la propuesta gráfica con profesionales en el diseño que pudieran brindar comentarios de mejora en base a su experiencia. La técnica de validación utilizada fue el de grupo focal, siendo esta un técnica de investigación cualitativa que, a través de reunir a un grupo de personas, se pueden llegar a abordar diferentes aspectos para darle una solución a un problema.

Los diseñadores que formaron parte del grupo focal fueron:

- **Álvaro Molina**, Diseñador gráfico con 10 años de experiencia, encargado del área de mercadeo en Yadea, Guatemala.
- **Carlos Tay**, Diseñador industrial con 8 años de experiencia, Líder de área de diseño Ux en Banco Industrial.
- **Abigail Acabal**, Diseñadora gráfica con 3 años de experiencia, diseñadora en Agencia de Diseño Bold.
- **Andrea Velasquez**, Diseñadora gráfica con 3 años de experiencia en Agencia de diseño Graffisk.
- **Wendy Canel**, Diseñadora gráfica en Motos Freedom, Guatemala con 7 años de experiencia.

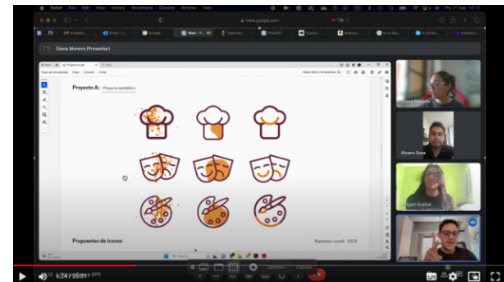


Figura 33
Imagen de captura de pantalla en Focus group con diseñadores 1. Captura propia.



Figura 34
Imagen de captura de pantalla en Focus group con diseñadores 2. Captura propia.

Comentarios obtenidos en segunda validación

Al haber presentado en los dos grupos focales realizados la propuesta gráfica, se obtuvieron los comentarios y sugerencias correspondientes que ayudarían a poder mejorar la propuesta gráfica.

- El grosor de los íconos debe de ser más uniforme.
- La tercera propuesta de íconos puede llegar a distraer la atención por que las manchas de pintura son muy grandes.
- Se considera realizar una combinación entre las primeras dos tipografías presentadas y de los colores para hacer más referencia a un proyecto de niños.
- Recomendación del diseñador industrial de poder trabajar las señales cuadradas y de material pvc por la durabilidad.
- Agregar algunos símbolos o detalles que haga verse más infantil, se recomienda como referencia una carta de algún juego.

Adicional a los comentarios realizados por los profesionales también se presentó la propuesta ante el docente metodológico del proyecto y los estudiantes de diseño gráfico del décimo ciclo para tener más comentarios y sugerencias de las propuestas:

- Agregar más colores y estarían de acuerdo con el comentario de uno de los diseñadores de trabajar la señal como una carta de juego.
- Trabajar más propuestas que representen el concepto creativo.

Después de todos los comentarios brindados tanto en los grupos focales como con los estudiantes de diseño, se realizaron mejoras en la propuesta de diseño, se adjuntan resultados con cambios aplicados:



Figura 35
Imagen de propuesta señales 1.
Elaboración propia.



Figura 36
Imagen de propuesta señales 2.
Elaboración propia.

6.3. Tercera visualización: Validación con institución y grupo objetivo

Validación por medio de grupo focal

Este tercer nivel de visualización consiste en validar las propuestas gráficas por medio de la técnica de grupo focal, con personal de la institución y con el grupo objetivo.

Las personas que participaron en esta validación siendo parte de la institución fueron:

- **Fátima Santizo:** Coordinadora de recaudación de fondos
- **Susana Rios:** Directora Académica
- **Floridalma Celis:** Coordinadora de Residencias
- **Alma Cuxa:** Encargada del área de recepción
- **Flor Tzaj:** Asistente de recaudación de fondos

Las personas que participaron en esta validación como beneficiarios de la institución, todas mujeres en el grado de quinto primaria de Esperanza Juvenil fueron:

- Beatriz Caz con 11 años de edad.
- Carmen Xico con 12 años de edad.
- Ana Pérez con 11 años de edad.
- Deisy Aguilar con 12 años de edad.
- Rihanna Quib con 11 años de edad.



Figura 37
Imagen de captura de pantalla en Focus group con
Grupo Objetivo. Captura propia.

Comentarios obtenidos en tercera validación

Al haber presentado en los dos grupos focales, con beneficiarios de la institución (Grupo objetivo) y los encargados de la misma, la propuesta gráfica, se obtuvieron los comentarios y sugerencias correspondientes que ayudarían a mejorar la propuesta gráfica.

Sugerencias de la institución:

- El color morado no forma parte de los colores institucionales, aunque genere contraste sería ideal eliminarlo.
- Ver la posibilidad de agregar una pieza de rompecabezas o varias para representar la cultura organizacional de la institución.
- Las tipografías son muy acorde a los estudiantes y llaman mucho la atención.

Sugerencias de grupo objetivo:

- Los colores y la tipografía son bonitas y divertidas, el color morado les gusta.
- Los íconos podrían ser más grandes.
- Les gustó más la segunda propuesta que tenía fondo de color.



Figura 38
Imagen de propuesta señales 3. Elaboración propia.

Adicional a los comentarios ya brindados por la institución y el grupo objetivo se presentan las propuesta ante el asesor metodológico del proyecto y los estudiantes de diseño gráfico quienes hicieron los siguientes comentarios y sugerencias a las propuestas:

- Verificar el grosor de los íconos para que sea lo más uniforme posible.
- Trabajar un poco mejor el concepto del grano ya que si parecía acorde el de la esquina pero ya que se reemplazará por el rompecabeza solo validar eso.
- Después de evaluar los comentarios brindados en los grupos focales se aplicaron los siguientes cambios a las propuestas:



Figura 39
Imagen de propuesta señales 4. Elaboración propia.

6.4. Resultado final

Al terminar los 3 niveles de visualización, todos utilizando como herramienta de validación el grupo focal se aplicaron los distintos cambios sugeridos a las aplicaciones presentadas a continuación.

Piezas finales:

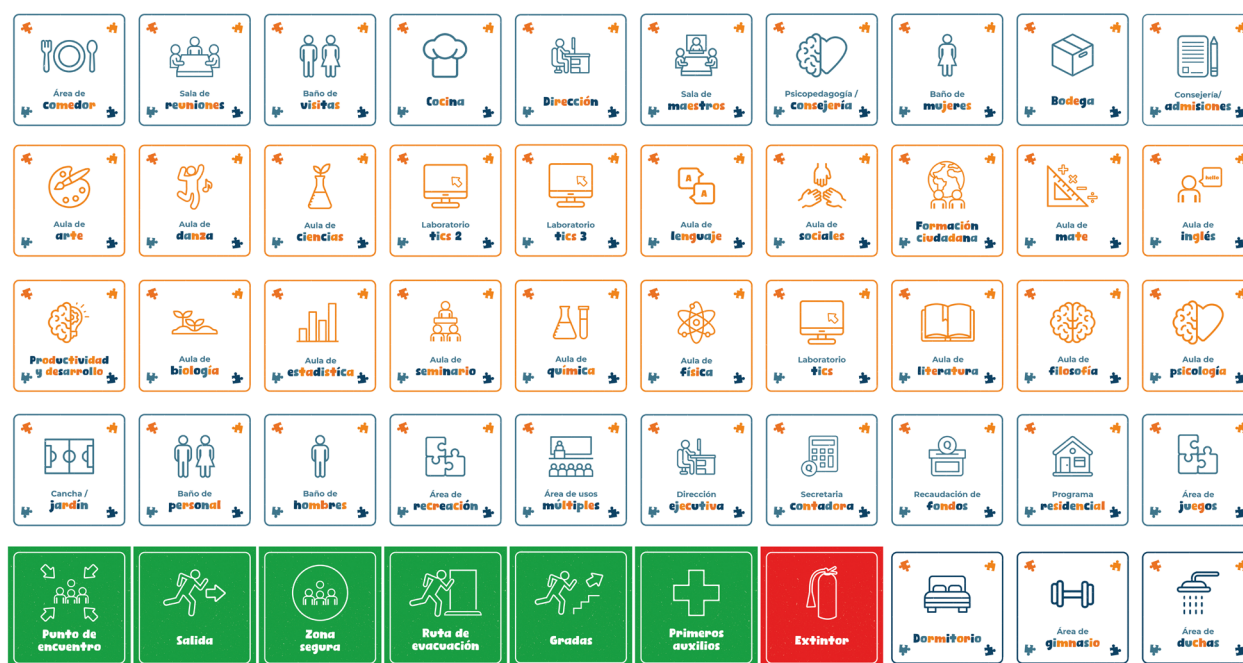


Figura 40
Imagen de piezas finales 1. Elaboración propia.

Aplicaciones:



Figura 41
Aplicaciones en señal. Elaboración propia.



Figura 42
Aplicaciones en señal. Elaboración propia.



Figura 43
Aplicaciones en señal. Elaboración propia.



Figura 44
Aplicaciones en señal. Elaboración propia.



Figura 45
Aplicaciones en señal. Elaboración propia.

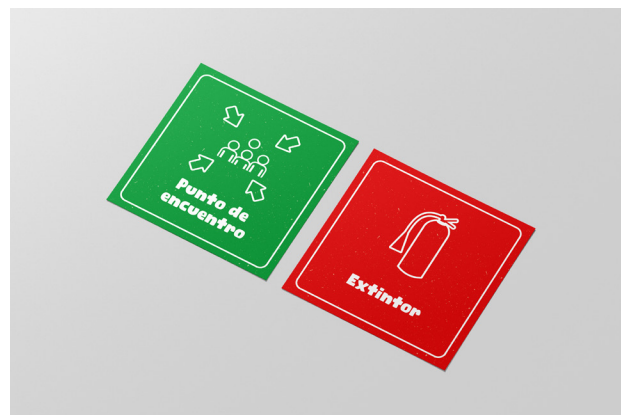


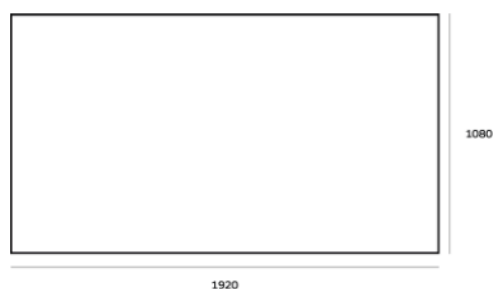
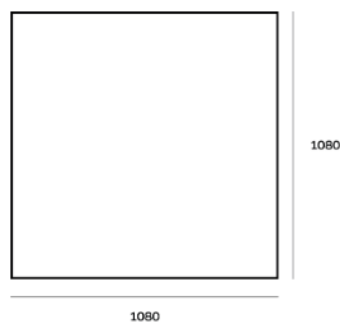
Figura 46
Aplicaciones en señal. Elaboración propia.

6.5. Fundamentación del proyecto

En la fundamentación técnica se tomaron en cuenta diferentes aspectos en diseño como el formato, la composición, paleta cromática, tipografía, icónico visual y lingüístico, para respaldar la eficacia y eficiencia del proyecto.

El formato:

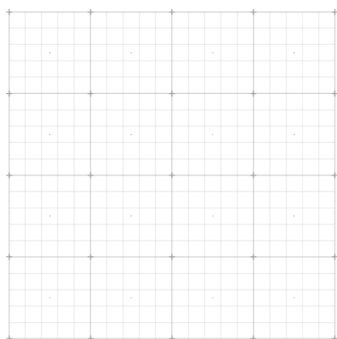
Para la realización de este proyecto se utilizaron dos formatos diferentes, el primero corresponde específicamente al de la señal siendo un formato cuadrado de 30 x 30 cm que permite un amplio margen para el contenido, el segundo formato que se estaría utilizando para la presentación haciendo referencia al manual de uso es de 1920 x 1080.



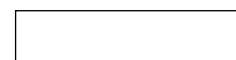
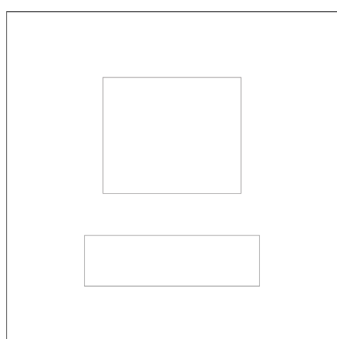


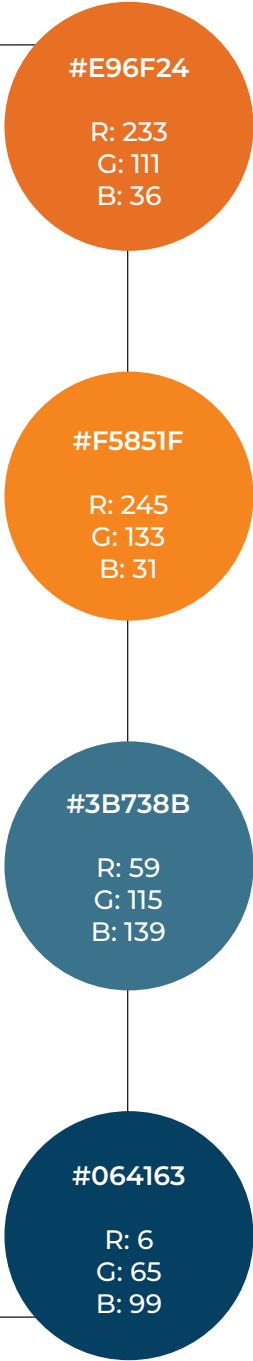
Composición:

La composición es una característica muy importante dentro de las piezas en diseño gráfico, específicamente en las señales a realizarse. Como parte de la composición, fue utilizada una retícula modular en los íconos de cada señal, esto brindando un espacio adecuado a la distribución de los demás elementos y generando un orden y equilibrio para poder transmitir visualmente el espacio de cada área dentro de las instalaciones.



Adicionalmente, se utilizó en la señal una retícula jerárquica ésta adaptándose a posicionar cada elemento e información de manera ordenada y con prioridad en cada espacio generando fluidez y claridad.





#E96F24

R: 233
G: 111
B: 36

#F5851F

R: 245
G: 133
B: 31

#3B738B

R: 59
G: 115
B: 139

#064163

R: 6
G: 65
B: 99

Paleta Cromática:

La paleta cromática seleccionada para las piezas de las señales se basaron en los colores institucionales de Esperanza Juvenil, a pesar de que se intentó realizar una propuesta complementaria los colores son parte importante tanto de este proyecto como de la institución ya que representan los valores para la construcción personal y académica de los estudiantes, representando así mismo el concepto creativo de "granito de amor".

Colores Cálidos (Naranjas)

Está asociado con la alegría, el entusiasmo y el éxito. Es un color muy característico con la creatividad, en el caso de las señales es el que mayor cantidad de señales tiene, ya que es el color más elegido por los estudiantes de Esperanza Juvenil comparándose con los demás y también por tener dos tonalidades dentro de los colores institucionales.

Colores Fríos (Azules)

Estos colores son distintivos por ser muy tradicionales, generalmente se le clasifica por evocar serenidad, orden y seguridad. Dentro de los colores fríos utilizados en la institución está el azul y un celeste, ambos generan bastante contraste y están asociados con la comunicación, reflexión y calma.

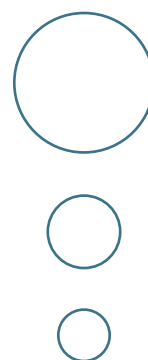
Tipografía:

Para las señales se implementaron dos tipografías, ambas sans serif para poder ser más sencilla la lectura en la señal y que los niños de la institución pudieran reconocer y ubicar los espacios fácilmente.

La tipografía principal **Sunday Grapes** fue utilizada en los nombres de las señales generando más dinamismo a la señal adicionando a cada letra los diferentes colores, con la intención de atraer visualmente al estudiante y que pueda ubicarse. Como tipografía complementaria se utilizó **Montserrat Bold**, se utilizaron dos tipografías para poder tener más jerarquía visual.

Sunday Grapes

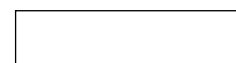
Figura 47
Imagen referencia tipografía. Elaboración propia.



Montserrat

Light	Regular	Medium
Semibold	Bold	Extrabold

Figura 48
Imagen referencia tipografía. Elaboración propia.



Código Icónico visual:

Basándose en captar la atención fácilmente de los niños se elaboraron los símbolos con trazos simples y geométricos los cuales permiten una mayor visibilidad y mejora en la comunicación visual. Los íconos presentados a lo largo del proyecto codifican correctamente el mensaje a transmitirse de cada espacio dentro de la institución y de su uso.

El color representado en estos íconos varía, según su clasificación siendo estas las áreas comunes, aulas o espacios de las residencias y el tamaño acorde a la retícula modular, ya que algunas señales pueden ser más en forma horizontal que vertical. Adicional, representando el concepto creativo de “Granito de amor” se agregó una textura de grano en la composición sin generar saturación o confusión en el diseño.

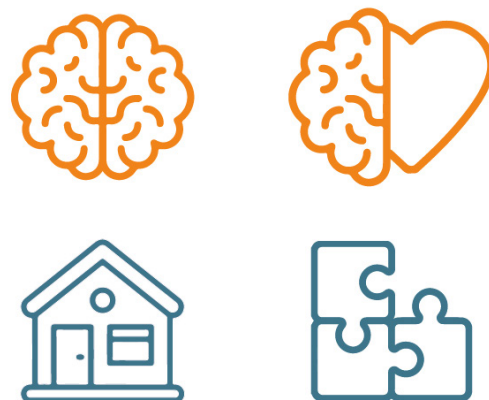


Figura 49
Imagen referencia iconografía. Elaboración propia.

Código Lingüístico:

En cada una de las señales implementadas en el proyecto se utilizó un lenguaje muy claro y sencillo, únicamente se coloca el nombre de cada área como por ejemplo: “Aula de danza”. No se agregaron textos complementarios ya que podría llegar a generar confusión a los estudiantes.

Dentro del manual de uso e implementación también se utilizó una comunicación muy clara y directa hacia la comunidad educativa para que puedan conocer el uso de cada señal, su medida y el área de las instalaciones en las cuales se colocaría.

6.6. Lineamientos de la puesta en práctica

Con el fin de garantizar el proyecto de señalización, se especifica a continuación los componentes, especificaciones técnicas, condiciones de uso y condiciones de reproducción.

Componentes del proyecto:

1. Carpeta de artes finales

- Documento PDF con 50 señales con medida de 30 x 30 cm.
- Documento PDF con presentación de manual de uso e implementación con formato de 1920 x 1080 píxeles.
- Formato JPG con 50 señales con medida de 30 x 30 cm.

2. Señales

- Documento PDF con las señales.
- Documento editable Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Carpeta de fuentes tipográficas utilizadas en el documento.

3. Presentación

- Documento PDF con material en formato 1920 x 1080 px.
- Documento editable Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Carpeta de fuentes tipográficas utilizadas en el documento.

Especificaciones técnicas

1. Señales

- Documento PDF para impresión en CMYK con todas las señales.
- Diseño y maquetado en Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Íconos realizados en Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Textura de grano realizada en Adobe Photoshop (Versión 2023).
- Tamaño de 30 x 30 cm
- 50 señales
- Márgenes de: 1.2267 cm

2. Presentación

- Documento PDF para uso digital en RGB.
- Diseño y maquetado en Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Íconos realizados en Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Textura de grano en fondos realizados en Adobe Illustrator (Versión 2023).
- Tamaño de 1920 x 1080 píxeles.
- 21 páginas

Condiciones de uso

Se entregarán todas las piezas gráficas a la institución Esperanza Juvenil a través de una carpeta de Google Drive, la cual incluirá artes finales y los archivos editables. Todos los materiales son de uso exclusivo para la institución, las señales con reproducción impresa y la presentación para uso digital.

Cada señal deberá ser impresa en la medida correspondiente para evitar inconvenientes de lectura a la distancia para identificar cada área en los estudiantes.

Condiciones de reproducción

Las señales deben imprimirse en full color, el material a implementarse por la durabilidad debe de ser PVC. El manual de uso no debe de ser utilizado para impresión ya que es un material digital.

6.7. Aporte económico del estudiante a la institución

01	Costos	Totales
	Luz	Q 600.00
	Internet	Q 1,200.00
	Teléfono	Q 1,194.00
	Adobe Programas	Q 240.00
	Youtube Music	Q 720.00
	Combustible	Q 300.00
02	Servicios de diseño	Totales
	Investigación	Q 3,300.00
	Conceptualización	Q 4,500.00
	Bocetajes	Q 1,000.00
	Digitalización	Q 1,500.00
	Producción Gráfica	Q 12,000.00
	Validaciones	Q 1,500.00
	Impresiones finales	Q 280.00
	Presentación final	Q 7,000.00
03	Depreciación de equipos	Totales
	Computadora, teclado y mouse	Q 900.00
	Tableta gráfica	Q 100.00
	Celular	Q 550.00
	Impuestos	Q 36,884.00
	IVA	Q 4,426.08
	ISR	Q 2,891.70
	Total	Q 44,201.78

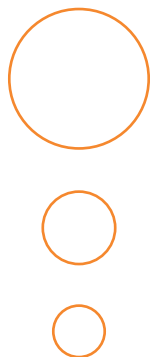


Capítulo

07

Síntesis del proyecto





En este capítulo, se presentan las conclusiones establecidas de acuerdo a los objetivos del proyecto, recomendaciones hacia la institución, escuela de diseño gráfico y futuros estudiantes de la carrera, y lecciones aprendidas.



7.1. Conclusiones



Se desarrolló, por medio de la señalética, un proyecto educativo acerca del crecimiento académico y personal permitiendo orientación, información y prevención para la Institución de Esperanza Juvenil.

Se facilitó el aprendizaje en los estudiantes a través de piezas gráficas que transmiten y comunican de manera visual los valores de la institución.

Se diseñó, de acuerdo a lo establecido en el proyecto, un material que brinda un aporte importante hacia la comunidad educativa, fortaleciendo diferentes aspectos de su vida cotidiana.

7.2. Recomendaciones



A la institución:

Mantener siempre la buena comunicación que los caracteriza, ya que como estudiantes es muy importante el recibir su feedback acerca de los materiales que se están realizando.

Así mismo, se recomienda brindar siempre oportunidad a futuros estudiantes que deseen realizar el Ejercicio Profesional Supervisado y el Proyecto de Graduación, ya que genera un aporte de donación de parte de los estudiantes teniendo recursos de calidad.

A la Escuela de Diseño Gráfico:

Se recomienda mantener una buena comunicación asesor estudiante para mantener los objetivos claros del proyecto y así permitir que los estudiantes puedan superarse aún más.

Es importante siempre recalcar a los estudiantes de los tiempos de entrega y también se recomienda desde un inicio brindarles más información acerca de los procesos de entrega o de graduación para evitar preocuparse de más desde un inicio.

También se recomienda que se tome en cuenta como parte fundamental el que los estudiantes cumplan y realicen su cronograma ya que es una herramienta muy importante en la realización de los proyectos.



A los futuros estudiantes de diseño gráfico:

Dedicarse al proyecto desde el inicio con mucha pasión para poder generar una satisfacción tanto personal como a la institución con la que se llegase a elaborar cada proyecto.

Considerar desde un inicio el esfuerzo que lleva realizar varios proyectos en un semestre y poder tomar en cuenta los comentarios de los asesores desde el inicio para manejar bien los tiempos y no incumplir sus propios cronogramas.

Tomar en cuenta que es un proyecto largo para la vida real como diseñadores en los que los proyectos duran mucho tiempo menos por lo cual se recomienda siempre buscar más herramientas, técnicas e investigar para así desarrollar un buen proyecto.

Se recomienda también asimilar las opiniones de la institución, compañeros de la carrera y asesores, ningún comentario es personal, al contrario lo que permite es que se tenga mayor esfuerzo y dedicación.

7.3. Lecciones aprendidas



Abocarse en todo momento al asesor metodológico y asesor gráfico para poder realizar todos los proyectos en orden, a tiempo y con una línea gráfica acorde a la calidad que se espera del último proyecto en realizarse de la carrera y el cual sea en un futuro un proyecto del cual podamos sentirnos orgullosos.

Mantener una buena comunicación con la institución durante todo el proyecto, no esperar a que brinden una respuesta, aunque pueda ser un poco intenso de parte del diseñador gráfico, es importante perder el miedo y poder asegurarnos que necesitamos validación de parte de la institución, ya que es un proyecto para ellos.

No limitarse a las capacidades o conocimientos que se han obtenido durante los últimos meses o años. Creernos capaces de poder lograr lo que nos proponemos; retornos a nosotros mismos; que seamos autodidactas y nos superemos día con día es muy importante en la carrera de Diseño Gráfico.



Capítulo

08

Referencias bibliográficas



Fuentes Consultadas

Asanza Molina, María Isabel, Marisol Massiel Miranda Torres, Rafael Mario Ortiz Zambrano y Jorge Alfredo Espín Martínez (2016). "Manual de procedimiento en la empresa." Revista Caribeña de Ciencias Sociales. <https://www.eumed.net/rev/caribe/2016/11/manual.html>

Crehana. "Historia de La Educación: De La Antigüedad al e-Learning." 2023. Consultado el 13 de septiembre. <https://www.crehana.com/blog/negocios/historia-educacion/>

DefinicionABC. "Definición de Analfabetismo." 2023. Consultado el 18 de septiembre. <https://www.definicionabc.com/social/analfabetismo.php>

Drucker, Johanna. McVarish, Emily. Una historia del diseño gráfico: De la prehistoria hasta el siglo XXI. <https://books.google.es/>

Frascara, Jorge. Diseño para la gente, comunicaciones de masas y cambio social. <https://books.google.es/books?id=hGTyORXRuGsC&lpg=PA19&ots=z0y5ynif8w&dq=caracter%C3%ADsticas%20del%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&lr&hl=es&pg=PA27#v=onepage&q=caracter%C3%ADsticas%20del%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&f=false>

Gutiérrez, Jaqueline. "Problemas educativos y su impacto en el medio." Para: Universidad Abierta de México. Publicado: 2015. Consultado: 13 de agosto de 2023. <https://www.universidadabierta.edu.mx/ActaEducativa/articulos/016.pdf>

Huertas, Gladys. "Crisis educativa en Guatemala." Para: Promotores de derechos humanos. Publicado: diciembre 22, 2018. Consultado: 8 de agosto 2023. <http://promotoresusacsanjoseg.blogspot.com/2018/12/crisis-educativa-en-guatemala.html>

INDICADORES UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO: Educación Inclusiva." 2023. Unesco.org. Consultado: 13 de agosto 2023. <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/digital-library/cdis/Educacion.pdf>



Narro Robles, José. Moctezuma Navarro, David. "Analfabetismo en México: Una deuda social." Revista Internacional de Estadística y Geográfico. <https://rde.inegi.org.mx/index.php/2012/09/15/analfabetismo-en-mexico-una-deuda-social/>

Sánchez Gómez, José Rodolfo. López Martínez, Edgardo. Pensar en diseño gráfico. Editorial universitaria. Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño. <https://books.google.es/books?id=McJNAQAAQBAJ&lpg=PT8&ots=UzJtJS6LL2&dq=que%20es%20el%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>

Studylib.es. "El Diseño Gráfico: De Las Cavernas a La Era Digital." 2017. February 27. <https://studylib.es/doc/21326/el-dise%C3%B1o-gr%C3%A1fico--de-las-cavernas-a-la-era-digital>

Terán González, Carol. Peña Delgado, Yherdyn. "Los planteamientos del pensamiento educativo, una mirada desde la lectura histórica del mundo hasta Latinoamérica." Revista de Historia, Geografía, Arte y Cultura. <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Venezuela/ceshc-unermb/20170306020156/07ArtLecturahistoricalatinoamericana.pdf>

UNESCO. "Alfabetización Y Pandemia: Renovación De Compromiso De Colaboración Entre La UNESCO Y CONALFA Para Que La Educación Continúe." 2023. Unesco.org. Consultado: 13 de agosto 2023. <https://www.unesco.org/es/articles/alfabetizacion-y-pandemia-renovacion-de-compromiso-de-colaboracion-entre-la-unesco-y-conalfa-para#:~:text=En%20Guatemala%2C%20de%20acuerdo%20con,sin%20acceso%20a%20la%20educaci%C3%B3n>

Vasconez Duchicela, Paola. "Introducción e historia del diseño gráfico." Diciembre 2019. https://www.researchgate.net/profile/Paola-Vasconez-Duchicela/publication/358249183_Introduccion_e_historia_del_Disenio_Grafico_-_Introduction_and_history_of_Graphic_Design/links/61f8790911a1090a79c534a2/Introduccion-e-historia-del-Disenio-Grafico-Introduction-and-history-of-Graphic-Design.pdf



Lilian Patricia Guzmán Ramírez

Licenciada en Letras por la USAC
Colegiada activa 7596

patricia.guzman2014@gmail.com
Cel.: 55652717

Guatemala, 19 de junio de 2025

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

Estimado señor Decano:

Por este medio hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo, ortografía y redacción del proyecto de graduación: **"DISEÑO DE SEÑALÉTICA PARA LAS INSTALACIONES EDUCATIVAS Y ALBERGUE DE LA ASOCIACIÓN ESPERANZA JUVENIL, GUATEMALA."** de la estudiante **DIANA MARINA MORENO UÑANA**, quien se identifica con carné **201701244** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para obtener el título de Diseñadora Gráfica en el grado académico de licenciatura.

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

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



Lilian Patricia Guzmán Ramírez
LCDA. EN LETRAS
COLEGIADA No. 7596

Lic. Lilian Patricia Guzmán Ramírez
Licenciada en Letras
Colegiada 7596

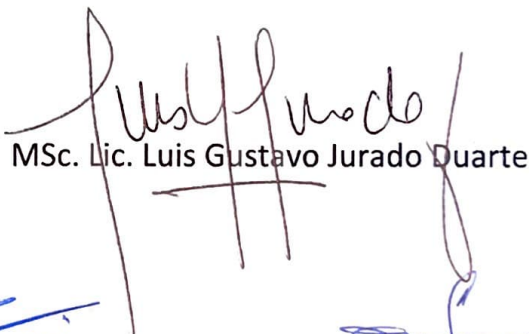
**Diseño de Señalética para las instalaciones educativas y albergue
de la asociación Esperanza Juvenil, Guatemala.**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Diana Marina Moreno Umaña

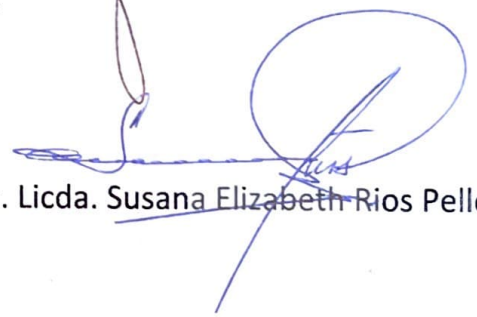
Asesorado por:



MSc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte



MSc. Licda. Ileana Reina



MSc. Licda. Susana Elizabeth Rios Pellecer

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

