

**Diseño de guía interactiva para los sistemas de
plataforma de información del Programa
de Ejercicio Profesional Supervisado
Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de
Guatemala, Guatemala -USAC-**

Edgardo Alfredo Alvarado López

**Diseño de guía interactiva para los sistemas de
plataforma de información del Programa
de Ejercicio Profesional Supervisado
Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de
Guatemala, Guatemala -USAC-**

Proyecto desarrollado por:
Edgardo Alfredo Alvarado López

Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre del 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
Msc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Arq. Mayra Jeanett Díaz Barrillas
Br. Óscar Alejandro La Guardia Arriola
Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Decano
Vocal II
Vocal III
Vocal IV
Vocal V
Secretario

Tribunal Examinador

Arq. Edgar López Pazos
Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Lic. Carlos Enrique Franco

Asesor Metodológico
Asesor Gráfico

Agradecimientos y Dedicatoria

Agradezco a la vida por haberme dado la oportunidad de pasar por esta experiencia, en la que he podido aprender tantas cosas, no solo del diseño sino de las personas que estuvieron y están a mi alrededor.

Doy gracias a mi madre quien siempre me ha motivado a ser perseverante en cada una de las metas que me proponga, mi abuela que ha sido un gran ejemplo de vida, a mi padre quien me ha escuchado y aconsejado siempre, dandome palabras sabias. A mí familia y amigos quienes han estado apoyándome y motivándome en cada momento de mi vida.

A la vez, agradezco a los catedráticos de la Escuela de Diseño Gráfico por compartir sus conocimientos y experiencias, Insentivandome siempre a luchar por cada punto, pero sobre todo por enseñarme que el que persevera alcanza y a la Universidad de San Carlos de Guatemala, por ser mi casa de estudios durante estos años.

También agradezco al personal del del ejercicio profesional multiprofesional de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por abrir sus puertas para desarrollar lo aprendido a través del diseño y por confiar en mí, un proyecto importante para la educación superior en Guatemala.

Presentación

El Programa EPSUM forma parte de la Dirección General de Extensión Universitaria de la USAC, que integra Equipos Multidisciplinarios que coadyuvan al desarrollo integral del país fortaleciendo al estado a través de las relaciones Universidad-Sociedad. El programa EPSUM ha aportado Q. 95,162,583.40 en proyectos en los 88 municipios en donde tiene presencia, incluyendo los 55 municipios con indicadores de pobreza más altos del país, desde el 2017 al 2020. Dividido en 15 centros universitarios y 28 unidades académicas dentro del territorio guatemalteco. Devolviendo Q7.81 por cada Q1 que se invierte en apoyo becario a un estudiante dentro del programa.

El presente proyecto surge a partir de una investigación realizada en el Programa EPSUM, mediante la cual se detectó un problema de comunicación visual que viene afectando a la institución desde el 2017, año en que se habilitó la plataforma MiE online. Según el software para el manejo y gestión de la información del programa EPSUM (MiE 2.0), desde el año 2017 tienen habilitada la gestión y registro de informes entre otras acciones con el fin de facilitar el acceso a la información a los estudiantes miembros del Programa EPSUM por medio del sitio web oficial utilizando la plataforma MiE. Pero a pesar de que el acceso a este medio es sumamente práctico y ha contribuido en gran manera a la agilización de las gestiones, los usuarios no logran dominar diferentes procesos que dicho sistema solicita, en donde se han generado estadísticas que demuestran gran cantidad de errores que cometen los estudiantes al momento de utilizar dicha plataforma en donde existe una media de 3.2 intentos por informe mensual y una máxima de 11 veces, estas son las veces que el sistema o los supervisores rechazan cada registro o gestión realizada.

Después de identificar el problema se determinó que el diseño gráfico proveería una solución viable a las dificultades del sistema; planteado como objetivo de la creación de una guía interactiva para el manejo de los sistemas de la plataforma MiE. Para ello fue necesario que se determinara el grupo objetivo al que sería dirigido el proyecto, por lo que se especificaron características geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas y psicográficas. Una vez definido el grupo objetivo se desarrolló la planeación seguido de un flujograma que conjuntamente determinaron el proceso y la secuencia de actividades llevadas a cabo para el desarrollo del proyecto.

En seguimiento del plan operativo se eavanza a la siguiente etapa que consiste en el proceso creativo, en el que se revisaron los antecedentes de comunicación gráfica de la institución. Además, se procedio a trabajar en la conceptualización, en la que se desarrollaron tres técnicas creativas de las cuales se eligió un concepto creativo. Lo anterior permitió determinar las piezas gráficas que se desarrollaron inicialmente como bocetos a mano que se llevaron a una primera versión digital para que fueran validados en su primera etapa con los estudiantes del ultimó semestre la licenciatura en diseño gráfico y con los asesores, gráfico y metodológico. En la segunda etapa y con base en las recomendaciones y comentarios se presentó una versión ante profesionales del diseño gráfico que están posicionados en el área laboral. Finalmente, con las piezas gráficas adaptadas con las nuevas sugerencias y cambios. Concluyendo la última validación ante la institución de la cual surgieron los últimos detalles que dieron lugar a la propuesta final.

Índice

CAPÍTULO

01

Introducción

Página 11

- 1.1 Antecedentes.....12
- 1.2 Definición del problema....18
- 1.3 Justificación.....19
- 1.4 Objetivos.....20

CAPÍTULO

05

Definición creativa

Página 69

- 5.1 Brief de diseño.....71
- 5.2 Instituciones análogas.....72
- 5.3 Descripción de la estrategia.....72 de las piezas gráficas
- 5.4 Proyecto a ejecutar.....72
- 5.5 Objetivos del proyecto.....73
- 5.6 Referencias Visuales.....75
- 5.7 Insight.....78
- 5.8 Concepto creativo.....80

CAPÍTULO

02

Perfiles

Página 21

- 2.1 Institución.....22
- 2.2 Historia.....22
- 2.3 Filosofía.....23
- 2.4 Objetivos.....24
- 2.5 Servicios.....25
- 2.6 Identidad y comunicación visual.....26
- 2.7 Grupo Objetivo.....34

CAPÍTULO

03

Planeación operativa

Página 37

3.1 Flujograma.....	38
3.2 Cronograma de trabajo..	42
3.3 Previsión de recursos y costos.....	42

CAPÍTULO

04

Marco Teórico

Página 47

4.1 El mundo digital, una barrera para muchos.....	48
4.2 El diseño gráfico y la incidencia que tiene en el mundo de las TIC.....	54

CAPÍTULO

06

Producción gráfica

Página 83

6.1 Primera validación.....	84
6.2 Segunda validación.....	89
6.3 Tercer validación.....	96
6.4 Propuesta final.....	104
6.5 Justificación Técnica.....	116
6.6 Lineamientos para la puesta en práctica.....	123
6.7 Presupuesto.....	126

CAPÍTULO

07

Síntesis del proceso

Página 127

7.1 Síntesis.....	129
7.2 Conclusiones.....	129
7.3 Recomendaciones.....	130
7.4 Lecciones aprendidas.....	131
7.5 Referencias.....	132
7.6 Anexos.....	134

1

Introducción

1.1

Antecedentes

Programa de Ejercicio Profesional Supervisado
Multidisciplinario -EPSUM-

La Universidad de San Carlos de Guatemala, remonta los inicios de la Extensión Universitaria a la Reforma de Córdoba, (1918 Argentina) en donde se mencionó por primera vez del término Extensión Universitaria. El Manifiesto Liminar, “reflejaba en sus postulados la necesidad de vincular la universidad al pueblo, lo que inspiraba la tarea extramuros o de extensión universitaria de las instalaciones de estudios superiores como un deber social” (Barbosa, 2009). De acuerdo con ello, siendo la única universidad pública del país, inicia la vinculación con la sociedad en 1954, con la fundación de bufetes populares por parte de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales, mediante los cuales se aporta a la solución de los problemas que aquejan a la población de forma gratuita y profesional.

En 1959 estudiantes de la residencia universitaria desarrollaron labores socioculturales en zonas urbanas y rurales, por medio de servicios notariales, médicos, odontológicos, salud, veterinaria y análisis biológicos.

En 1966, en el Primer Congreso de Servicio Social Universitario, se planteó la necesidad de incluir en las carreras académicas, actividades prácticas que más tarde se convirtieron en las Experiencias Docentes con la Comunidad -EDC- y el Ejercicio Profesional Supervisado -EPS-. Ese mismo año, se define el Ejercicio Profesional Supervisado en la Facultad de Odontología.

Este Programa inició en 1969, modalidad que progresivamente fue adoptada por otras facultades y Escuelas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En 1969 se inicia el Programa de Salud -PROSA- con la intervención del Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social -MSPAS- el Instituto de Nutrición de Centroamérica y Panamá -INCAP- y la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC- en el que intervinieron estudiantes de medicina y nutrición, posteriormente a este proyecto se le denominó Programa de Salud y Comunidad -PROSAC- y fue el primer programa multiprofesional, donde se involucraron estudiantes de Ciencias Médicas, Medicina Veterinaria, Trabajo Social, Odontología, Agronomía, Arquitectura, Ciencias Químicas y Farmacia y la Escuela de Nutrición del INCAP.

Posteriormente, las demás unidades académicas fueron estableciendo sus programas de EPS, EDC y otras prácticas con la comunidad. Actualmente, según el *Diagnóstico de la Situación Actual del EPS* realizado por EPSUM en el 2015, se estima que el 80% de las unidades académicas cuentan con una práctica supervisada a nivel preprofesional.

Retomando la experiencia del PROSAC, en 1976 representantes de diferentes unidades académicas ante el Consejo Superior Universitario, plantearon la necesidad de retomar el proyecto de EPS multiprofesional, con enfoque económico y social, llamándolo UNADES y definiéndolo como Unidad Académica y de Desarrollo Económico Social de formación multiprofesional en el grado más elevado de enseñanza, aprendizaje y procedimientos de trabajo que debidamente sistematizados retroalimentan la acción docente de la Universidad.

La propuesta del Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario fue elaborada por EPSUM, nombrada por el Honorable Consejo Superior Universitario de la siguiente manera:

En el año 1983, el Consejo Superior Universitario nombra la Comisión para la elaboración de la propuesta de creación del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario con representantes de los decanos.

"En el año 1984, la Comisión para la elaboración de la Propuesta de creación del Programa del Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario, informa de su actuación y entrega al Consejo Superior Universitario el Proyecto del Programa del EPSUM, cuya recepción queda plasmada en Acta 22-84, de fecha 9 de octubre de 1984".

En el año 1986, según Punto SEGUNDO del Acta No. 4-86, de fecha 3 de marzo de 1986, el Consejo Superior Universitario aprueba finalidades y objetivos del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario –EPSUM– y que dicho programa se desarrolle en forma experimental. Deja pendiente de discusión el Reglamento.

En el mismo año, según Punto SEGUNDO del Acta No. 23-86 de fecha 29 de septiembre de 1986 el Consejo Superior Universitario, aprueba los subprogramas y proyectos, aspectos metodológicos, campos de acción y fases de desarrollo en los cuales debe enfocar sus esfuerzos el Programa. Deja pendiente de discusión el inciso de Estructura Organizativa.

En 1987, el Consejo Superior Universitario en Punto SEGUNDO, del Acta No. 13-87 de fecha 17 de junio de 1987, forma una Comisión integrada por los Decanos de las Facultades para que previo estudio, propusiera a este organismo una posible estructura administrativa con la organización de los programas, subprogramas y proyectos y del funcionamiento de las distintas fases de desarrollo del Programa. Deja pendiente de discusión los puntos de Programación y Presupuesto.

En 1991, según Punto QUINTO del Acta No. 14-91, de fecha 6 de marzo de 1991, el Consejo Superior Universitario acordó encargar a la Comisión de Extensión Universitaria de ese Organismo, elaborar la propuesta de reestructura del Programa EPSUM, la cual fue presentada y aprobada conjuntamente con el presupuesto inicial en Punto SEXTO del Acta No. 18-91 de fecha 17 de abril de 1991.

La estructura aprobada es la siguiente: Comisión Coordinadora, Coordinador General, Apoyo Logístico. En la misma sesión se conoce el Reglamento donde se complementa la estructura con un Comité Ejecutivo, programas y subprogramas.

En octubre de 1991, se contrata el equipo de asesores para iniciar la primera experiencia multiprofesional. El Programa piloto se estableció el 3 de febrero de 1992 con 4 equipos de estudiantes.

En 1993, se conformó la comisión EPSUM integrada por los coordinadores de EPS de las Facultades y Escuelas no Facultativas.

En 1999, 2000 y 2001 se recibió aporte adicional como ampliaciones extraordinarias con lo cual se fortaleció este fondo de becas.

En los años de ejecución del Programa EPSUM, se han desarrollado actividades en los departamentos de: Huehuetenango, Quiché, Quetzaltenango, Totonicapán, Alta Verapaz, Baja Verapaz, San Marcos, Retalhuleu, Suchitepéquez, Escuintla, Santa Rosa, Jutiapa, Jalapa, Zacapa, Chiquimula, Petén, Izabal, Sacatepéquez, Sololá y Guatemala.

En 2014 se elaboró el documento de la Reestructura del Programa EPSUM, con el apoyo de asesores de la División de Desarrollo Organizacional y personal nombrado del EPSUM. Dicha reestructuración está en proceso de aprobación por parte del Consejo Superior Universitario.

En julio de 2016, por medio del Acuerdo Gubernativo 4-2016, se obtuvo un aporte extraordinario a la Universidad de San Carlos de Guatemala, por medio del Programa EPSUM en donde se firmó el Convenio Específico USAC-MINFIN que tiene como objetivo:

Fortalecer la cooperación bilateral entre la Universidad de San Carlos de Guatemala y el Gobierno de Guatemala, buscando la promoción del desarrollo humano por medio de la instauración de equipos multidisciplinarios de especialistas, para el desarrollo de una práctica multidisciplinaria a través de la transferencia de conocimientos, prestación de servicios y tecnología en los municipios y comunidades del país.

Este convenio empezó a funcionar de manera inmediata concentrándose en 9 departamentos del país, principalmente, aunque no exclusivamente: Alta Verapaz, Chiquimula, Huehuetenango, Jalapa, Jutiapa, Quiché, San Marcos, Sololá y Totonicapán.

El departamento con más municipios intervenidos es Huehuetenango con 12 municipios, 9 El Quiché y 8 Alta Verapaz. En estos departamentos se llegaron a atender hasta 98 municipios siendo estos los más pobres del país, en los cuales la pobreza alcanza en promedio un 78.20%, incluyendo dentro de ellos municipios como: Santa Bárbara, San Gaspar Ixchil y Colotenango con índices de pobreza arriba del 97%.

La pobreza extrema en los municipios atendidos representa al 27.34% de la población, San Gaspar Ixchil, Santa Bárbara y Cahabón son los municipios con los indicadores de pobreza extrema más altos situándose estos arriba del 60%.

A la fecha durante el funcionamiento del convenio el programa está presente en 90 municipios, siendo los que poseen los indicadores más altos de pobreza y pobreza extrema, los cuales son atendidos semestre a semestre con la incorporación de 2,452 estudiantes.

1.2

Definición del problema

Según el Software para el manejo y gestión de la información del programa EPSUM (MiE 2.0), desde el 2017 se habilitó la gestión y registro de informes entre otras acciones con el fin de facilitar a los estudiantes miembros del Programa EPSUM, el acceso a la información por medio del sitio web oficial utilizando la plataforma MiE. Pero a pesar de que el acceso a este medio es sumamente práctico y ha contribuido en gran manera a agilizar dichas gestiones, los usuarios no logran dominar diferentes procesos en las gestiones que dicho sistema solicita. En función de lo anterior se han generado estadísticas que demuestran gran número de errores que cometen los estudiantes al momento de utilizar dicha plataforma mediante la cual se evidencia una media de 3.2 intentos por informe mensual y una máxima de 11 veces, estas son las veces que el sistema o los supervisores rechazan cada registro o gestión realizada.

El programa EPSUM cuenta con algunos materiales realizados en Word y alguna presentación. Generalmente las instrucciones suelen darse en talleres; sin embargo, no han mejorado los resultados.

De lo anterior se concluye que, el problema reside en la carencia de una unidad metodológica aplicada a las instrucciones que se deben seguir al momento de realizar cada gestión.

// Los miembros del programa EPSUM no consiguen presentar un informe vía online sin tener que intentarlo en múltiples ocasiones para lograr que sea aprobado. //

1.3 Justificación

En la actualidad una de las principales necesidades dentro de las instituciones académicas es la evolución al mundo digital online y generar espacios que ayuden a facilitar el acceso a la educación y la información. En este caso, el programa EPSUM cuenta con la plataforma online pero no ha facilitado la información a los usuarios en cuanto a su uso adecuado. Es por esta razón que el diseñador debe proponer alternativas acordes al contexto y necesidades.

1.4.1 Trascendencia

La trascendencia del proyecto se evidencia mediante la intervención del diseño gráfico utilizando los procesos cognitivos precisos que el problema requiera para garantizar que los estudiantes y futuros estudiantes del programa EPSUM, completen los procedimientos que deben seguir para efectuar las actividades que el Programa EPSUM solicita.

1.4.2 Incidencia

Orientada al fortalecimiento del área de comunicación visual del Programa EPSUM contribuyendo al fortalecimiento institucional apoyando el cumplimiento de sus objetivos. Incide, además, el mismo el contribuir al desarrollo de capacidades instaladas que benefician el desempeño del equipo de trabajo que administra el programa.

1.4.3 Factibilidad

Un primer punto que hace factible el proyecto es el hecho de contar con el apoyo de la Escuela de Diseño Gráfico y de la administración del Programa EPSUM.

La institución manifestó que cuenta con los recursos necesarios para la ejecución del proyecto. Asimismo es parte de las dinámicas del equipo de trabajo que administra el programa, la gestión de los medios para lograr la difusión.

1.5

Objetivos

1.5.1 Objetivo general de impacto social

Contribuir en la capacitación de los miembros del Programa EPSUM; difundir las herramientas y procesos de gestión de sus funciones de registro online. Instruir a los nuevos miembros, para acelerar las gestiones disminuyendo el tiempo y probabilidades de error en los registros.

1.5.2 Objetivo de diseño

Diseñar una guía interactiva para los sistemas la plataforma de información del Programa EPSUM.

1.5.3 Objetivo de comunicación

Informar sobre la guía interactiva como material indispensable para el cumplimiento correcto de los procesos del programa EPSUM.

2

Perfiles

2

Institución

2.1 Sector social

"A través de la integración de distintas disciplinas de estudiantes pre profesionales conjuntamente con las Unidades Académicas, con apoyo de municipalidades, ministerios, secretarías y otras dependencias del Gobierno y organizaciones internacionales, se diseña y ejecuta proyectos de desarrollo integral, con pertinencia local y sostenibilidad para mejorar las condiciones de vida de la población".

2.2 Historia

El programa EPSUM es parte de la Dirección General de Extensión Universitaria -DIGEU- tiene como precedente directo las Prácticas Profesionales Multidisciplinarias llamadas PROSAC, las cuales eran realizadas por los fundadores del EPS: las facultades de Odontología y Medicina y otras carreras del área de salud. Desde 1976 la DIGEU realizó esfuerzos para generar un programa de prácticas supervisadas multidisciplinarias que abarcara la totalidad de disciplinas presentes en la Universidad.

En 1983 el Consejo Superior Universitario formó la Comisión EPSUM, tres años después el 26 de febrero de 1986 se aprobaron los subprogramas, metodología, ejes y fases de desarrollo, organización y divulgación del programa y el 17 de abril de 1991 se dio la aprobación de su estructura administrativa, asignándose al mismo un presupuesto para su funcionamiento.

2.3 Filosofía

2.3.1 Misión

Integrar equipos multidisciplinarios que contribuyan al desarrollo integral y al bienestar de la población, mediante el análisis participativo de la realidad, la producción de bienes y servicios de calidad, la propuesta y ejecución de soluciones integrales a la problemática local, nacional y regional.

2.3.2 Visión

Ser un programa que coordine y fortalezca a los programas de prácticas supervisadas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, vinculando a la Universidad con la sociedad y el Estado, constituyéndose en una unidad ejecutora de proyectos de extensión, investigación y servicio, con alto grado de eficiencia que facilite la gestión de recursos para el desarrollo integral de las comunidades.

Valores

- | | |
|---------------|-------------------|
| a) Libertad, | f) Verdad, |
| b) Justicia, | g) Respeto, |
| c) Dignidad, | h) Transparencia, |
| d) Inclusión, | i) Tolerancia y |
| e) Equidad, | j) Solidaridad |

2.4

Objetivos

2.4.1 Objetivo general

Impulsar la integración y formación académica de estudiantes de prácticas profesionales en equipos multidisciplinarios, ubicados a nivel local enfocados a facilitar procesos de fortalecimiento comunitario para coadyuvar a la generación de capacidades y oportunidades en la búsqueda del desarrollo integral.

2.4.2 Específicos

- Fortalecer los procesos de integración de los equipos multidisciplinarios para maximizar el alcance de los resultados de las Prácticas Supervisadas y Ejercicio Profesional Supervisado.
- Fortalecer la formación académica de los estudiantes participando en equipos multidisciplinarios en el desarrollo de las prácticas intermedias y finales.
- Fortalecer la coordinación de las unidades académicas para la constitución de esfuerzos conjuntos en la construcción del desarrollo integral de las comunidades atendidas.
- Promover la implementación de propuestas de solución integral y participativa con los actores locales para la búsqueda del desarrollo humano local.
- Promover la formulación, ejecución, monitoreo y evaluación de proyectos que integran la docencia y la investigación con la extensión académica y vinculación social de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Coadyuvar a la generación de capacidades y oportunidades en las áreas de intervención de los equipos multidisciplinarios para brindar sostenibilidad a los planes, programas y proyectos que se desarrollen a nivel local, nacional y regional.
- Vincular a instituciones de cooperación al Programa, para la realización de esfuerzos conjuntos materializados en planes, programas y proyectos enfocados a la búsqueda del desarrollo integral de las comunidades.

2.5 Servicios

- Equipos capacitados y fortalecidos con técnicas profesionales para atender las necesidades de cada municipio
- Gobiernos municipales atendidos y fortalecidos por medio de equipos multidisciplinarios
- Operativización de políticas públicas a nivel nacional, departamental y municipal, según aplique en cada territorio de intervención.
- Implementar proyectos multidisciplinarios de los equipos EPSUM a través de Instituciones gubernamentales y no gubernamentales.
- Práctica multidisciplinaria recibida por los estudiantes se encuentra fortalecida con el acompañamiento de los asesores
- Se ha logrado desarrollar una sistematización de buenas prácticas de las intervenciones del EPSUM
- Contar con el marco de acción de las intervenciones del EPSUM en los territorios
- Consolidar los productos que los Equipos multidisciplinarios desarrollan en los territorios
- Desarrollar alianzas con universidades y/o instituciones extranjeras para el mejoramiento de impactos del programa EPSUM.

2.6

Identidad y comunicación visual

La institución cuenta con un manual de línea gráfica elaborado por un epesista del 2019 con el que se definió lo siguiente.

2.6.1 Símbolo gráfico

EPSUM está dedicado a buscar un desarrollo autosostenible ayudando a las comunidades más pobres del país por medio de un trabajo voluntario por parte de futuros profesionales, siendo ellos ese vínculo que une a la universidad con la realidad social.

Las manos se encargan de simbolizar esa labor, representando al que da y al que recibe que se unen con una línea de fondo representando el vínculo que hay entre ellas formando un ciclo infinito representando el desarrollo autosostenible que busca EPSUM.



2.6.2 Símbolo tipográfico

Se buscó utilizar una tipografía que hiciera contraste con el símbolo gráfico, por lo que se eligió una tipo palo seco para dar legibilidad y sobre todo estabilidad a las curvas del logotipo, además de darle un toque juvenil ya que principalmente el EPSUM se dirige a una población joven llena de energía.



Figura 02

2.6.3 Descriptor

Es necesario que el logotipo de EPSUM esté debidamente identificado, por lo que es de suma importancia que este se acompañe con su descriptor el cual contiene el nombre completo del mismo.

Este se presenta con una línea horizontal en la parte superior como elemento gráfico de apoyo para dar equilibrio al momento de integrarse con el logotipo.



Figura 03



Figura 03









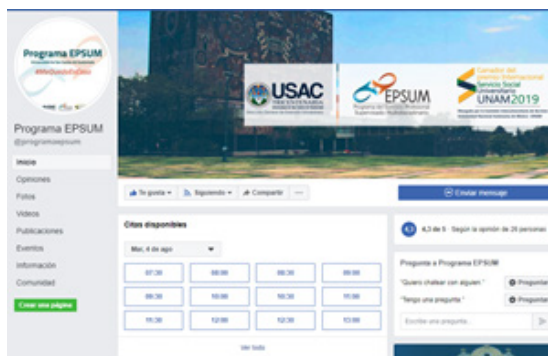
2.6.1 Imagotipo

El logotipo de EPSUM se encuentra catalogado como imagotipo, ya que está compuesto por un conjunto icónico-textual debido a que el símbolo gráfico y la tipografía se encuentran claramente diferenciados y que, incluso podrían funcionar por separado.



2.6.2 Antecedentes gráficos

Página oficial de Facebook de EPSUM, que actualmente cuenta con 12.830 seguidores en la que suelen publicar información relacionada con los proyectos multidisciplinarios que se desarrollan y en su mayoría las publicaciones son diversas y sin línea gráfica.



Los materiales impresos editoriales en su mayoría son publicaciones periódicas, tales como: folletos, afiches y carteles. Cada uno de ellos carece de unidad visual.

WEBINAR

Programa de Educación Médica Continua.
Centro Universitario de Occidente-USAC

Director del Webinar:
Dr. Jorge Hidalgo, MD, MACP, MCCM, FCCP

Coordinadora del Evento:
Dra. Norma Ixquiac

Moderador:
Dr. Alex Loarca

Viernes, 15 de mayo

Centroamérica	07:45 am
Colombia/México/Panamá	08:45 am
España	15:45 pm

Transmisión en vivo:
www.webinarmedico.com/cunoc-usac

GRUPO DISTRIBUNA

USAC **EPSUM** **GOBIERNO DE GUATEMALA**

AUTORIZADO PARA EL MANEJO INTEGRADO DE LAS CUENCAS DEL LAGO DE ATITLÁN Y SU ENTORNO

Espacio de Discusión

En el marco del
Diplomado Virtual de Educación Ambiental con enfoque en el Manejo Integrado de Cuencas

Temas
AGUA
CONSERVACIÓN DE SUELOS

Licda. Flor Mayari Barreto
Agua
AMSCLAE

Ing. Guillermo Chavéz
Conservación de Suelos
AMSCLAE

Fecha: Viernes 24 de Julio de 2020 **Horas:** 17:00 a 18:00

Por LIVE @Amsclae

Salvar el Lago de Atitlán es tarea de todos

2.6.2 Sitio web

El sitio web oficial cuenta con contenido debidamente segmentado y con una diagramación intuitiva para el usuario.



2.7

Grupo objetivo

Estudiantes epesistas de la USAC, de diferentes disciplinas académicas, que conformarán los equipos multidisciplinarios parte del Programa EPSUM.

2.7.1 Características geográficas

Estudiantes matriculados en la Universidad de San Carlos dentro de la República Guatemala.

2.7.2 Características sociodemográficas

Las condiciones sociodemográficas de los miembros del programa son sumamente variables debido a que pertenecen a múltiples sectores socioeconómicos.

Edad: 19 años en adelante

Sexo: ambos sexos

Educación: último semestre de licenciatura de diversas carreras

Función: estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala

2.7.3 Relación entre el grupo objetivo y la institución

Ambas partes interactúan permanentemente debido a que deben presentar informes mensuales del proceso de avance de sus proyectos.

2.7.4 Características psicográficas

Personalidad: Personas que buscan la superación académica y profesional.

Estilo de vida: Suelen dedicarse a sus estudios e interesarse por eventos culturales.

Valores: Respeto, honestidad, conciencia ecológica, responsabilidad, empatía y humildad.

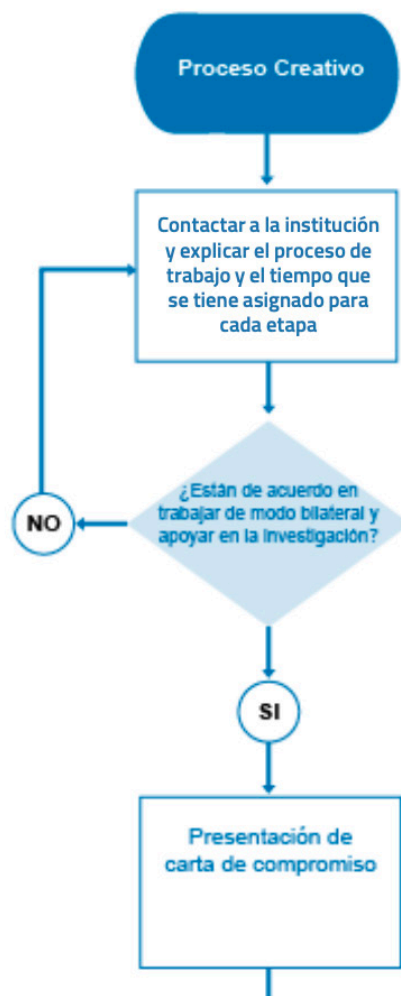
Cultura visual: Preferencia por la cultura digital e impresa, medios por los que suelen mantenerse informados y entretenerse viendo series o películas online.

3

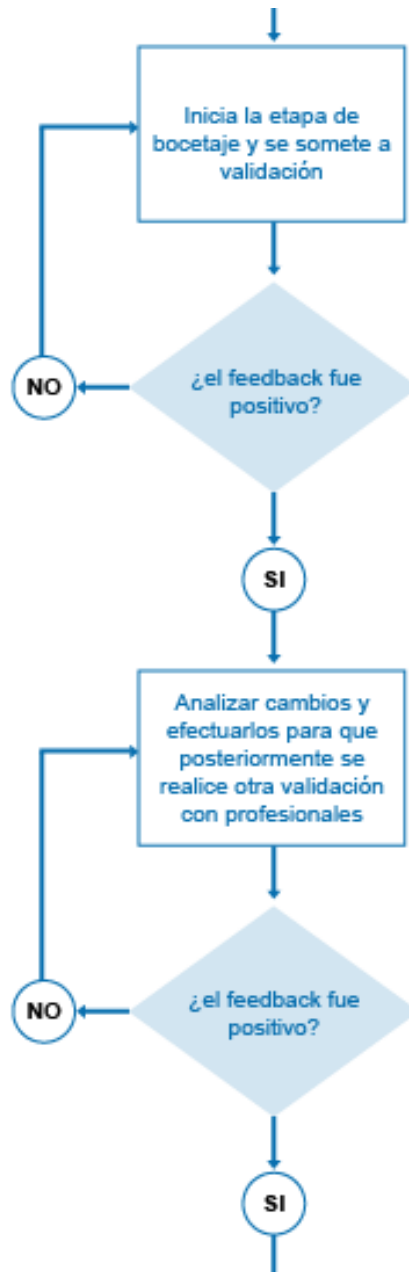
Planeación operativa

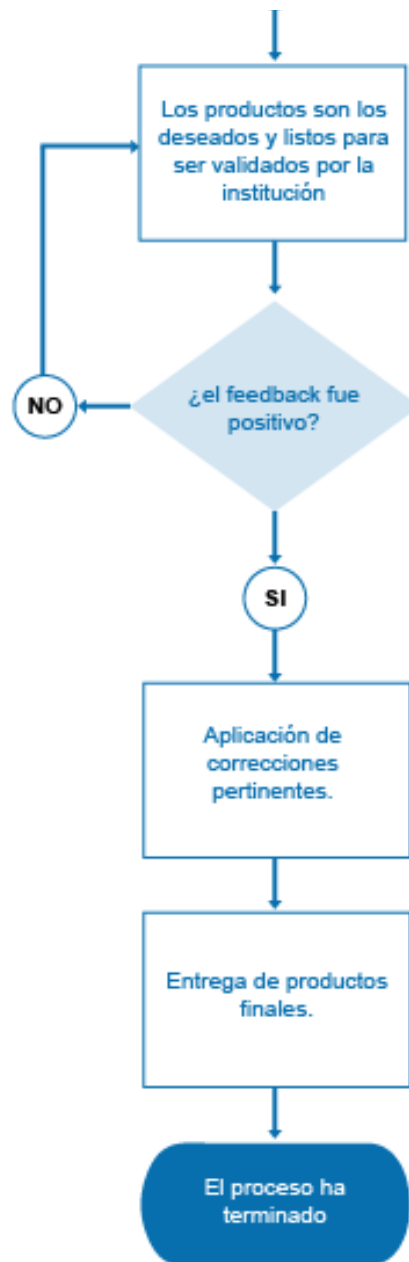
3.1 Flujograma

Diagrama de actividades que mediante representación gráfica de una línea de acciones que implican un avance determinado permiten obtener los productos finales.









3.2 Diagrama de Gantt

#	Actividad	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
1	Revisión y aprobación del protocolo.				
2	Contactar a la institución y asegurar la comprensión del proceso que conllevará.				
3	Visitar la institución y presentar carta de compromiso, firmada por los coordinadores y personal a cargo.				
4	Elaborar una encuesta dirigida al grupo objetivo que sirva para definir sus características.				
5	Investigar los medios adecuados en los que se presentará la encuesta.				
6	Se procede a la distribución de la encuesta.				
7	Una vez recopilados los datos, se procede al análisis y registro en la investigación.				
8	Se da inicio al proceso creativo, comenzando con la conceptualización y sus técnicas.				

9	Se define la técnica o las técnicas a utilizar y posteriormente se valida su factibilidad.				
10	Validar el concepto.				
11	Creación de brief creativo.				
12	Elaboración de la guía de normas gráficas.				
13	Una vez definido lo anterior, se crea una lista con todos los productos requeridos.				
14	Comienza proceso investigación de referencias análogas.				
15	Clasificar las referencias análogas en orden de prioridad y tema.				
16	Se genera una lista de prioridades para comenzar con las primeras piezas gráficas en etapa de bocetaje.				
17	Los bocetos pasan por una validación .				
18	Se analiza el feedback y se trabaja en				

	los cambios. Si es preciso se vuelve a bocetar.				
19	Momento de validar con colegas y profesionales.				
20	Nuevamente se analiza los comentarios y se realizan las correcciones pertinentes.				
21	Se procede a repetir la validación en esta ocasión con los miembros de la institución.				
22	Nuevamente se analiza los comentarios y se realizan las correcciones pertinentes.				
23	Espera de la aprobación del o los asesores del proyecto.				
24	Investigar los medios adecuados para realizar la validación con la muestra del grupo objetivo				
25	Impresión de los materiales que lo requieran para su validación física.				
26	De ser necesario movilizarse a la región en donde se desea hacer el muestreo que se llevará a cabo.				
27	Una vez se tenga la información, se procede al análisis y ejecución de				

	cambios pertinentes.				
28	Coordinación de fecha para la entrega del proyecto.				
29	Se imprimen los artes finales y se graban los materiales digitales.				
30	Entrega del proyecto.				

4

Marco teórico

4.1

El mundo digital, una barrera para muchos

La llegada de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación -TIC- ha venido a revolucionar las dinámicas de la vida social. De una manera vertiginosa las Tecnologías de Información y comunicación se han convertido en el motor de las sociedades del siglo XXI, modificando el estilo de vida de las personas: la comunicación, la educación, el trabajo, la economía y las relaciones humanas.

«Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) son la palanca principal de transformaciones sin precedentes en el mundo contemporáneo. En efecto, ninguna otra tecnología originó tan grandes mutaciones en la sociedad, en la cultura y en la economía. La humanidad viene alterando significativamente los modos de comunicar, de entretener, de trabajar, de negociar, de gobernar y de socializar, sobre la base de la difusión y uso de las TIC a escala global. Es universalmente reconocido también que las TIC son responsables de aumentos en productividad, anteriormente inimaginables, en los más variados sectores de la actividad empresarial, y de manera destacada en las economías del conocimiento y de la innovación.»¹

En el ámbito educativo el impacto tecnológico ha desplazado las clases de las sedes educativas a los entornos virtuales, posibilitando que cada estudiante se conecte desde un dispositivo electrónico en lugar de asistir de manera presencial. Estas transformaciones generan nuevas necesidades para los estudiantes debido a que implican la necesidad de contar con un equipo de cómputo, con un servicio que facilite la conectividad, energía eléctrica para conectar sus dispositivos y con los conocimientos necesarios para entender los nuevos códigos y lenguajes digitales.

¹ Roberto, Carneiro, Juan C. Toscano, Tamara Díaz. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid: OEI; Fundación Santillana, 2021. Acceso el 10 de agosto de 2020, <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>

Lamentablemente ni todos los países ni todas las personas cuentan con los recursos necesarios para que la población estudiantil pueda hacer frente a estos nuevos requisitos, lo que genera sesgos en el acceso a las ventajas que ofrecen estas nuevas modalidades virtuales.

En países como Guatemala, que enfrenta una situación de subdesarrollo, existen factores que generan profundas desigualdades entre la población, puesto que una gran mayoría enfrenta situaciones de pobreza y pobreza extrema. El contraste entre los espacios urbano y rural marca fronteras en cuanto al acceso a los servicios básicos como la electricidad o la señal de internet, limitando a algunos sectores la posibilidad de acceder a estos recursos educativos.

«Las nuevas tecnologías de la información han sido parte esencial de los recientes cambios dramáticos en la economía y la sociedad. Todos estos cambios han acentuado la separación (brecha) de los sectores sociales de bajos ingresos respecto a aquellos con mayores ingresos y con posibilidades y opciones de acceso a la información. Solo un bajo porcentaje de la población mundial ha sido beneficiada de las bondades de la tecnología y solo unos cuantos son los que tienen acceso a toda la gama de servicios que esta ofrece. Esta condición es conocida como la brecha digital.»²

Pero además, existen otros factores a considerar que también limitan las oportunidades de la población estudiantil que logra ingresar a la universidad, porque muchas veces, aunque haya conseguido superar los exámenes de admisión y cuenten con un fondo para cubrir sus gastos no cuentan con el acceso a los recursos tecnológicos, debido a limitaciones económicas o porque su hogar se encuentra ubicado en una zona que no cuenta con los servicios necesarios de electricidad o señal de internet.

2 Arturo Serrano y Evelio Martínez, «La brecha digital: mitos y realidades» México: Universidad Autónoma de Baja California, 2003, Acceso 19 de agosto de 2020, http://www.labrechadigital.org/labrecha/LaBrechaDigital_MitosyRealidades.pdf

Otro aspecto a considerar es que muchos estudiantes no cuentan con la formación necesaria para optimizar el uso de estos recursos, pues es reciente la incorporación de los medios tecnológicos.

El lenguaje digital se ha desarrollado principalmente en idioma inglés y en Guatemala la mayoría de las instituciones educativas no han privilegiado la educación bilingüe. Sin mencionar la resistencia que muchas personas muestran en cuanto al aprendizaje de un segundo idioma.

Finalmente existe también una brecha generacional que limita las posibilidades de acceso tecnológico puesto que son las nuevas generaciones las que se han formado en el marco de las TIC, en tanto que un gran porcentaje de la población adulta rechaza el reto de incorporarse al nuevo entorno tecnológico, convirtiéndose en exiliados digitales, y negándose así la oportunidad de obtener los beneficios de la era digital.

«En el informe final de un estudio, realizado en el 2015 en la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-, se identifica la existencia de las siguientes brechas en la aplicación de las -TIC-: "1. Brecha digital (Recursos y conocimientos tecnológicos), 2. Brecha Generacional (Edades), 3. Brecha Cultural (visión etnocéntrica y eurocéntrica) y 4. Brecha de Género (Asimetría en acceso a conocimiento tecnológico)".»³

Tomando en cuenta el avance tecnológico, la -USAC- ha realizado esfuerzos para apoyar la formación del estudiantado, personal docente y administrativo en estas nuevas tecnologías, un ejemplo son los cursos que ofrece para aprender el uso de los diversos programas, cursos que además cuentan con una oferta académica abierta a la población en general como sucede con el programa Servicio de Apoyo al Estudiante -SAE- / Servicio de Apoyo al Profesor -SAP-.

3 Guisela López., (Coord.). Alternativas metodológicas en educación superior: Aplicación de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación a la investigación. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, Volumen 3, Número 2 julio / diciembre 2016, págs. 33-42. DIGI, USAC: Guatemala. Acceso 24 de agosto 2020, <https://revistas.usac.edu.gt/index.php/csh/issue/view/15/10>

No obstante, el aporte generado por medio de estas iniciativas, una situación como la que se ha presentado en el 2020 generada por la presencia del virus Covid 19 que ha venido a afectar las dinámicas a nivel global viene a complejizar el problema, porque las políticas de confinamiento han acelerado la necesidad de recurrir al uso de los dispositivos tecnológicos como una alternativa para continuar desarrollando los procesos educativos y laborales.

Al mismo tiempo las posibilidades de acceso a los programas de formación tecnológica existente en la USAC se han reducido, por el cierre de las sedes universitarias.

De acuerdo a un estudio sobre los recursos en materia de TIC con que cuenta cada una de las unidades académicas de la USAC, la Facultad de Arquitectura cuenta con:

«Un Dominio educativo y un sitio web desde el cual se trabaja con un campus virtual (Moodle) y una Aula Virtual (Adobe Connect) para clases virtuales, así como un salón de Videoconferencias. Sin embargo, fue hasta el año 2015 que inició el desarrollo de cursos de formación tecnológica dirigidos a preparar al personal docente en el uso de las herramientas colaborativas para la educación.»⁴

⁴ Guisela López Tecnologías de Información y Comunicación. Alternativas para una educación superior incluyente» (Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala, Dirección General de Investigación, Programa Universitario de Investigación en Educación, Instituto Universitario de la Mujer, 2016), 51.

En el caso del Programa -EPSUM, que apoya el ejercicio profesional supervisado de estudiantes, brindándoles una ayuda becaria, al mismo tiempo que los integra a equipos multidisciplinarios ubicados en las comunidades más necesitadas del país. Resulta primordial la comunicación virtual dada la cobertura geográfica, por lo que el programa ha promovido acciones como la creación de una plataforma digital para facilitar el acceso a los estudiantes que están ubicados en los cincuenta y cinco municipios más pobres de la República de Guatemala.

A pesar de que el programa cuenta con soporte digital, se ha identificado el problema de que muchas de las personas que participan, no dominan el uso de las TIC y enfrentan dificultades para desarrollar procesos de comunicación a través de esta vía. Un ejemplo son las limitaciones identificadas en la presentación de informes mensuales en línea.

«...Los cambios en la Educación ocasionados por la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, han hecho que las instituciones educativas estén interesadas en la utilización de nuevas metodologías en el proceso educativo. Esta integración hace que dichas instituciones reflexionen sobre la necesidad de producir materiales educativos y procesos de formación, adaptados a las nuevas necesidades del entorno educativo y de los estudiantes de hoy...»⁵

5 Mónica Agudelo, Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje. En J. Sánchez (Ed.): Nuevas Ideas en Informática Educativa, Volumen 5, pp. 118 – 127, Santiago de Chile, 2009. Acceso 24 de agosto 2020, http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/14.pdf

En conclusión, existe una necesidad real de incorporar a las dinámicas educativas el uso de las TIC porque estas ofrecen alternativas para continuar funcionando en medio de situaciones como el actual confinamiento que limita el desplazamiento y el desarrollo de actividades presenciales.

Es importante fortalecer el aprendizaje de las TIC porque la tendencia mundial está dirigida a desarrollarnos en entornos digitales. En el caso del programa EPSUM es fundamental el desarrollo de estrategias tecnológicamente aplicables, en las que se considere que no todas las personas cuentan con el conocimiento necesario para el eficiente uso de las TIC.

Uno de los elementos más importante para enseñar a las personas es el medio gráfico o visual, por lo que, posteriormente, se explicará la importancia del Diseño Gráfico como una vía para la producción de materiales que apoyan las tareas formativas y educativas.

4.2

El diseño gráfico y la incidencia que tiene en el mundo de las TIC

El diseño gráfico es una disciplina y una profesión académica que consiste en comunicar a un grupo objetivo determinado, transmitiendo mensajes específicos por un medio visual.

4.2.1 Historia del diseño gráfico

El diseño ha recorrido un largo camino a través de las distintas épocas, viéndose influenciado por los movimientos e ideas estéticas y el avance tecnológico. Su campo de aplicación se ha expandido a lo largo de la historia y en el momento actual cobra mayor importancia en vista de que constituye un soporte de los nuevos entornos digitales.

A continuación, se explicará, brevemente, la historia del diseño gráfico, cómo es que se ha convertido en un aspecto tan trascendente para este mundo, en el que, día a día, la tecnología se posiciona en prácticamente todos los medios de comunicación y en las dinámicas de la sociedad. Conocer la historia del diseño permite apreciar cómo es que los profesionales del diseño gráfico contribuyen constantemente para que las publicaciones consigan alcanzar a cada grupo objetivo de una manera clara, atractiva, intuitiva y amigable.

Es en Alemania, en 1919, que surge la primera escuela de Arquitectura, Diseño, Artesanías y Arte de la historia.

«En esto, al menos, el mito estuvo a la altura de los hechos: en el campo de la gráfica, la Bauhaus representa uno de los picos más altos alcanzados en investigación llevada a cabo en el siglo 20, destinado a tener una influencia duradera en la historia posterior del diseño. “En la Bauhaus de Weimar”, explicó Herbert Bayer en 1928 en “Tipografía y Gráfica Publicitaria”, una imprenta fue usada para la reproducción de obras gráficas ... Cuando los talleres del nuevo edificio de la Bauhaus en Dessau se establecieron ... funcionó una

pequeña imprenta que se instaló como parte del taller de enseñanza. En la fabricación de pedidos, los estudiantes fueron capacitados en la práctica del trabajo a mano, la pre prensa y la impresión. Sin estéticas de moda, en el sentido de la 'gráfica de consumo' sino inspirados en una obra con conciencia de los objetivos y de un mejor uso de material tipográfico, hasta entonces oscurecido por una tradición anticuada.»⁶

El diseño gráfico ha evolucionado desde su surgimiento y en cada época ha tenido estilos que corresponden a los distintos movimientos artísticos por ejemplo se ha documentado que el diseño gráfico de la Bauhaus se caracterizaba por ser directo y realizar impresos sin ningún adorno, a lo más el uso símbolos distintos o elementos tipográficos destacados en colores planos.

A mediados del siglo XX, alrededor de los años sesentas, en Holanda el diseño se convierte en un tema que destaca a nivel internacional, caracterizándose por su simplicidad y claridad.

«Richard Hamilton fue el primer artista inglés que se separó por completo del expresionismo y del abstracto. Hamilton aún en su figura la teoría y la praxis. En 1957 definió las cualidades de toda obra artística: ser popular, pasajera, de bajo coste, producida en masa, joven, ingeniosa, sexy, evasiva y atrayente; centrada en los objetos de consumo, con un particular énfasis en el automóvil.»⁷

6 Sergio Polano y Pierpaolo Vetta, La Bauhaus. En: Juan Carlos Lazo Historia del Diseño Gráfico. Diseño Gráfico. s.f. Acceso 19 de agosto de 2020, <http://www.historiadisgrafico.com/la-bauhaus-y-el-disentildeograacutefico.html>

7 Arturo Arriols, et al. «Historia del diseño gráfico internacional.» ESNE, blog. Madrid, 19 de 12 de 2012. Acceso 24 de agosto 2020, http://www.jerzy-janiszewski.com/solidarnosc_m/19_internationalGD.html

La creatividad como motor de diseño ha generado expresiones de lo más variadas es así como cada país ofrece distintas modalidades de un territorio a otro:

«El Pop Art se desarrolla a principios de los 60 en Inglaterra y en los EEUU como reacción a los ideales del Expresionismo Abstracto. Surge de la síntesis de la tradición realista y surrealista, por otro lado, elabora la expansión del Neo-Dada mediante la integración de collage, técnicas de assemblage y combine-painting. Está inspirado en el consumo de masas y la cultura popular.»⁸

El Pop Art es un movimiento artístico que se caracterizaba por el uso de los colores del arco iris, las formas atrevidas y el uso de materiales plásticos. De manera que desde sus inicios han surgido diferentes versiones de esta expresión del diseño.

En la década de los setenta hablamos de diseño posmoderno o también llamado modernismo tardío o manierismo, que suele ser subjetivo e incluso excéntrico. Se examinaban las normas culturales de la sociedad occidental y se cuestionaba la autoridad de las instituciones más tradicionales.

El diseño posmodernista vino a romper con el Estilo Internacional surgido de la "Bauhaus". De manera que rompió con el orden y la claridad del diseño modernista. Adquirió un sentido político y social que representaba actitudes y valores de un nuevo momento histórico. De modo que innovó las propuestas de diseño recurriendo a referencias históricas.

8 Arriols. Historia del diseño gráfico internacional.

Josef Muller-Brockmann explica como en esa época, se expandió el diseño a otros ámbitos como los medios de comunicación, y entonces se diseñaron periódicos, también existió aplicación del diseño en los nuevos medios de comunicación como la televisión y el video.

«También, se ha visto afectado de forma irrevocable por el hardware y el software de la informática digital y el crecimiento explosivo de internet. Con la introducción del ordenador personal, los diseñadores se plantearon cambiar y progresar, puesto que aún su formación estaba basada en programas y métodos tradicionales que ya no bastaban para satisfacer las demandas prácticas del momento.»⁹

La tecnología electrónica e informática y su acelerada evolución impactó en el ámbito del diseño que modificó sus procesos y estilos a partir de los años ochenta:

«Aparecieron de esta forma potentes hardware y software, como PageMaker de la compañía Aldus, basado en el lenguaje PostScript elaborado por Apple, para diseñar páginas en la pantalla del ordenador. Este programa utilizaba trazados Bézier, capaz de generar curvas no uniformes matemáticamente, lo cual resultaba muy útil a la hora de crear tipografía. PageMaker era capaz de manejar la tipografía y la edición editorial de manera rápida y efectiva, surgiendo el concepto de la autoedición, permitiendo ahorrar dinero y tiempo en la maquetación de páginas.

9 Josef Müller-Brockmann. Historia de la comunicación visual. (Barcelona: Editorial Gustavo Gili Diseño, 1988).

Apareció también el ratón, que agilizaba los procesos creativos, y las primeras impresoras láser que alcanzaron rápidamente altas resoluciones de hasta 2540 dpi. La diseñadora Susan Kare, y el programador Bill Adkinson, diseñaron los iconos para el ordenador Macintosh de 128k en 1984. Su pictograma es el medio simbólico que permite una nueva interfaz entre el hombre y la máquina. Al situar el puntero sobre un icono en la pantalla y pulsar un botón del ratón, el usuario podía controlar el ordenador de forma intuitiva y concentrarse así en el trabajo creativo, en lugar de invertir largas horas en la manipulación y funcionamiento de la programación.»¹⁰

El avance tecnológico ha revolucionado el orden social, es innegable su impacto en la economía, la educación, las relaciones sociales y el ámbito del derecho, también se vio impactado por las innovaciones tecnológicas como el surgimiento de:

«El diseño gráfico digital. Todas las empresas y organizaciones sentían la necesidad de tener un logo, para darle una imagen reconocible a su empresa. Por lo tanto, en productos de marketing y servicios se pidió a los diseñadores que produjeran imágenes que identificarán al producto o a la empresa».¹¹

10 Noelia Gutiérrez Acceso 24 de agosto 2020, [http://hdgiesne.blogspot.com/2012/12/historia-del-diseño-gráfico-en-la.html#:~:text=En%20la%20d%C3%A9cada%20de%20los%20setenta%20hablamos%20de%20dise%C3%B1o%20posmoderno,Surge%20el%20pluralismo%20de%20estilos.Historia del diseño gráfico en la década de los setentas. \(Barcelona: ESNE, 2012\).](http://hdgiesne.blogspot.com/2012/12/historia-del-diseño-gráfico-en-la.html#:~:text=En%20la%20d%C3%A9cada%20de%20los%20setenta%20hablamos%20de%20dise%C3%B1o%20posmoderno,Surge%20el%20pluralismo%20de%20estilos.Historia del diseño gráfico en la década de los setentas. (Barcelona: ESNE, 2012).)

11 Philip Meggs. Historia del Diseño Gráfico. Van Nostrand Reinhold International (9 enero 1992), 466-467

El desarrollo de la sociedad capitalista y su lógica de mercado también ha tenido influencia en el desarrollo del diseño de manera que:

«Cada vez más la publicidad tuvo que ver con colocar los productos y los servicios en contra de la competencia y disminuyó el nivel general de creatividad de la publicidad impresa.»¹²

El diseño gráfico tiene una importante función debido a que ofrece soluciones visuales a problemas específicos generados en diversos campos, el trabajo editorial, la fotografía, el diseño corporativo, la tipografía, el audiovisual, la publicidad y el diseño visual digital son algunos de los ámbitos en donde se puede aplicar el diseño.

De tal manera que, se ha convertido en una profesión que tiene como finalidad idear y proyectar comunicación por medios visuales.

El desarrollo de las TIC ha generado nuevos campos de aplicación para el diseño gráfico y las variadas formas en que éstas presentan, almacenan y organizan la información.

Como consecuencia de las nuevas dinámicas que generan los medios digitales, cada vez cobra más importancia la imagen de las personas y de las empresas. Por tanto, proyectar una buena imagen es un requisito indispensable para tener éxito. Todas las empresas deberían contar con una imagen de diseño que ofrezca calidad y prestigio, siendo esta su carta de presentación a los clientes y para

12 Brockmann, Historia de la comunicación visual, 152

ello requieren de los aportes de un diseñador gráfico.

«Los cambios en la Educación ocasionados por la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, han hecho que las instituciones educativas estén interesadas en la utilización de nuevas metodologías en el proceso educativo. Esta integración hace que dichas instituciones reflexionen sobre la necesidad de producir materiales educativos y procesos de formación, adaptados a las nuevas necesidades del entorno educativo y de los estudiantes de hoy.»¹³

El diseño sigue evolucionando con el avance tecnológico, volviéndose cada vez más indispensable para garantizar una comunicación efectiva, clara y precisa en la interacción social.

Y es por eso que modalidades como el diseño editorial digital y el diseño audiovisual cobran hoy mayor relevancia en las dinámicas del entorno virtual puesto que su aplicación facilita los procesos comunicativos en la red.

A continuación, en el siguiente apartado abordaremos como el diseño gráfico influenciará para dar una solución a la problemática planteada del programa -EPSUM- con el apoyo de la especialidad del diseño editorial en vista de que una de las estrategias para solventar el problema es la elaboración de materiales informativos y formativos para que las personas aprendan a usar la plataforma.

¹³ Agudelo. Importancia del diseño.

Muchos pensarán que el diseño editorial en pleno siglo XXI está por desaparecer debido al mundo virtual en el que se sumerge la humanidad de una manera cada vez más acelerada, pero la realidad es que tan solo está evolucionando, adaptándose y resurgiendo con más fuerza en el contexto de la época, como lo ha venido haciendo históricamente, como se indicó con anterioridad. Y es por eso que hoy más que nunca el diseño gráfico se ha vuelto parte del día a día en un mundo globalizado en donde el entorno virtual hace de manera contundente que su existencia sea más que necesaria ya que diseño gráfico y nuevas tecnologías van de la mano.

«Sin embargo, existen otras publicaciones que también requieren de esta disciplina. Los catálogos de productos y los informes anuales de las empresas también necesitan del diseño para llegar a su público objetivo. Cualquier publicación que pretenda comunicar una idea o contar una historia mediante la organización y presentación de palabras y elementos gráficos necesitará del diseño editorial.»¹⁴

En el transcurso del tiempo el diseño editorial ha llegado a ser de gran importancia para transmitir mensajes empleando para ello una eficiente comunicación visual que facilita alcanzar una mejor comprensión del receptor objetivo.

¹⁴ Alison Moreno. Distintas Expresiones del Diseño Editorial. 2018. Acceso 24 de agosto 2020, <https://portal-folioonline09.wordpress.com/2018/07/10/distintas-expresiones/>

Con el avance tecnológico muchas empresas o instituciones se han visto obligadas a evolucionar a la modalidad virtual en la que hoy en día se realizan la mayor parte de negocios, programas formativos, funciones administrativas, y todas ellas requieren de comunicaciones que tienen lugar en el mundo digital,

El diseño editorial es una parte substancial, que todo diseñador gráfico debe conocer y practicar como parte de esta profesión, pero con la llegada de las nuevas tecnologías su desarrollo ha evolucionado de las publicaciones impresas -generalmente en papel - ha publicaciones que deben colocarse en el espacio virtual, Este cambio implica para el profesional del diseño contar con el dominio de múltiples conocimientos y herramientas que le permitan responder a los retos del nuevo escenario digital.

Entre los materiales que debe manejar cada empresa o institución para llevar a cabo sus funciones se encuentran aquellos que buscan configurar un perfil o imagen corporativa, están también aquellos dedicados a enumerar y promover los servicios o productos que se ofrecen, pero también se encuentran una serie de materiales dirigidos a fortalecer el espíritu de equipo, y se dirigen a guiar a quienes integran la entidad, personal o beneficiarios. Así cada institución o empresa, independientemente de su área de trabajo, debe contar con guías corporativas, institucionales, inductivos, normativos, etc. Y estos materiales requieren ser diseñados de acuerdo al contexto actual.

Esto representa un nuevo campo de trabajo para los profesionales del diseño que deben aportar su creatividad a la elaboración de materiales institucionales atractivos y funcionales. En el caso de las guías producidos en formato digital existe la opción de crearlos de manera interactiva para que la lectura y el seguimiento de instrucciones sea agradable para el lector y de fácil comprensión.

Es por eso que, con el objetivo de contribuir a fortalecer las capacidades institucionales del programa EPSUM de la (USAC), se decidió que el proyecto que se desarrollará será el diseño de una guía.

Es un programa que da una ayuda becaria a los estudiantes que realizan su EPS en algún proyecto multidisciplinario que desarrolla procesos de inducción a los estudiantes becados para que estos logren integrarse a los equipos que EPSUM que se promueve en noventa y cinco municipios de los departamentos de Guatemala.

Esta guía se enfocará en proporcionar a los estudiantes que están en la realización de su EPS dentro del programa EPSUM las instrucciones que deberán seguir para cumplir con la sistematización que se maneja para presentar informes mensuales y finales dentro de la plataforma web en la que deben compartir los resultados de las acciones que deberán ejecutar en el lugar en donde se encuentren.

Esto con la finalidad de lograr resultados óptimos, reduciendo el tiempo, estandarizando la presentación y la calidad.

«Es aquí donde adquiere un papel fundamental el diseño instruccional o diseño educativo para el aprendizaje, como proceso sistémico, planificado y estructurado que se debe llevar a cabo para producir no sólo materiales educativos sino recursos educativos completos, eficaces y efectivos, que integren guías, contenidos y actividades, cuyo fin es desarrollar en el estudiante las competencias suficientes para el aprendizaje.»¹⁵

El diseño instruccional será parte esencial del contenido que se contendrá dentro de la composición de la guía, debido a que este se encarga de la organización de los pasos que tendrán que seguir los estudiantes de la forma más clara y directa posible.

«En el proceso de pensamiento algunos conceptos pueden actuar como modificadores que permitan a las experiencias adaptarse al mundo. Los conceptos son la suma de características o elementos que conforman una categoría y en suma forman un concepto»¹⁶

Para la realización de cualquier diseño es preciso llevar a cabo un proceso de análisis y conceptualización, iniciando por generar primero un concepto creativo al cual se puede llegar con apoyo de diferentes técnicas, de las cuales se utilizaron el mapa mental y los seis sombreros.

¹⁵ Agudelo, Importancia del diseño.

¹⁶ Omar Muñoz Sánchez. Concepto, idea e insight: tres engranajes para la creatividad en el diseño. (Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, marzo, 2015), 2.

«Un método de análisis sencillo y revolucionario que permite utilizar al máximo todas las capacidades de la mente. Trazar un Mapa Mental es dibujar un organigrama que va recogiendo, mediante formas, colores y dibujos, todos los puntos importantes de un tema, e indica gráficamente sus distintas relaciones, imitando así la forma en que el cerebro procesa la información y que constituye nuestra manera natural de "pensar".»¹⁷

Este método es bastante práctico y funcional debido a que ayuda a organizar las ideas de tal manera que brinda resultados que servirán de base para fundamentar el concepto creativo.

«Si usted "se pone" un sombrero, puede centrar, enfocar, el pensamiento. Si "cambia" de sombrero, puede redirigir su pensamiento. Si su pensamiento se precisa, su argumentación resulta más centrada y productiva. Mediante el uso de situaciones de la vida real, el Dr. De Bono crea escenarios en los cuales se advierte cómo el uso de los "sombreros para pensar" puede llevar a un pensamiento más creativo, enfocar y enmarcar con claridad el pensamiento, y mejorar la comunicación y así la toma de decisiones.»¹⁸

¹⁷ Tony Buzan. Mapas mentales, (Argentina: Editorial Urano 1996)

¹⁸ Edward de Bono, Seis sombreros para pensar. Una guía para tomar decisiones acertadas. (Barcelona: Editorial Granica, 1993), 17.

Estos métodos ayudan a que el diseñador conecte ideas y las relaciones entre sí para alcanzar la idea máxima que será el concepto creativo sobre el cual trabajará, como la selección de la tipografía, la gama de colores a utilizar, diagramación, retícula y a su vez deberá tener la visión sobre la cual plantea la idea que conforma.

«El color habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma.»¹⁹

Los colores transmiten a nuestro cerebro de manera inconsciente diferentes estados de ánimo e interpretaciones por asimilación.

¹⁹ Anselmo Martínez Cañellas. Psicología del color. Plástica/Dinámica, 1979, 35.

El tipo de retícula que se utiliza en cada diseño es diferente debido a que cada uno va enfocado a un grupo objetivo distinto y trata de generar una experiencia de usuario personalizada.

«El objetivo esencial es cómo ubicar los elementos en una composición de la página, usar una plantilla (una retícula adecuada), siendo el elemento principal, ésta además depende del diseño acomodando la información equilibradamente. el objetivo esencial es cómo ubicar los elementos en una composición de la página, usar una plantilla (una retícula adecuada), siendo el elemento principal, ésta además depende del diseño acomodando la información equilibradamente».²⁰

En todo diseño es indispensable que se trabaje con el uso de retículas para establecer un orden dentro de la composición y sobre todo dar una jerarquía visual equilibrada.

«Las Retículas se definen como “el planteamiento de especificaciones previo a la composición de páginas y textos que condicionan sus características definitivas. Estas especificaciones se refieren a diversos parámetros (cada uno se denomina Retícula): Cuadrícula (márgenes, columnas, puntos de anclaje), Fuentes tipográficas, Estilo de párrafo, Empleo de colores, Empleo de imágenes, Formato, Imposición, Jerarquía, Indexación, ritmo y división de la publicación, Técnicas de impresión y Acabados.»²¹

20 Eduardo Manchado-Pérez y Luis Berges-Muro. Sistemas de Retículas: Un método para diseñar nuevos conceptos de producto hacia el usuario. (DYNA, Volumen 80, Número 181, 2013), 16-24 Acceso 24 de agosto 2020, <https://revistas.unal.edu.co/index.php/dyna/article/view/35814/45309>

21 Leonardo Guerrero Reyes. El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas Máster Universitario en Diseño. Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid: septiembre del 2016. Acceso 24 de agosto 2020, <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

5

Definición creativa

El Programa EPSUM

«El Programa EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la USAC, que tiene como principio fundamental contribuir a la formación académica de los estudiantes de Prácticas Profesionales Supervisadas (PPS), Ejercicio Profesional Supervisado (EPS) y otras modalidades de prácticas de la USAC; integrando Equipos Multidisciplinarios que coadyuven al desarrollo humano del país fortaleciendo al estado a través de las relaciones Universidad-Sociedad.

En la búsqueda de este fortalecimiento, en julio de 2016 se firmó un convenio interinstitucional entre el Gobierno de la República de Guatemala y la USAC, donde estudiantes de práctica supervisada de las diferentes unidades académicas, fortalecen la gestión pública municipal y la operatividad de políticas públicas a nivel local; ubicando equipos multidisciplinarios en los 88 municipios más pobres del país coadyuvando a mejorar la calidad de los servicios públicos.»²²

22 EPSUM. Boletín A 03. (Guatemala: Universidad San Carlos de Guatemala, 2020), 2.

5.1

Institución

Dirección
Parainfo Universitario, 2da Avenida
12-40 zona 1

Horario
De lunes a viernes de 8:30 a 15:00 horas. Sábados y domingos cerrado.

Contacto
Coordinadora de programa EPSUM
Telefono personal: 47693249
Correo personal: reginavaliente@gmail.com

5.2 Instituciones análogas

Actualmente no hay ninguna en toda latinoamérica que desarrolle los proyectos y servicios que el programa EPSUM ofrece.

5.3 Principales proyectos que ejecuta

En la actualidad trabajan atendiendo a la población más vulnerable, en los 55 municipios con los indicadores de pobreza más altos del país. Esta tarea la realizan equipos multidisciplinarios sancarlista de la mano de las municipalidades, dependencias del Estado y otras instituciones presentes en el territorio.

5.4

Proyecto a ejecutar

Diseño de guía interactiva para los sistemas de la plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-

5.4.1

Descripción del proyecto

Guía interactiva que permite al usuario desplazarse dentro del contenido y visualizar también de forma ordenada los procesos que el programa EPSUM necesita transmitir a los estudiantes. Y reproducir contenido audiovisual auditivo que permite complementar los conocimientos y instrucciones que se dan a conocer.

5.5

Objetivos del proyecto

5.5.1 Objetivo general de impacto social

Contribuir con los miembros del Programa EPSUM, con su capacitación, difusión de las herramientas y procesos de gestión a sus funciones de registro online. Instruir a los nuevos miembros acelerará las gestiones y disminuir la probabilidad de errores, así como el tiempo.

5.5.2 Objetivo general de comunicación visual

Diseñar una guía interactiva para los sistemas de la plataforma de información del Programa EPSUM.

5.5.3 Producción Gráfica

El diseño de una guía interactiva compuesta por siete capítulos con un menú interactivo que facilite el desplazamiento entre temas y botones para avanzar y regresar entre páginas. Dentro de este proceso será necesario la adaptación y diagramación de imágenes

5.5.4 Restricciones

- Todo el material será digital.
- No se imprimirá ninguno de los materiales.
- Se utilizarán únicamente los colores establecidos por el manual de normas gráficas.
- Todos los proyectos irán identificados con los logos de la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Facultad de Arquitectura.
- Usos de logos normados.

5.5.5 5ws

¿Qué?

Una guía interactiva.

¿Con quién?

Trabajando en conjunto con los asesores de la universidad y la institución.

¿Cuándo?

Se planea terminar el proyecto el 31 de octubre del 2020 para que comiencen a utilizarlo en el 2021.

¿Por qué?

Porque al realizar este material y divulgarlo con el G.O. se solucionarán muchos de los problemas que presentan los estudiantes al momento de utilizar la plataforma de información del programa EPSUM.

¿Para qué?

Para agilizar todos los procesos y con ello mejorar los estándares de calidad.

5.6 Referencias Visuales

Las referencias visuales sirven para tener una noción de los proyectos más acercados que existen al tema que se busca trabajar. Sirviendo como base de un concepto gráfico que contribuya al estímulo creativo.



23



24

23 Museo del Prado. Un catálogo interactivo para el Museo del Prado. (<https://www.faq.cat/es/ejemplos-de-pdf-interactivos/>)

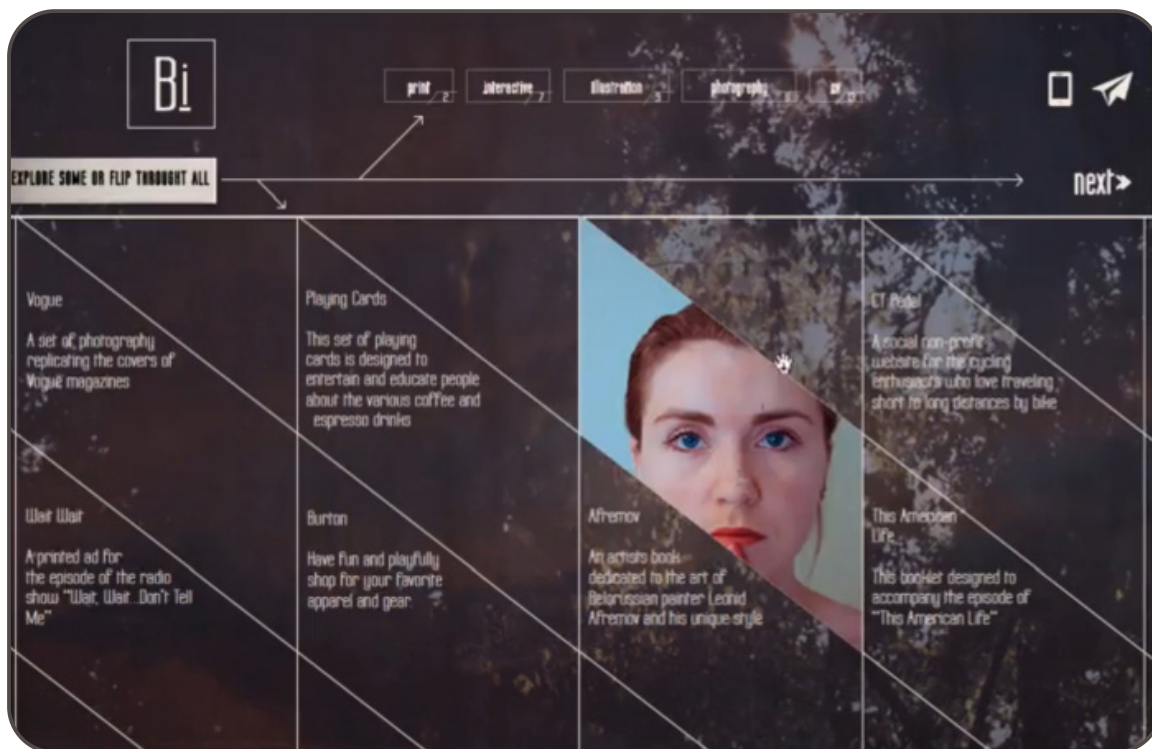
24 Museo del Prado. Guía didáctica Museos en Femenino. (https://museosenfemenino.es/Guia_didactica_MuseodelPrado.pdf)



CONTENIDO

1. Elección de los itinerarios
2. Objetivos
3. Contenidos que se abordan
4. Claves del análisis
5. Desarrollo de los itinerarios
6. Anexos de interés:
líneas generales de las actividades
7. Epílogo

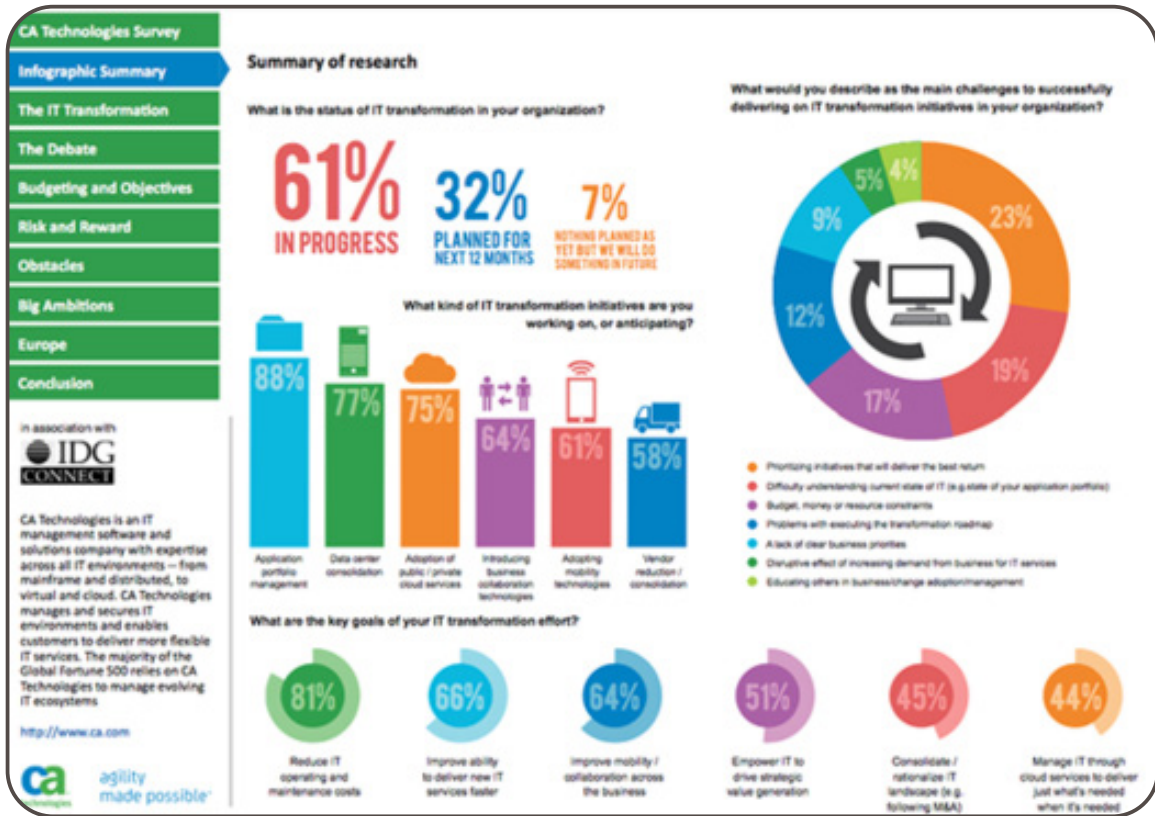
25



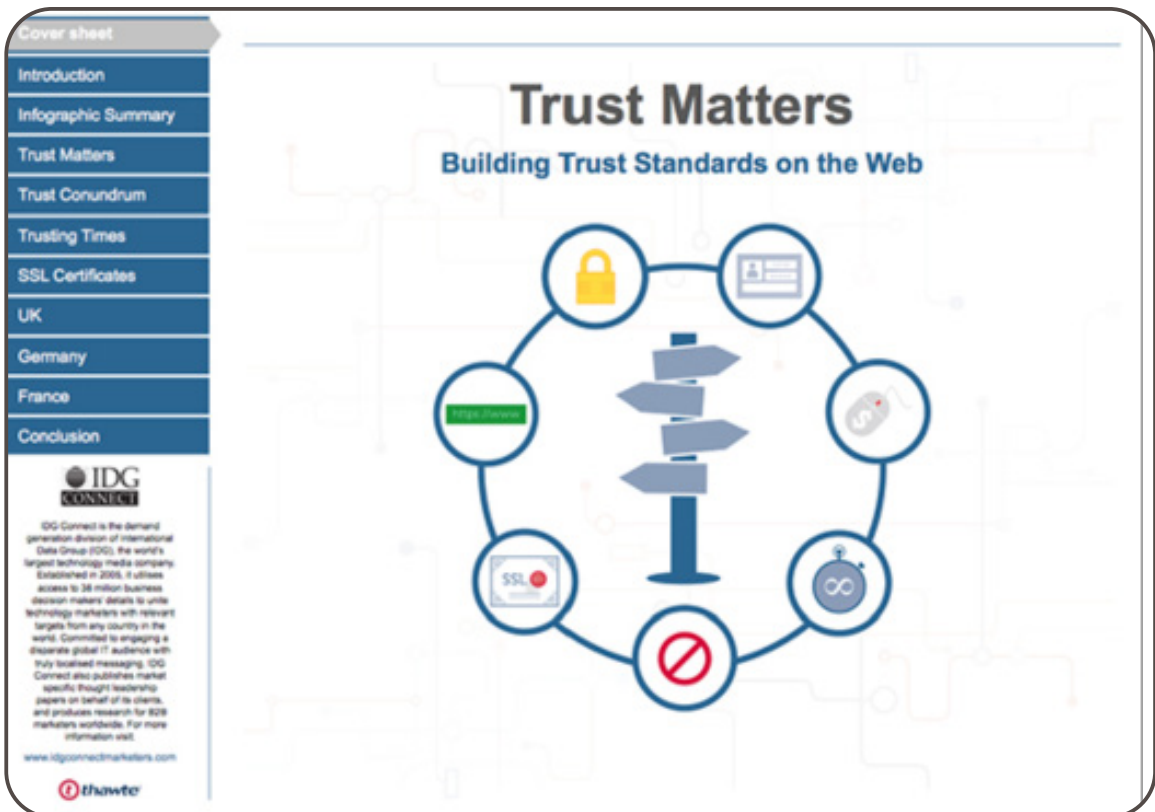
26

25 Museo del Prado. Guía didáctica Museos en Femenino. (https://museosenfemenino.es/Guia_didactica_MuseodelPrado.pdf)

26 José Ramos, Ejemplo PDF interactivo. (<https://www.lynda.com/es/InDesign-tutorials/Ejemplo-PDF-interactivo/392633/392643-4.html>), 2014



27



28

5.7 Insight

El insight un enfoque de necesidades y deseos que posee el grupo objetivo, es un valor o una creencia que genera una conducta en específico. Son aspectos que tienen en común y que muchos no se dan cuenta que los tienen. Por medio de las siguientes técnicas se define el insight del Grupo Objetivo.

SPICE

Social

Desean superarse para tener mejores oportunidades en la vida. Necesita demostrarle a las personas que todos somos iguales y que todos tienen la posibilidad de tener una oportunidad en la vida.

Físico

Les gusta sentirse capaces y asistir constantemente a capacitaciones o talleres que les permitan incrementar sus conocimientos.

Identidad

Se identifican con personas que buscan superarse y que les gusta estudiar y aprender.

Comunicación

Quieren saber lo que sucede en su entorno, saber cómo manejarse en diferentes situaciones académicas que impliquen retos profesionales.

Emocional

Requieren más oportunidades de crecimiento y es por eso que siempre existe un deseo de superación.

POEMS

Personas

Estudiantes,
Supervisores,
Capacitadores,
Coordinadores
Jefes

Emociones

Una guía que los instruya paso a paso durante cada uno de los procesos que deban hacer dentro del programa -EPSUM-.

Entorno

Se puede trabajar y organizar talleres o capacitaciones vía online para todos los miembros del programa.

Mensajes y medios

Guía interactiva que permita comunicar de manera efectiva y clara.

Servicios

Introducción al programa y sus sistemas de manejo en la plataforma MiE.

Resultados

- Superate a ti mismo.
- Una lucha constante.
- No hay límites.
- La edad no es un limitante.
- No importa la edad que tengas o en donde estés, siempre habrá algo nuevo que aprender.

Posibles Insights

- No hay límites para aprender.
- No importa la edad que tengas o en donde estés, siempre habrá algo nuevo que aprender.
- La edad y el lugar nunca serán limitantes.

Insight

No importa la edad que tengas o en donde estés, siempre habrá algo nuevo que aprender.

5.7 Concepto creativo

El concepto creativo es la idea principal y fundamental con la que se encuentra una relación entre las personas y el problema que se busca solucionar. Existen diferentes técnicas para lograr identificar y crear el concepto creativo. Para este proyecto se desarrollaron tres, Mapa mental, Los seis sombreros y la lluvia de ideas. Finalmente se formuló el concepto creativo.

Por medio de las siguientes técnicas se logró definir el concepto creativo:

Seis sombreros:

Amarillo(optimismo)

Los estudiantes buscan medios accesibles.

El deseo de hacer bien las cosas.

La guía será practica.

Entenderán a la primera.

La guía será entretenida.

Azul(Coordinación)

Los encargados de supervisión y coordinación deberán dar acceso y difusión al material realizado para que este logré demostrar su capacidad de mejorar el rendimiento.

Negro(Pesimismo)

Los estudiantes se desmotivarán al ver tanto texto

No lo compartirán

El cambio es difícil

A muchos estudiantes no les gusta leer

Todos son diferentes

Blanco(realista)

Hay bastante información

Buena colaboración

Existen diferentes manuales como materiales de apoyo pero no existe uno que contenga todos.

Rojo(Sentimientos)

Es una buena labor la que realiza el programa

Me gustaría ser parte del programa

Me gustan las guías interactivas por que la información es accesible

Verde (Objetividad)

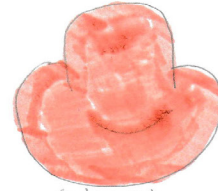
Se pueden tener diferentes actividades que hagan la guía más interactiva.

Técnica de los 6 sombreros



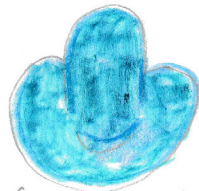
Creatividad

- Tendencias
- Innovar
- Original
- Adaptable
- Único



Sentimientos

- Es emocional

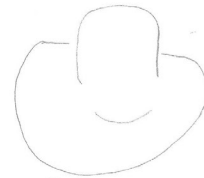


Coordinación, conclusiones

- Es necesario organizarse
- Estructura
- Retórica
- Orden

¿Concepto Creativo?

- Estudiar es crecer
- La ^{curiosidad} necesidad te hace aprender
- No es lo mismo solo que acompañado



Optimismo

- Los procesos sean más rápidos
- Agilizar las entregas
- Sea atractivo
- Funcionará por que será práctico y fácil de comprender
- Simplicidad



Pesimismo

- Porque no les gusta leer
- El cambio es difícil
- Todos son diferentes

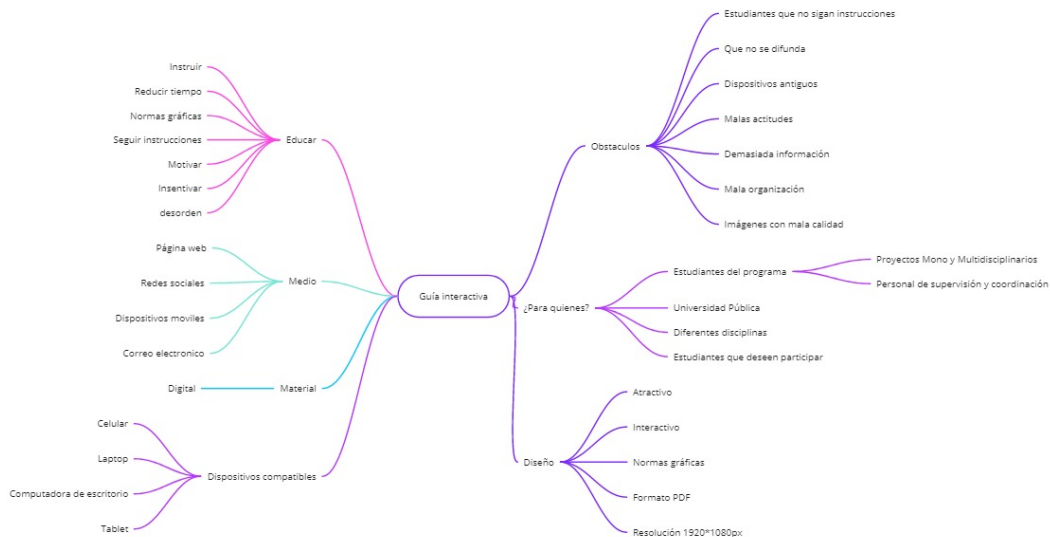


Objetividad

- 540 estudiantes
- Optimizar los procesos
- Agilizar
- Resuavir

Mapa mental:

Es un esquema que servirá para ver todos los conceptos que guiarán al tema central del proyecto. En esta red se realiza de lo general a los específicos.



- Estudiar es crecer.
- La curiosidad te hace aprender.
- No es lo mismo estudiar solo, que acompañado.
- Todo momento es bueno para aprender.
- No importa la hora, siempre se aprende.
- Aprendemos de todo lo que nos rodea.
- La tecnología y el aprendizaje siempre están unidos.

Posibles conceptos

- Todo momento es bueno para aprender.
- La curiosidad te hace aprender.

Concepto creativo

Todo momento es bueno para aprender.

6

Producción gráfica

6.1

Primera Validación

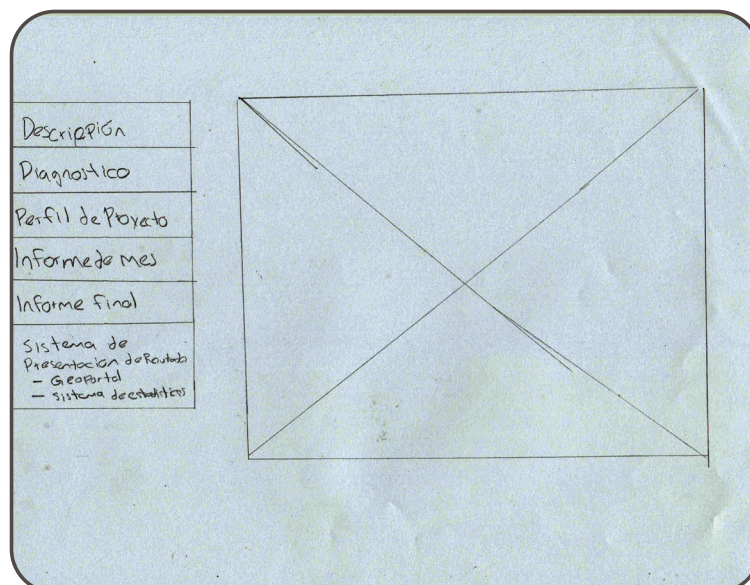
En esta primera validación se presenta el proceso de bocetaje y digitalización del material gráfico, ante los estudiantes de ultimo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico y ante los asesores de proyecto de graduación y EPS.

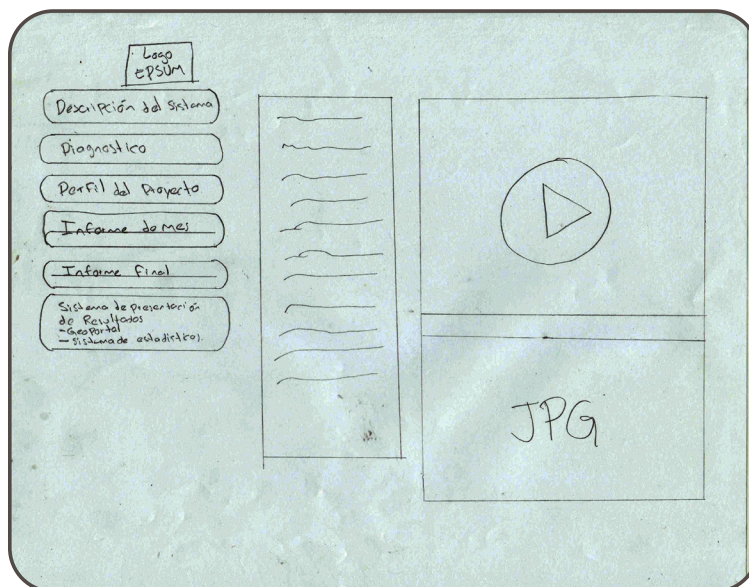
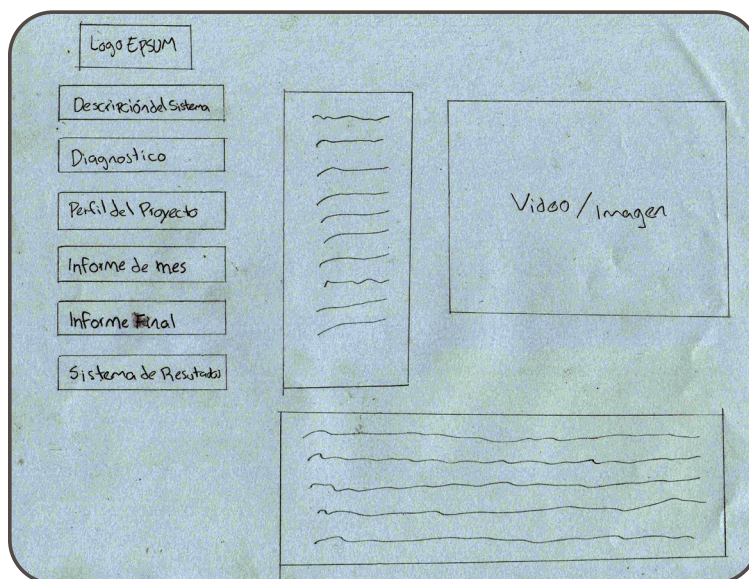
Los cuales sugirieron los siguientes cambios y comentarios.

En está etapa de validación, se presenta el proyecto con los cambios sugeridos a profesionales del diseño gráfico que ya trabajan en el entorno comercial.

Los cuales sugirieron las siguientes recomendaciones y comentarios.

A continuación el resultado obtenido en la segunda validación del proyecto se presentó ante el grupo objetivo y la institución para la respectiva validación se generaro un cuestionario con diferentes preguntas enfocadas a encontrar cualquier falla posible dentro del material así como para serciorarnos de que este mismo sea de optimo y funcional.





Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-

Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-

Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-

Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-

Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-

Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-

El cuestionario fue resuelto por 31 personas del grupo objetivo y miembros del equipo EPSUM (ver anexos).

A continuación se encuentran los siguientes resultados de las preguntas y de su respectivo análisis.

- Que se mejorará la portada y que las imágenes tuvieran más relación con el contenido y el Programa EPSUM.
- Por el tipo de material sugirieron cambiar la ubicación del logotipo y que se incluyera el logotipo de la USAC.
- Sugirieron que el menú se mantuviera desplegado.
- Opinaron que había demasiado espacio en blanco.

6.1.1

Propuesta con los cambios

En base a los comentarios y sugerencias el proyecto se visualiza de la siguiente forma.



USAC
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Dirección General de Extensión Universitaria

EPSUM
Programa del Entorno Profesional
Superintendente Multidisciplinario

**EPSUM**

**Descripción del sistema**

**Diagnostico**

**Perfil de proyecto**

**Informe de mes**

**Informe final**

**Sistema de presentación de resultados:**
*Geoportal
*Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-



6.2

Segunda Validación

Perfiles de los profesionales

Reunión via Google meet

Lic. Andrea Lourdes Urruela Cabrera

Diseñadora Gráfica de la Universidad
Rafael Landívar.

Diseñadora del departamento de
Procesadora de tarjetas de Credito S.A
del Banco Banrural.

Luis Fernando Quan

Director creativo de Lumation

Lic. Carlos Beltran

Diseñador Gráfico de Hatsu

- El contenido esta demasiado cargado de texto y cambiar color al menú ya que distrae la atención.
- Eliminar el texto que aparece en todas las páginas.
- Reducir el texto por página y enmarcar las imagenes.
- Mejorar la diagramación y agrandar el medianil.

Capítulo 6







EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-







EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-







EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-







EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-







EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-







EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-




 EPSUM

 Descripción del sistema

 Diagnóstico

 Perfil de proyecto

 Informe de mes

 Informe final

 Sistema de presentación de resultados

 *Geoport

 *Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-






 EPSUM

 Descripción del sistema

 Diagnóstico

 Perfil de proyecto

 Informe de mes

 Informe final

 Sistema de presentación de resultados

 *Geoport

 *Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-






 EPSUM

 Descripción del sistema

 Diagnóstico

 Perfil de proyecto

 Informe de mes

 Informe final

 Sistema de presentación de resultados

 *Geoport

 *Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-






 EPSUM

 Descripción del sistema

 Diagnóstico

 Perfil de proyecto

 Informe de mes

 Informe final

 Sistema de presentación de resultados

 *Geoport

 *Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-






 EPSUM

 Descripción del sistema

 Diagnóstico

 Perfil de proyecto

 Informe de mes

 Informe final

 Sistema de presentación de resultados

 *Geoport

 *Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-






 EPSUM

 Descripción del sistema

 Diagnóstico

 Perfil de proyecto

 Informe de mes

 Informe final

 Sistema de presentación de resultados

 *Geoport

 *Sistema de estadísticas



EPSUM es un programa de la Dirección General de Extensión Universitaria de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-



Capítulo 6



6.2.1

Propuesta con los cambios

En base a los comentarios y sugerencias el proyecto se visualiza de la siguiente forma.



Capítulo 6

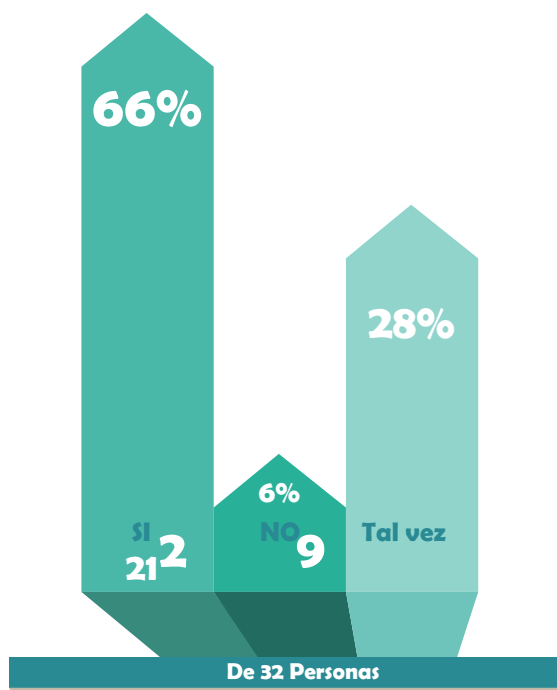




6.3 Tercer Validación

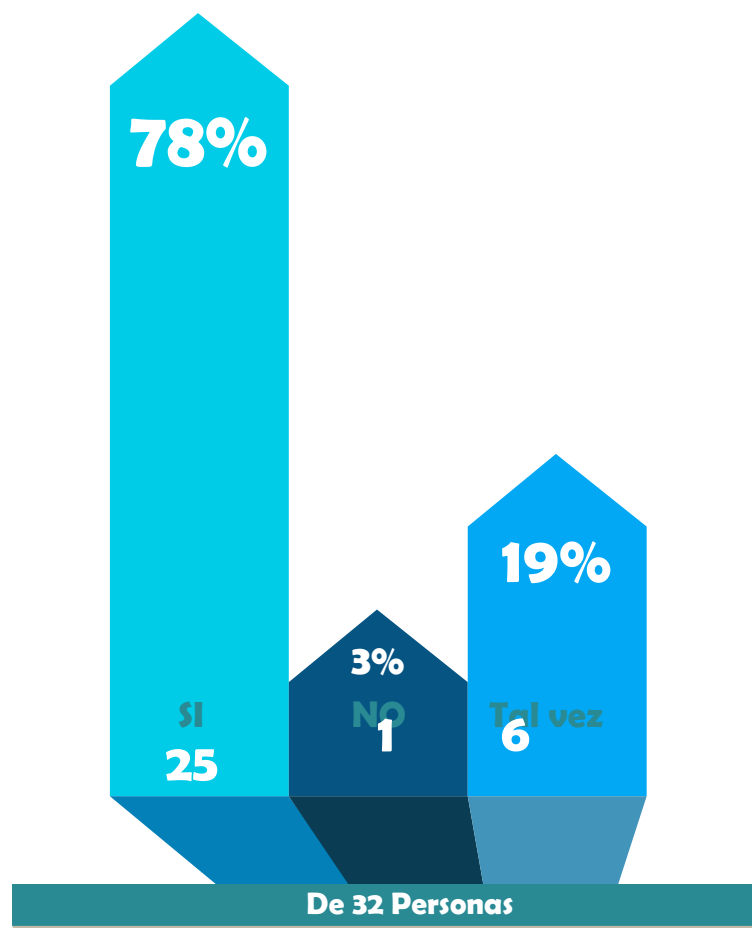
A continuación se encuentran los siguientes resultados de las preguntas y de su respectivo análisis.

¿Considera que los colores utilizados representan al programa EPSUM?



Según los resultados obtenidos podemos visualizar que el material evaluado ha sido trabajado de manera bastante eficiente, pero sin embargo existe un margen pequeño de negatividad por lo que se ha decidido revisar el contenido para agregar colores institucionales en las partes que lo merezcan.

¿Considera que la forma en que se presentan las imágenes es adecuada para su comprensión?

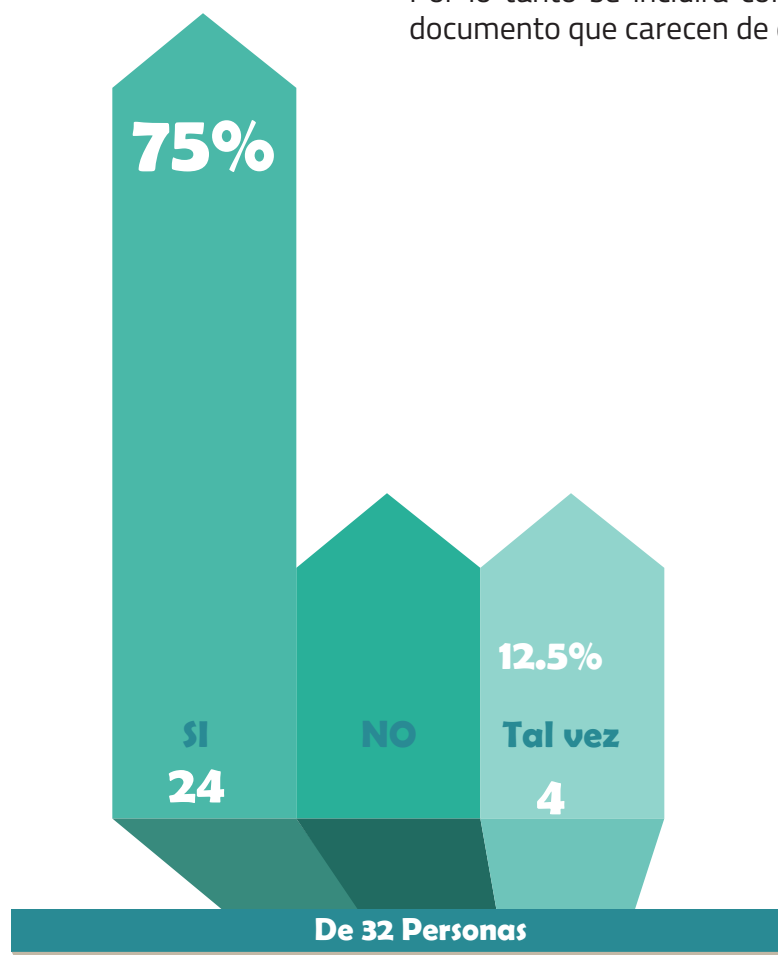


Según los resultados obtenidos podemos visualizar que el material evaluado ha sido trabajado de manera bastante eficiente, pero sin embargo existe un margen pequeño de negatividad por lo que se ha decidido revisar el contenido para agregar colores institucionales en las partes que lo merezcan.

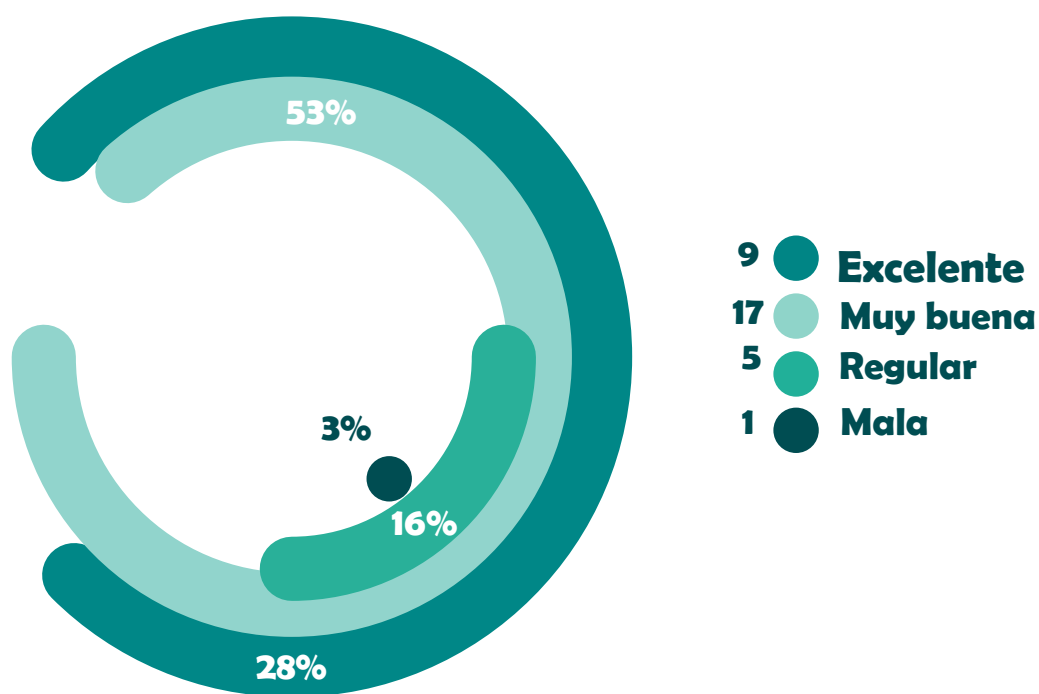
¿Considera que el color utilizado en la diagramación es agradable para la lectura?

Con base a los resultados recolectados podemos concluir que el trabajo va por buen camino, sin embargo, se realizó una revisión del material.

Por lo tanto se incluire color en algunas secciones del documento que carecen de el.

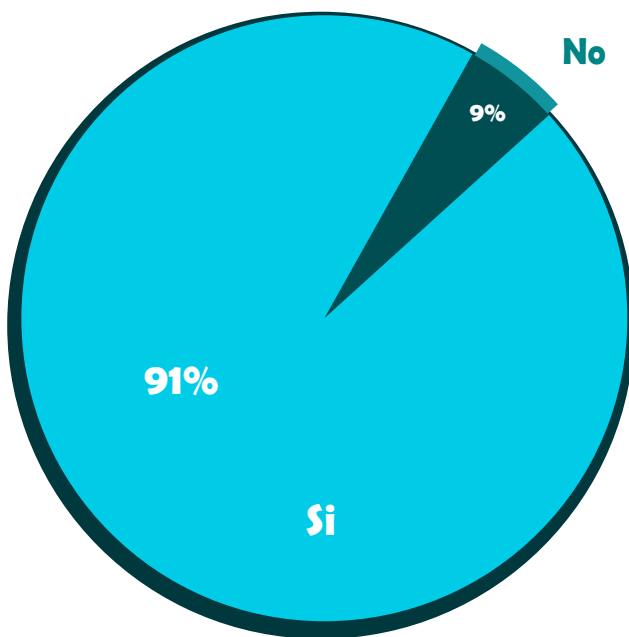


¿Como valoras la experiencia al utilizar la guía?



La experiencia del Grupo objetivo con el material evaluado ha sido calificada de una manera excelente sin embargo se ha encontrado un aspecto negativo, por lo que se revizo la funcionabilidad del menú y la diagramación, en donde se encontraron algunos detalles que se mejoraron, como lo es el orden jerarquico del contenido.

¿La letra es legible?

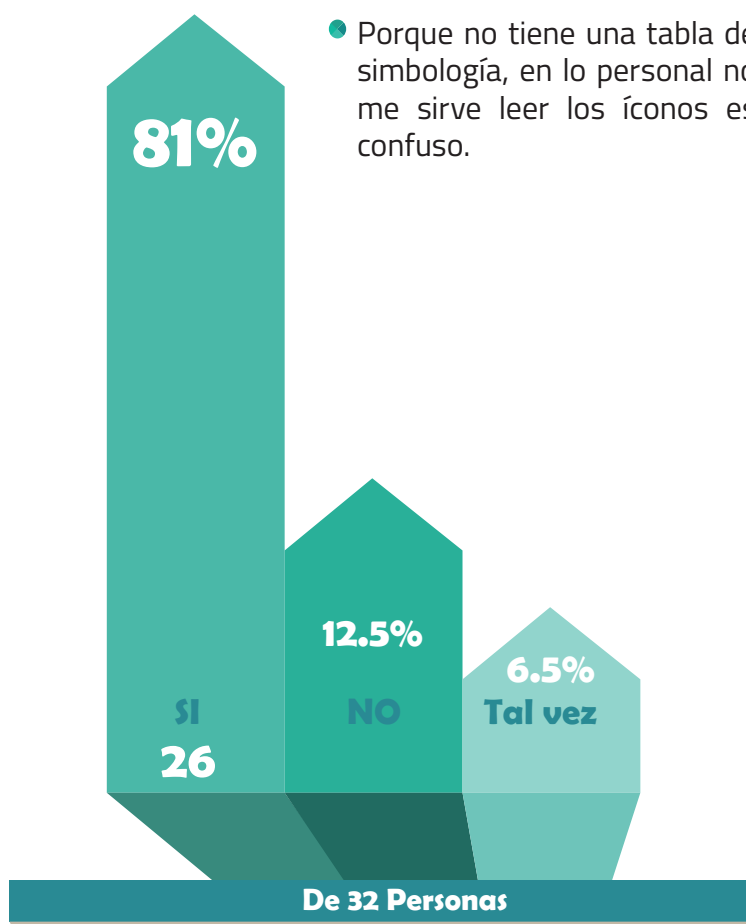


Este resultado refleja que el proceso que se ha venido llevando con las validaciones ha sido efectivo por lo que más del 90% de las personas que resolvieron el cuestionario han diagnosticado de manera positiva la lectura del texto del material.

¿Se comprende la función de cada icono?

Si su respuesta fue no, mencione por favor ¿por qué y cual?

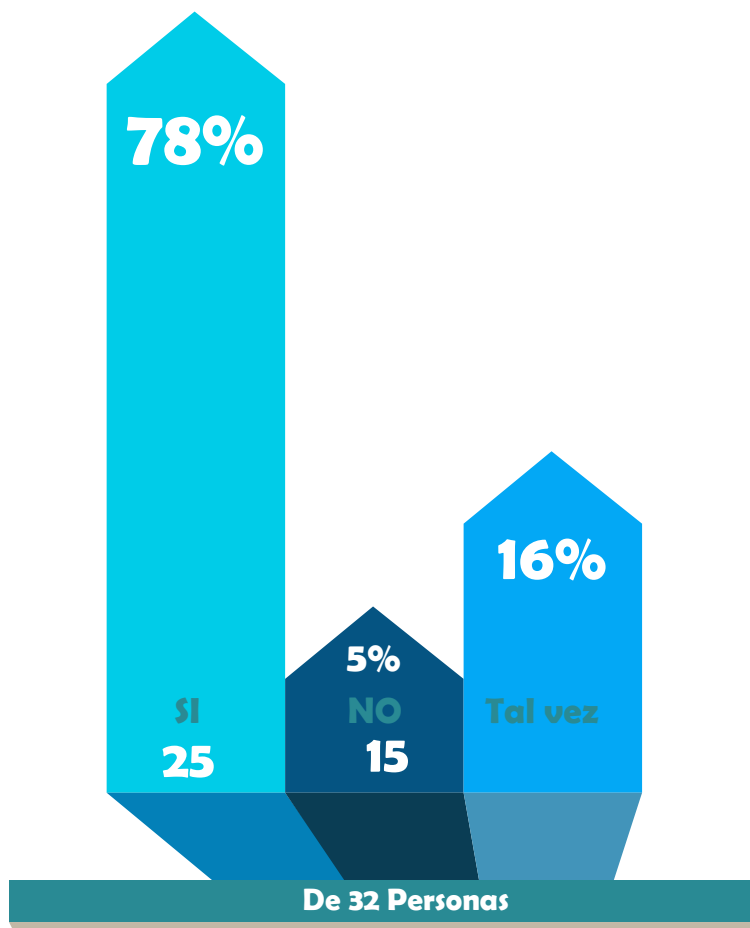
- Los videos tienen dos iconos y no se sabe cual pulsar.
- Porque no tiene una tabla de simbología, en lo personal no me sirve leer los íconos es confuso.



En esta gráfica podemos encontrar que aunque el resultado en su mayoría sea positivo, dentro de los comentarios que hizo la audiencia sugirieron una tabla de simbología, debido a que no comprendio del todo los iconos que se presentan en el documento.

En base a estas respuestas se ha tomado la decisión de realizar una tabla de simbología en el capítulo uno, para que exista una inducción a las funciones de cada icono dentro del contenido del material.

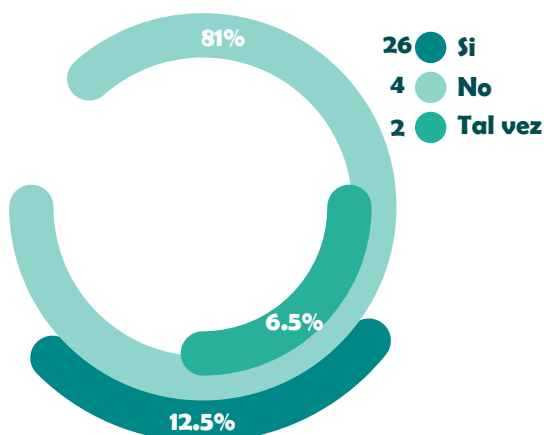
¿Los botones son funcionales?



A pesar de que observamos un resultado positivo en la cantidad de personas que han indicado que los botones son funcionales, también se aprecia que existe un margen de duda.

Por lo tanto se procedió a revisar los botones y a hacer que se entiendan de forma más clara y simple.

¿lo recomendaría a otros para su lectura?



Podemos visualizar que el más del 80% del grupo objetivo han determinado que recomendarían el material a más compañeros. Y a su vez hay cuatro respuestas negativas lo que nos da a entender que es importante visualizar todo el documento.

¿Tiene algún comentario o sugerencia, conforme a la distribución, color y diagramación del contenido que comprende la guía interactiva?

- Buenas noches. Solo tengo un comentario, al dar click en el link automaticamente me lleva a la pagina correspondiente, sin embargo para continuar con la lectura tiene que volver a cargar el PDF y comienza desde el inicio. MUCHAS GRACIAS
- Buena iniciativa
- Mejorar presentación
- La guía de pasos de como utilizar la plataforma si es comprensible, tiene pasos y tiene vídeos lo cual facilita su proceso de lectura y comprensión, la parte que me parece problemática es la fase donde publican tareas y documentos de apoyo, podrían separar las tareas de los documentos y ponerlos con un orden más comprensible.
- Algunos colores son palidos pero todo los demas esta perfecto.

6.4 Propuesta Final

Habiendo llegado a esta etapa se presenta una propuesta final con más de 130 páginas diagramadas que incluyen seis páginas maestras que permiten el correcto funcionamiento de los botones del menú principal, que se mantiene durante todo momento activo para que el usuario pueda trasladarse de un capítulo a otro dentro de la guía interactiva, una portada y siete capítulos. A continuación, se presenta un extracto de páginas representativas del proyecto final.





Capítulo 6





Capítulo 6





Capítulo 6





Capítulo 6





Capítulo 6





6.5

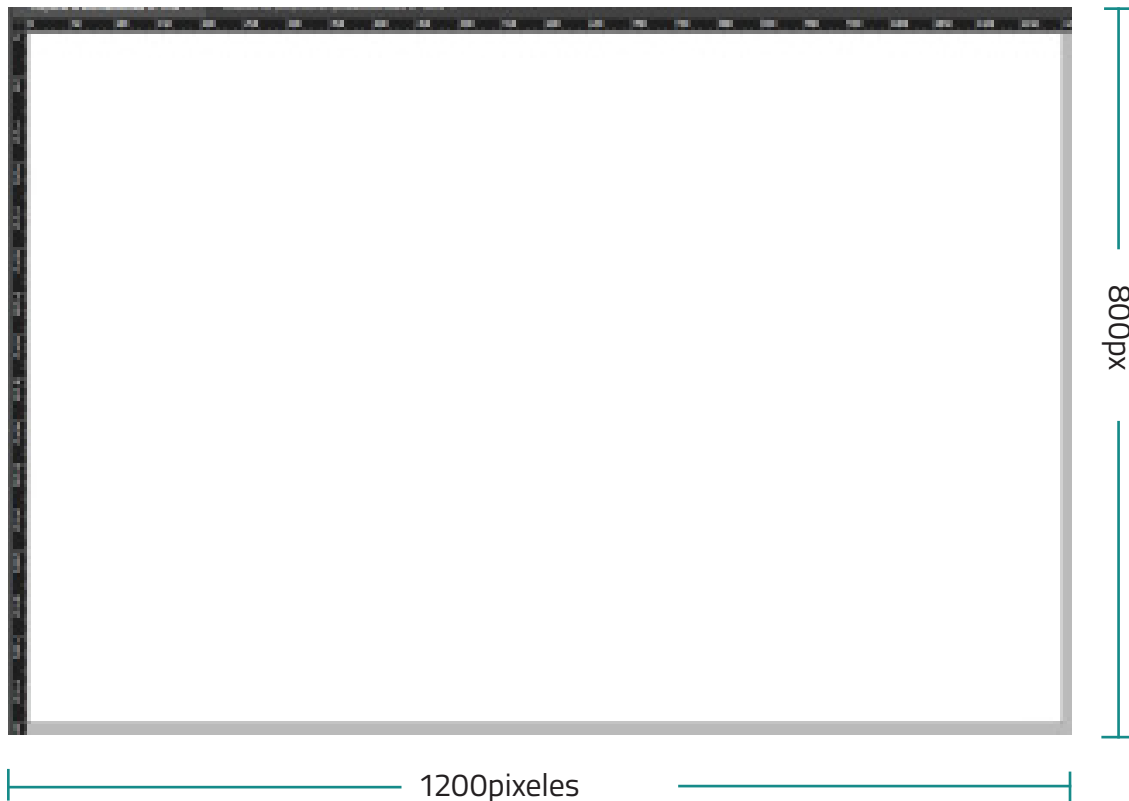
Justificación técnica

6.5.1 Formato

1200 x 800px

El formato elegido hace referencia a las dimensiones de la guía que se ha desarrollado.

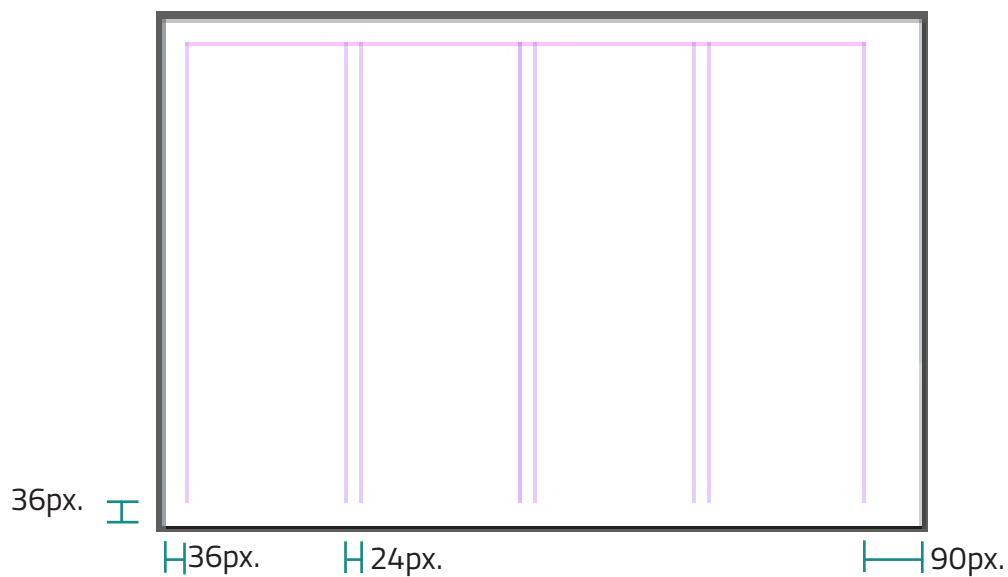
Esto se le atribuye a que el material se visualizará en ordenadores web.



6.5.2 Retícula

4 Columnas

Se utilizó una diagramación de 4 Columnas para una mejor distribución del contenido, con un medianil de 24píxeles, márgenes de 36px exceptuando el margen derecho, al que se le asignaron 90px ya que requería espacio por la ubicación de los botones de desplazamiento.



6.5.3 Código Cromático

Esté se refiere a los colores utilizados establecidos que cumplen la función de introducir al usuario dentro del contexto de una identidad visual.

En este caso la Institución tiene su propio manual de normas gráficas en donde se establecen los colores que la representan.

Por lo tanto se utilizaron colores pantone establecidos en el manual de identidad gráfica que posee la institución.



6.5.4 Código tipográfico

Se utilizó la tipografía complementaria establecida en el manual de identidad gráfica que posee la institución.



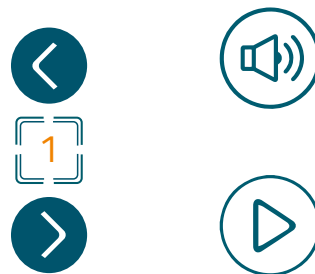
6.5.5 Código Lingüístico

El contenido de este proyecto está redactado en idioma español, posee un vocabulario bastante básico y coloquial dentro del contexto académico al que se presenta.

6.5.6 Código Iconográfico

El código iconográfico se define como un elemento creado, elaborado o desarrollado por una persona creativa. Estos cumplen la función de representar conceptos mediante iconos que se logran distinguir gracias a la educación y cultura de cada persona.

En esta ocasión se realizaron ilustraciones e íconos planos, trabajados de forma vectorial para mantener la calidad de la imagen independientemente del tamaño en que se manipulara.



6.5.7 Interactividad

Termino utilizado para representar la interacción entre el usuario y maquina. En donde el usuario puede realizar un intercambio de información.

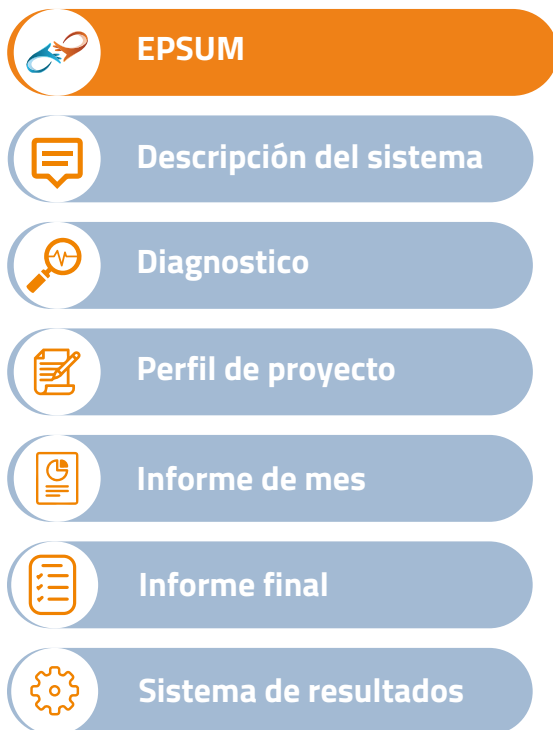
Este proyecto a sido creado bajo el concepto de interactividad ya que se ha generado una interfaz dentro del documento en la que se puede trasladar de un capitulo a otro con tan solo hacer un click en el menú o visualizar diferentes páginas, posteriores como anteriores gracias a sus botones de desplazamiento.

Así como también cuenta con botones que facilitan la reproducción de audios y videos proporcionados por la institucion.

Dentro de la interactividad se incorporaron videos y audios provistos por la institución los cuales fueron insertados tal y como venian por cuestiones de la tematica de cada uno. La única intervención que tuve fue en cambiar el formato para que fuera compatible con el programa de edición.

Todo esto dentro del mismo documento. Es la suma de estos componentes los que hacen que este sea una guía interactiva.

Menú



Botones de desplazamiento



Botones para reproducción de audios o videos.



6.3

Lineamientos para la puesta en práctica

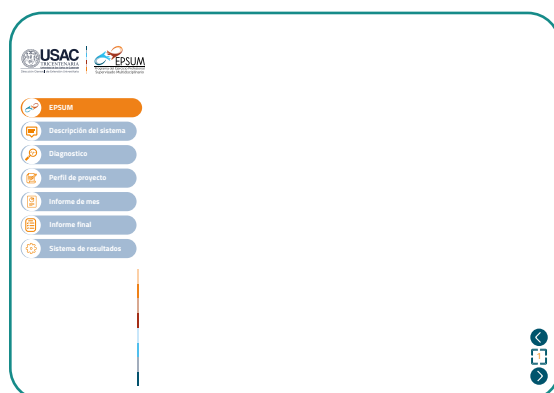
A continuación, se presentan los lineamientos que deben seguirse para el uso, reproducción y difusión de la guía interactiva de la manera más adecuada.

6.6.1 Lineamientos de Utilización

La guía esta en formato PDF Interactivo y este tiene puede visualizarse en cualquier Buscador de internet como (Chrome, Internet Explorer, Microsoft Edge, Mozilla, Opera, Safari, etc.) del mismo modo tambien se puede visualizar con el programa o aplicación de Adobe Acrobat Reader. Todos los dispositivos moviles inteligentes son compatibles con este formato, por lo que se podrá visualizar sin ningún problema.

La guía esta elaborada con un diseño amigable para el usuario permitiendo que se traslade dentro del contenido por medio de un menú en la parte superior izquierda y botones de desplazamiento en la parte inferior derecha, los cuales se recomienda utilizar para poder avanzar y regresar cada página.

Nota importante: La interactividad funciona unicamente en ordenadores como Laptops y computadoras de escritorio.



6.6.2 Lineamientos de producción

Para editar, agregar o quitar información de la guía es importante saber que se debe de contar principalmente con un equipo adecuado que cumpla los requisitos que requiere el programa (Adobe Indesign CC) de edición con el que fue creado.

Dicho archivo de edición se encontrará dentro de una Carpeta con el siguiente nombre (Guía interactiva de sistemas de la plataforma de información del programa EPSUM) en la USB que se le entregó a la Institución al momento de culminar el proyecto.

Pasos para trabajar exitosamente el archivo de edición.

- 1 **Abre la carpeta que contiene toda la información.**
- 2 **Antes de abrir el archivo de edición (Adobe Indesign CC), Instalar las fuentes contenidas dentro de la carpeta llamada (Fonts).**
- 3 **Una vez habiendo completado ese paso, puedes abrir el programa y comenzar a trabajar sobre el texto.**

Nota importante:

Se recomienda no tocar o modificar las páginas maestras ya que esto puede alterar el diseño de todo el contenido.

6.6.3 Lineamientos para la difusión

La guía esta elaborada para el uso de todos los miembros del programa EPSUM.

Se recomienda que sea compartido via online ya que es el medio por el cual tendrá todas sus capacidades y funciones.

Se recomienda que sea cargado dentro del sitio web y que desde ahí accedan los estudiantes o bien por medio de un link via correo electronico.

6.7 Presupuesto

Presupuesto que representa el aporte del Epesista para la institución a través de la elaboración del presente proyecto de Graduación de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1	COSTOS FIJOS 3 meses y cinco días	Total
	Agua (Q1,83 por día)	Q119,20
	Luz(Q3 por día)	Q195,00
	Internet(Q4,77 por día)	Q310,00
	Teléfono(Q2 por día)	Q130,00
2	Costos Variables	
	Papel	Q5,00
	Insumos de escritorio	Q80,00
	Tintas para impresora	Q320,00
	USB (Entrega final)	Q100,00
	Otros costos variables	Q50,00
3	Proceso de Diseño	
	Investigación y Diagnóstico	Q6.000,00
	Elaboración del plan operativo	Q1.200,00
	Elaboración del Brief	Q1.500,00
	Elaboración de Insight y Concepto Creativo	Q2.000,00
	Bocetaje()	Q1.500,00
	Diagramación(Q25 por página)	Q3.300,00
	Portada	Q500,00
	Digitalización	Q500,00
	Validaciones (tres niveles de validación)	Q2.000,00
	Elaboración de propuestas finales de diseño	Q1.000,00
	Adaptaciones	Q3.000,00
	Interactividad	Q2.000,00
3	Depreciación de equipos (33% anual)	Q1.564,06
4	Honorarios del Diseñador 65 días	
	Honorarios (precio por mes Q5,600)	Q18.200,00
	Q35 La hora, Q280 por día y se trabajaron 65 días	
5	Impuestos	
	Impuesto del Valor Agregado (12%IVA)	
	Impuesto Sobre la Renta (5%ISR)	Q2.278,66
		Q2.278,66
Sub TOTAL		Q50.130,58

7

Síntesis del proceso

7

Síntesis

Este proyecto fue desarrollado siguiendo un proceso de estudio en el que se determinó cual era el problema de comunicación visual principal de la institución que consistía en la carencia de instrucción en la información que manejan para desarrollar los procesos sistemáticos del programa EPSUM y conforme al diagnóstico desarrollado se determinó que la solución que a dicho problema enfocado al apoyo directo de la institución, pero sobre todo al grupo objetivo compuesto por los estudiantes de EPS dentro del programa EPSUM es por medio de una guía interactiva la cual se encarga de acompañar a los estudiantes durante todos los procesos que el programa solicita, dando así un resultado óptimo por parte de cada estudiante y mejorando el rendimiento del programa en sí.

7.1 Conclusiones

Conforme a los resultados obtenidos en la tercera validación, me quedo conforme con el resultado alcanzado, ya que considero que se ha logrado encontrar el medio indicado para contribuir a la capacitación de los estudiantes que buscan cumplir con los procesos establecidos por el programa EPSUM.

Durante todo el camino que ha llevado el desarrollo de esta guía interactiva se han alcanzado puntos claves considerados de mucha importancia en los que se ha logrado dirigir y guiar al usuario de la misma por un camino claro y sobre todo agradable para usarse.

7.2

Recomendaciones

Durante esta etapa de la carrera en la que se dedica prácticamente un año para el desarrollo del proyecto de graduación y el EPS podría decir que he notado algunas deficiencias o carencias de ciertas habilidades como lo es la redacción y justificación en diferentes aspectos, no solamente para las piezas gráficas y es por ello que sugiero que la Escuela de Diseño Gráfico exija a los estudiantes durante toda la carrera la elaboración de ensayos que complementen las justificaciones o investigaciones de tal forma que se vuelva este tema en una fortaleza.

Por la experiencia obtenida trabajando con los miembros de la institución de EPSUM, no me queda más que felicitarles por el excelente trabajo en equipo que tienen. Y en cuanto al proceso y manejo de la imagen institucional les recomiendo que se enfoquen en mantener los parámetros establecidos por el manual de imagen institucional. Ya que eso les dará un mejor posicionamiento gráfico.

Como parte de las experiencias vividas dentro del proyecto y durante la carrera, personalmente recomendaría a los futuros estudiantes que están por cursar estos procesos y próximos a vivir experiencias nuevas en esta etapa de la carrera, que el orden y la planificación de todo es sumamente importante planificarla con un tiempo de antelación para evitar que se les tome por sorpresa.

7.3

Lecciones aprendidas

Con el pasar del tiempo he vivido muchas experiencias dentro del ámbito académico de la universidad, muchas de ellas han sido enriquecedoras, otras no tanto, pero sobre todo he aprendido de la gran importancia que tiene la educación para el crecimiento intelectual y cultural, además he visto que para lograr llegar al punto en el que estoy, es de suma importancia ser perseverante, disciplinado y sobre todo comprometido con uno mismo. Esto porque a pesar de que siempre te encuentras rodeado de compañeros, amigos y catedráticos, el progreso es únicamente responsabilidad de uno mismo, se requiere establecer metas constantemente con el objetivo en mente que es convertirse en un profesional de la academia.

El EPS se ha vuelto una experiencia en la que se han puesto en práctica los conocimientos que se han adquirido a lo largo de la carrera dentro de un contexto real, en el que habilidades desarrolladas son puestas a prueba y en conjunto con el proyecto de graduación, se ponen a prueba nuestra capacidad de organización y determinación.

7.4 Referencias

Arriola, Arturo, Guillermo Fernández, Nicolás de los Ríos y Eduardo Calvo. «Historia del diseño gráfico internacional.» Historia del diseño gráfico internacional. Madrid, 19 de 12 de 2012.

Buzan, Tony. El Libro de los mapas mentales. (Barcelona: Editorial Urano Año 1996)

Brockmann, Josef Muller. Historia de la comunicación visual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili Diseño, 1988.

Carneiro, Roberto, Juan C. Toscano, Tamara Díaz. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo. Madrid: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), 2010. Acceso el 10 de agosto de 2020, file:///D:/INFORMACION%202018/CALENDARIO%202020/EVENTOS/Poes%C3%ADDa%20nicaraguense/Los-desafios-de-las-TICS-para-el-cambio-educativo.pdf

De Bono, Edward. Edward de Bono, Seis sombreros para pensar. Una guía para tomar decisiones acertadas. Barcelona: Editorial Granica, 1993.

Guerrero Reyes. Leonardo. El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas. Universidad Complutense de Madrid Facultad de Bellas Artes Máster Universitario en Diseño, Septiembre/2016.

Gutiérrez Pérez, Noelia y Melisa Loza Martínez, Historia del diseño gráfico en la década de los setentas. Barcelona: ESNE, 2012.

López Guisela Tecnologías de Información y Comunicación. Alternativas para una educación superior incluyente. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala, Dirección General de Investigación, Programa Universitario de Investigación en Educación, Instituto Universitario de la Mujer, 2016.

López Guisela y Dina Mazariegos, Alternativas metodológicas en educación superior: Aplicación de nuevas Tecnologías de Información y Comunicación a la investigación, 2015.

Manchado-Pérez, Eduardo. y Luis Berges-Muro. Sistemas de Retículas: Un método para diseñar nuevos conceptos de producto hacia el usuario. (DYNA, Volumen 80, Número 181, p. 16-24, 2013). Acceso 24 de agosto 2020, <https://revistas.unal.edu.co/index.php/dyna/article/view/35814/45309>

Martínez Cañellas, Anselmo (1979). Psicología del color. Plástica/Dinámica, 35-37. Acceso 25 de agosto de 2020, <https://www.raco.cat/index.php/Maina/article/download/104120/148287>

Muñoz Sánchez, Omar. Concepto, idea e insight: tres engranajes para la creatividad en el diseño. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Marzo 2015), 2. Acceso 2º de agosto de 2020, https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2013/1155_48321_1345con.pdf

Philip Meggs. Historia del Diseño Gráfico. Van Nostrand Reinhold International (9 enero 1992).

Polano, Sergio y Pierpaolo Vetta. La Bauhaus - Diseño Gráfico. En: Juan Carlos Lazo Historia del Diseño Gráfico. s.f. Acceso 19 de agosto de 2020, <http://www.historiadisgrafico.com/la-bauhaus-y-el-disentildeo-graacuteefico.html>

Serrano Arturo y Evelio Martínez, «La brecha digital: mitos y realidades». Universidad Autónoma de Baja California, Año 2002.

7.5 Anexos

Anexo 1, Base legal

En el Acta No. 22-84, con fecha 9 de octubre de 1,984; se menciona la conformación de una Comisión compuesta por representantes de cada una de las unidades académicas para impulsar el proyecto del Ejercicio Profesional Multidisciplinario, como una necesidad de coordinar todos los EPS para la formulación de proyectos.

El 26 de febrero de 1,986 el Consejo Superior Universitario, en su SEGUNDO punto, del Acta 4-86 aprueba el Programa de Ejercicio Profesional Multiprofesional de manera experimental, como una respuesta para impulsar la coordinación de la formulación de proyectos mediante el EPS.

En el Acta No. 23-86 del Consejo Superior Universitario, con fecha 19 de septiembre de 1,986 se definen aspectos metodológicos del Programa EPSUM, como la formulación de subprogramas y proyectos, así como los campos de acción.

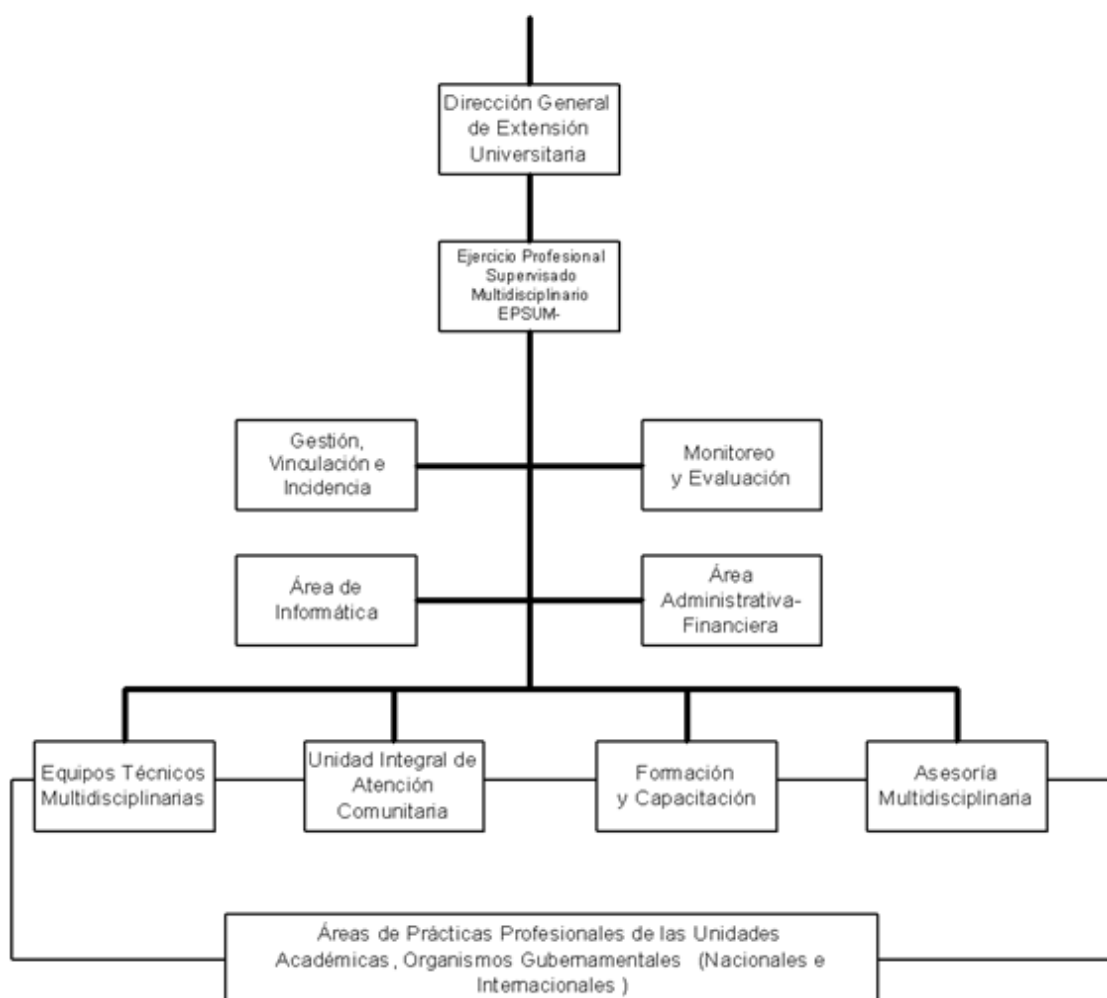
El 17 de junio de 1,987 se menciona en el punto SEGUNDO, Acta No. 13-87 el nombramiento de la comisión encargada de elaborar el proyecto de reestructura del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multiprofesional.

El Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario fue aprobado por el Consejo Superior Universitario en relación con la administración y presupuesto inicial, contenido en el Dictamen presentado por la comisión encargada, según el Punto SEXTO del Acta No. 18-91 de fecha 17 de abril de 1,991.

El Manual de Organización de la Dirección General de Extensión y sus unidades, fue aprobado por Acuerdo de Rectoría No. 802-2006 de fecha 23 de junio de 2006 (primera edición).

Anexo 2, Organigrama

Propuesta de Organigrama EJERCICIO PROFESIONAL SUPERVISADO MULTIDISCIPLINARIO -EPSUM-



Referencias:



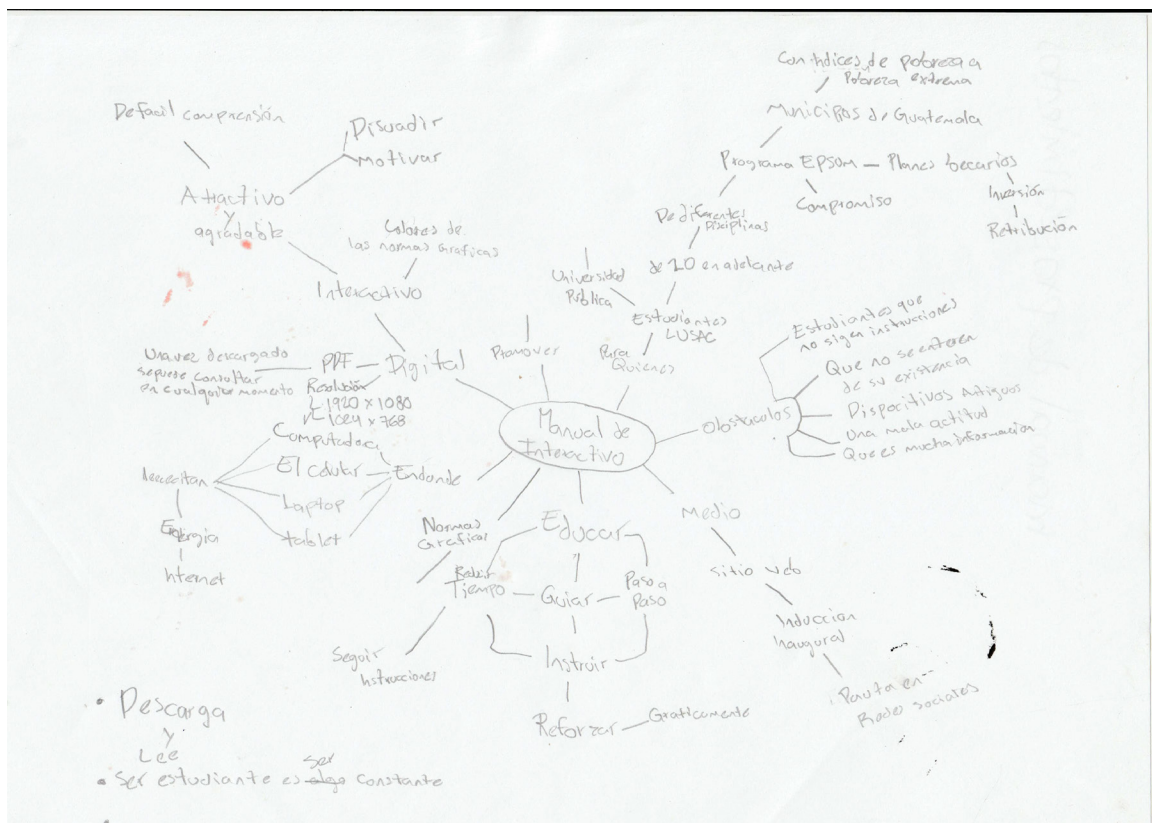
Línea de Mando



Línea de Coordinación

DDO – julio 2019

Anexo 3, Mapa mental



Anexo 4, Seis sombreros

Técnica de los 6 sombreros



Creatividad

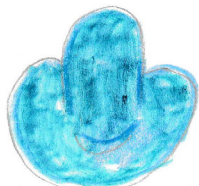
- Tendencias
- Innovar
- Original
- Adaptable
- Único



Sentimientos

- Es emocionante

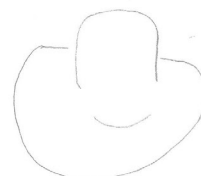
¿Concepto Creativo?



Coordinación, conclusiones

- Es necesario organizarse
- Estructura
- Reticula
- Orden

- Estudiar es crecer
- La ^{curiosidad} necesidad te hace aprender
- No es lo mismo solo que acompañado



Optimismo

- Los procesos sean más rápidos
- Agilizar las entregas
- Será atractivo
- Funcionará por que será práctico y fácil de comprender
- Simplicidad



Pesimismo

- Porque no les gusta leer
- El cambio es difícil
- Todos son diferentes



Objetividad

- 540 estudiantes
- Optimizar los procesos
- Agilizar
- Persuadir

Anexo 7, Tercer validación

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

***Obligatorio**

Instrucciones:

A continuación se le presentarán tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

***Obligatorio**

Instrucciones:

A continuación se le presentarán tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

***Obligatorio**

Instrucciones:

A continuación se le presentarán tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE
GUATEMALA, FACULTAD DE
ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO
GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

*Obligatorio

Instrucciones:

A continuación se le presentarán tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE
GUATEMALA, FACULTAD DE
ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO
GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

*Obligatorio

Instrucciones:

A continuación se le presentarán tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

***Obligatorio**

Instrucciones:

A continuación se le presentaran tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

***Obligatorio**

Instrucciones:

A continuación se le presentaran tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

*Obligatorio

Instrucciones:

A continuación se le presentaran tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

*Obligatorio

Instrucciones:

A continuación se le presentaran tres secciones con una serie de preguntas, en algunas se ha habilitado una sección para que coloque sus comentarios, por favor sea lo más breve y conciso posible.

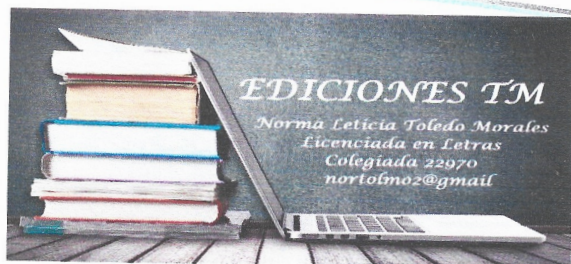
Primera Sección

Información General

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA, FACULTAD DE ARQUITECTURA, ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Cuestionario para la validación de proyecto de graduación "Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de la San Carlos de Guatemala -USAC-"

*Obligatorio



Guatemala, 21 de febrero 2024

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I - Decano en Funciones
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Estimado señor Decano en Funciones:

Atentamente, hago de su conocimiento que llevé a cabo la revisión de estilo y lingüística del proyecto de graduación del estudiante, **Edgardo Alfredo Alvarado López**, carnet **201024951** de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, titulado:

Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala -USAC

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

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

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

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras

nortolmo2@gmail.com

WhatsApp 35498645 y Cel 59469408

Norma Leticia Toledo Morales
Licenciada en Letras
Colegiada 22970



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"Diseño de guía interactiva para los sistemas de plataforma de información del Programa de Ejercicio Profesional Supervisado Multidisciplinario -EPSUM- de la Universidad de San Carlos de Guatemala - USAC-"

Proyecto de Graduación desarrollado por:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Edgardo Alvarado".

Edgardo Alfredo Alvarado López

Asesorado por:

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Luis Gustavo Jurado Duarte".

MsC. Luis Gustavo Jurado Duarte
No. de Colegiado 4401

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Carlos Enrique Franco Roldan".

MsC. Carlos Enrique Franco Roldan
No. de Colegiado 22053

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Sergio Francisco Castillo Bonini".

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

