

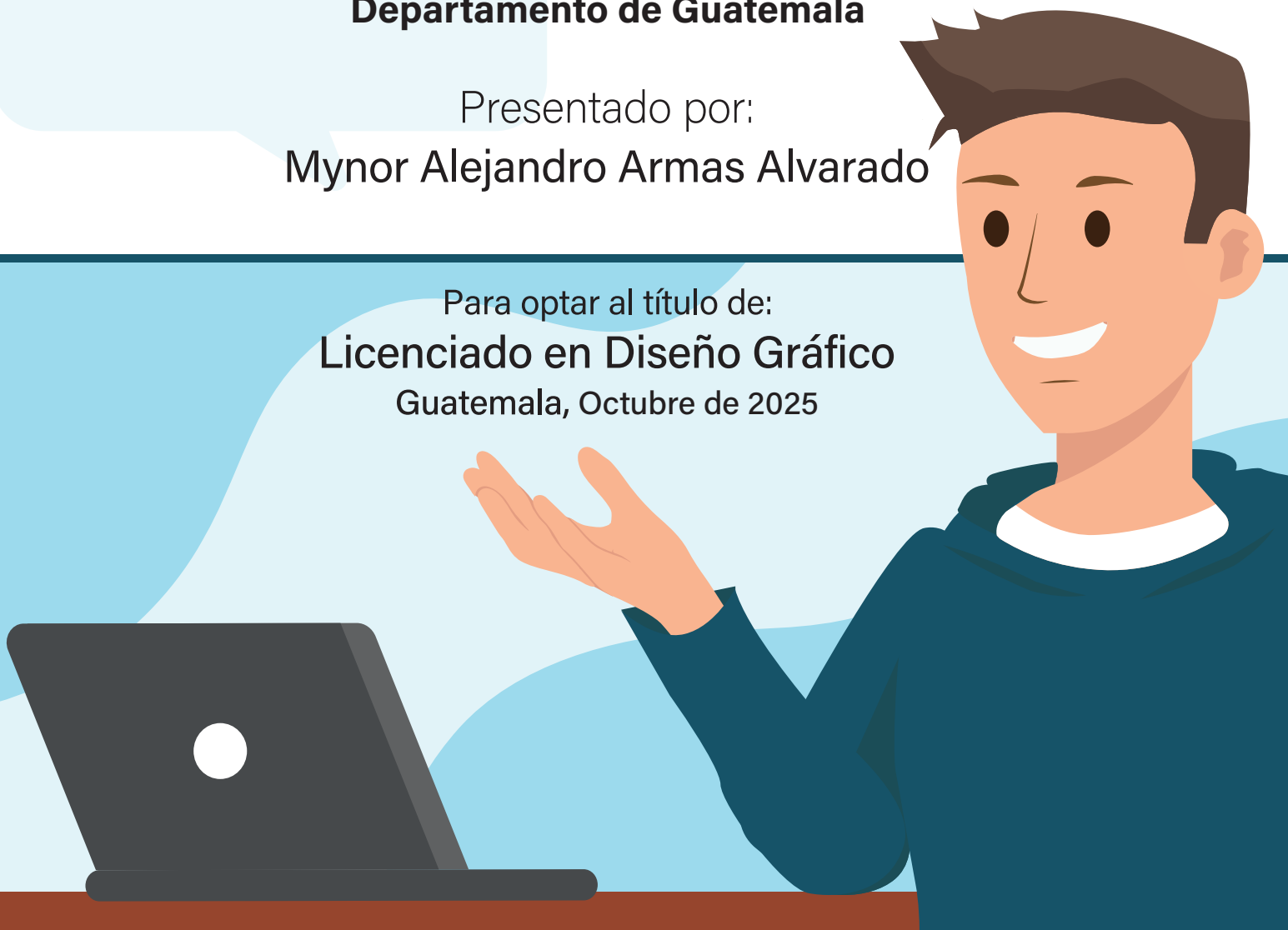
**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Desarrollo de material gráfico
informativo digital e impreso
para facilitar la inscripción y asignación de los aspirantes
a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas
de la Universidad de San Carlos de Guatemala**

Departamento de Guatemala

Presentado por:
Mynor Alejandro Armas Alvarado

Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico
Guatemala, Octubre de 2025



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

Desarrollo de Material Gráfico Informativo Digital e Impreso

**para facilitar la inscripción y asignación de los aspirantes a las
carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas
de la Universidad de San Carlos de Guatemala**

Departamento de Guatemala

**Presentado por:
Mynor Alejandro Armas Alvarado**

**Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico
Guatemala, Octubre de 2025**

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

Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

Msc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arqta. Mayra Jeannette Díaz Barillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario

Msc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte
Asesor Metodológico

Licda. Mariam Isabel Meléndez
Asesor Gráfico

Licda. en Diseño Gráfico.
Mónica Lorena Cifuentes Pineda

Agradecimientos

Dios.

Porque es la fuerza de mi vida y por darme la oportunidad de culminar mis estudios a pesar de las adversidades.

Mis padres y hermano.

Por su apoyo incondicional, porque siempre han estado allí para mí, por sus consejos, por no dejarme caer, por creer en mí y por acompañarme hasta esta meta alcanzada.

Mis compañeros.

Que estuvieron dispuestos a darme apoyo cuando lo necesité.

La institución

La Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que me brindó la oportunidad de colaborar con sus objetivos y poder efectuar mi proyecto de graduación.

Mis docentes

Por el acompañamiento y las enseñanzas recibidas.

Universidad de San Carlos de

Guatemala

Por darme acceso a una educación de excelencia para convertirme en un profesional.

ÍNDICE

Introducción	9
1. Fundamentación del proyecto	11
1.1 Antecedentes.	13
1.2 Problema de comunicación visual.	15
1.3 Justificación.	16
1.4 Objetivos.	18
2. Perfiles	21
2.1. Perfil de la Institución.	23
2.2 Características del Grupo Objetivo.	32
3. Planeación operativa	35
3.1 Flujograma.	37
3.2 Cronograma.	46
3.3 Presupuesto.	49
4. Marco teórico	51
4.1 Dificultad en la comprensión lectora de los aspirantes de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, en la inscripción y asignación para las Carreras Técnicas.	53
4.2 La intervención del Diseño Gráfico en el proyecto.	65
4.3 Proyecto INFOGRAFÍAS DE INSTRUCCIÓN.	75

5. Definición creativa	87
5.1 Brief de Diseño.	89
5.2 Recopilación de Referentes visuales.	93
5.3 Estrategias de Aplicación de la pieza a diseñar.	96
5.4. Concepto Creativo.	99
5.5 Premisas de Diseño	105
6. Producción gráfica	109
6.1 Nivel 1 de Visualización: Proceso de Bocetaje.	111
6.2. Nivel 2 de Visualización.	114
6.3. Nivel 3 de Visualización.	122
6.4. Piezas Gráficas Finales.	130
6.5. Fundamentación Técnica.	136
6.6. Lineamientos para la puesta en práctica.	139
6.7. Aporte Económico del Estudiante de Diseño.	143
7. Síntesis del proyecto	145
7.1. Conclusiones.	147
7.2. Recomendaciones.	148
7.3. Lecciones Aprendidas.	150
Bibliografía	151
Figuras	161
Tablas	163
Anexos	165
Constancia revisión de estilo	173
Autorización de impresión	177

INTRODUCCIÓN

El proyecto presentado en este documento está orientado en el desarrollo de material gráfico informativo digital e impreso para facilitar el proceso de inscripción y asignación de las carreras técnicas en la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El proyecto inició diseñando una serie de seis infografías, a través de las cuales se presentaron de manera gráfica y cómoda a la vista, los pasos para la inscripción y asignación de las carreras en la Escuela mencionada.

Para la ejecución y desarrollo del proyecto se trabajó junto a la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala; quienes proporcionaron la información de cada uno de los procesos que los aspirantes y estudiantes deben realizar para ingresar al técnico deseado.

De esta manera la comprensión y entendimiento de los pasos a realizar para que la asignación resulte más eficiente, al tener ilustraciones y colores, los aspirantes y estudiantes tendrán mayor facilidad de seguir cada paso y requisito presentado.

Contando con un total de siete capítulos, el proyecto abarca los aspectos y fundamentos necesarios para su gestión y ejecución.

En el primer capítulo se introduce al proyecto y un resumen que abarca su contenido. En el segundo se presenta el perfil de la institución con el que se trabaja y el grupo al que está enfocado el proyecto. El tercero abarca toda la planeación operativa con detalles de la estrategia y los recursos usados. El marco teórico que proporciona los fundamentos para el proyecto se encuentra en el cuarto capítulo; seguido del quinto capítulo donde se expone el proceso de producción ejecutado para el concepto que se visualiza.

En el sexto capítulo se muestra la evolución de las piezas creadas con sus distintas fases de correcciones y mejoras. Finalmente, para el séptimo y último capítulo se encuentran las conclusiones, recomendaciones y lecciones aprendidas a medida que el proyecto avanzó.

1

FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO

Este capítulo presenta un breve resumen del contenido del proyecto de graduación, el cual consta de antecedentes, problema de comunicación visual, justificación y los objetivos previstos, con la finalidad de apoyar a la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.1 Antecedentes

El Centro de Aprendizaje de Lenguas es la unidad académica, técnica y administrativa de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, responsable de la enseñanza, aprendizaje, investigación y divulgación de lenguas de distintas regiones del mundo, tales como alemán, coreano, francés, hebreo, italiano, inglés, japonés, latín, mandarín, portugués y ruso.

Así como también, con las lenguas nacionales de Guatemala, tales como achí, kaqchikel, k'iche' y q'eqchi', a estudiantes de diferentes unidades académicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, también trabajadores, hijos adolescentes de trabajadores, hijos adultos de trabajadores de la USAC, población en general; adolescentes, y extranjeros centroamericanos y no centroamericanos.

Cada inicio de curso sea semestral o bimestral, el área administrativa recibe cientos de estudiantes y aspirantes de estos cursos, los cuales tienen dificultades en la comprensión de la información que brinda la Escuela de Ciencias Lingüísticas; ya sea porque la información no es específica para resolver las diversas inquietudes o por la poca comprensión de los lectores, esto a pesar que el área de comunicación se actualiza y la plataforma abarca respuestas a múltiples dudas y preguntas de los aspirantes.

Cada vez que se llevan a cabo los procesos de asignación, descarga de constancias y entre otras, en las fechas de las oportunidades específicas se presenta el mismo problema. Esto afecta directamente a los aspirantes y sus procesos en el área administrativa de la Escuela, así como a todos los futuros aspirantes para técnicos de esta.

Debido a este problema, el área geográfica se ve afectada, podría decirse que representa a todo el país, esto debido a que hay diversas sedes en Guatemala, permitiendo que personas alrededor del país tengan acceso a la educación que ofrece la Universidad de San Carlos.

Estos hechos negativos afectan a los estudiantes y aspirantes trayendo consigo consecuencias como el atraso y avance lento en las áreas administrativas de la Escuela, porque tienen que prestarle mayor atención a los aspirantes que no puedan seguir los pasos necesarios.

Por otra parte, trae una recarga de trabajo para el área administrativa de la institución al tener la labor de resolver las dudas que aquejan a los aspirantes y estudiantes de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

1.1.1 Otras escuelas de idiomas en Guatemala.

Entre estas escuelas de idiomas en Guatemala se pueden mencionar algunas como:

- Academia Europea
- Yes Academy
- Michigan Academy

1.2 Problema de comunicación visual

Podría considerarse como un problema social que las personas en la época moderna han perdido la costumbre de la lectura y la comprensión lectora debido a la digitalización de los medios y el constante consumo de contenido audiovisual con poco texto, trayendo como consecuencia que las personas tengan dificultades para mantener una lectura extensa de libros, documentos e incluso de publicaciones en internet, y por consiguiente sea una limitante en la comprensión lectora.

Considerando que es un problema generalizado en todos los ámbitos; para la Escuela de Ciencias Lingüísticas el problema de comunicación visual que se abordará se enfoca hacia los aspirantes de las carreras de Técnico en Traducción de Correspondencia Internacional y Técnico Universitario Intérprete de Lenguaje de Señas de Guatemala, que afrontan dificultades para comprender los pasos y lineamientos del área administrativa de la Escuela y poder hacer sus respectivos procesos de inscripción y generación de constancias.

Este problema de comunicación ocurre en el espacio virtual de las Pruebas Específicas, la causa tiene que ver en que no leen la información que se les da porque piensan que es mucho texto o se pierden, ya que muchos de los interesados son personas con mayor atención gráfica que escrita.

1.3 Justificación

Gran parte de los aspirantes para las carreras de Técnico en Traducción de Correspondencia Internacional y Técnico Universitario Intérprete de Lenguaje de Señas de Guatemala que visitan el espacio virtual de inscripciones, asignaciones y demás procedimientos de la Escuela de Ciencias Lingüísticas no saben qué es lo que tienen que hacer o cuál es el siguiente paso en sus trámites o lineamientos de requisitos, dependiendo de sus resultados, por lo tanto llenan de preguntas a los encargados del área administrativa de la Escuela e incluso, cuando les pasan la información completa no la entienden o simplemente no la leen, sienten que la información está muy saturada o no la puedan digerir porque no tiene la suficiente calidad gráfica y textual que sea agradable a su vista.

1.3.1 Trascendencia

La carencia se presenta en la falta de material gráfico o visual en la información proporcionada a los aspirantes, tales como imágenes o referencias gráficas, la información se vuelve menos atractiva y más difícil de asimilar para los aspirantes y estudiantes, lo que conlleva a una menor retención de la información y la generación de dudas. Por lo que con la intervención de este proyecto se espera aportar una posible solución al problema.

1.3.2 Incidencia

La incidencia se presenta en establecer mejoras a corto plazo mediante el desarrollo de propuestas de diseño que reduzcan las confusiones y dudas de los aspirantes a las carreras especificadas anteriormente. Tomando en cuenta que el problema principal es la falta de diseño y material gráfico en la información proporcionada, la cual incide en la saturación de las redes sociales, correos y páginas web de la escuela con preguntas y consultas repetitivas, lo que complica el proceso de proporcionar y gestionar la información de manera efectiva.

1.3.3 Factibilidad

El éxito de este proyecto será posible gracias a la información proporcionada por la Escuela de Ciencias Lingüísticas, que consta en los procesos de inscripción y asignación para los cursos a los que aspiran los futuros estudiantes; así como el apoyo del cuerpo docente del proyecto de graduación junto al trabajo del diseñador para la culminación y entrega de las piezas gráficas finales.

El propósito es proporcionar información clara, comprensible y atractiva para los aspirantes de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, finalidad que surge del deseo de facilitar el acceso a la información y mejorar la comprensión de los contenidos por parte del área administrativa de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Colaborar con la Escuela de Ciencias Lingüísticas para una mejora en la experiencia y la eficiencia del proceso de inscripción y asignación, facilitando el acceso a información clara, concisa y atractiva para los aspirantes a estudiantes, con el fin de aumentar la comprensión y la retención de la información proporcionada por el área administrativa de la Escuela.

1.4.2 Objetivos Específicos

Objetivo de Comunicación Visual

Comunicar mediante la inclusión de material visual, simplificación del lenguaje, difusión clara de los procedimientos y requisitos de admisión por medio de la implementación de estrategias de comunicación efectiva que promuevan la comprensión de la información, con el propósito de resolver las dudas y disminuir las consultas repetitivas en las redes sociales y páginas web de la Escuela.

Objetivo de Diseño Gráfico

Diseñar material informativo que incluya elementos visuales atractivos, como imágenes, gráficos y esquemas, con el objetivo de mejorar la presentación de la información, facilitando su comprensión y aumentar el interés de los aspirantes en el contenido proporcionado.

En el siguiente capítulo se analizará los perfiles de las instituciones y el grupo objetivo investigado para la elaboración del proyecto.

2

PERFILES

En este capítulo se presentan los perfiles, tanto de la institución con la que se realiza el proyecto de graduación, así como el del público objetivo al que está dirigido.

2.1. Perfil de la institución.

2.1.1. Características del sector social en el que se encuentra la institución.

La Escuela de Ciencias Lingüísticas es una organización en el sector de educación y enseñanza del área lingüística; aprendizaje, investigación y divulgación de lenguas de distintas regiones del mundo. Cuenta con estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala de todas las facultades, dentro de la Escuela de sede central y de los 22 centros universitarios a nivel nacional, de inglés y otros 14 idiomas que se enseñan.

2.1.2. Historia de la institución.

«El origen del Centro de Aprendizaje de Lenguas de la Universidad de San Carlos, CALUSAC, se remonta a un estudio de necesidades de formación realizado en octubre de 1971. En 1975, como resultado del análisis, se creó el Instituto de Lenguas de la Universidad, el cual fue posteriormente denominado Centro de Aprendizaje de Lenguas de la Universidad de San Carlos, CALUSAC. CALUSAC fue fundado bajo el concepto y principios de extensión universitaria y formó parte de la Dirección General de Extensión Universitaria de la USAC por aproximadamente 28 años y sus servicios se han proyectado hacia la población guatemalteca a través de cursos libres de idiomas con carácter autofinanciable.

En el año 2004, el honorable Consejo Superior Universitario nombró una comisión, instrumentando un estudio para la reestructuración de CALUSAC en respuesta a iniciativas emanadas del cuerpo de docentes del Centro. Como resultado del Estudio de la Comisión formada para el efecto, el honorable Consejo Superior Universitario acordó por medio del Punto Octavo del Acta No.02-2004 de fecha 13 de febrero del mismo año, crear la Escuela no Facultativa de Ciencias Lingüísticas de la Universidad con carácter autofinanciable.

Seguidamente, en el mes de julio de 2004 el honorable Consejo Superior Universitario acordó en su sesión del 21 de julio de 2004, según consta en el punto sexto del Acta No. 16-2004, fusionar el CALUSAC a la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad con el objetivo de lograr la unidad administrativa y financiera de ambas entidades.

A partir de esa fecha, CALUSAC se transformó en parte medular de la nueva Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad.»¹



Figura 1. Fotografía de la institución. Edificio S13 Universidad de San Carlos.

Fuente: Guatemala.com

¹ «Nuestra Historia», CALUSAC, Acceso 27 de septiembre 2024, <https://calusacusac.usac.edu.gt/index.php/nosotros/#:~:text=CALUSAC%20fue%20fundado%20bajo%20el,de%20idiomas%20con%20car%C3%A1cter%20autofinanciable.>

2.1.3. Filosofía: misión, visión, valores o principios, objetivos, funciones.

a. Misión

La Escuela de Ciencias Lingüísticas es la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, y tiene como misión y responsabilidad organizar, dirigir y desarrollar la educación superior del Estado en el campo de las ciencias lingüísticas y la enseñanza de idiomas vernáculos y extranjeros.

Desarrollar programas de docencia, investigación y proyección social, en relación con las lenguas nacionales y extranjeras y en lengua de señas de Guatemala.

Aplicar recursos tecnológicos y científicos para el alcance de sus fines y objetivos, en cumplimiento de sus funciones de investigación, docencia y extensión, y atender las necesidades educativas de la población estudiantil universitaria y la población en general.

Promover la gestión y vinculación con los distintos sectores académicos, económicos sociales y políticos a nivel nacional e internacional. Impulsar de manera permanente la difusión de la cultura e identidad nacional a través de las diferentes manifestaciones lingüísticas en la sociedad globalizada.²

² Definición ECCLL, CALUSAC, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz..

b. Visión

Ser la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, responsable de formar profesionales en el área de idiomas nacionales y extranjeros tanto a nivel técnico como de licenciatura y posgrado, con una sólida base social y humanística, así como, sólidos fundamentos de carácter técnico y científico en el ámbito de su competencia.

Dar a conocer la cultura de cada idioma objeto de estudio y dirigir la política universitaria para la enseñanza de idiomas con carácter académico, científico y social, apoyándose en recursos humanos técnicos y profesionales altamente capacitados, aplicando procesos metodológicos de punta y la tecnología apropiada.³

c. Valores o principios:

«Ejercer un liderazgo en la formación de profesionales de alto nivel académico, con principios éticos, de justicia, responsables, competitivos y comprometidos con el desarrollo de la multiculturalidad y plurilingüismo de la sociedad guatemalteca.

La ECCLL (Escuela de Ciencias Lingüísticas) ofrece estudios de calidad y pertinencia a las necesidades del campo científico, social y laboral, basados en el trabajo en equipo. Sus estudios están certificados en el ámbito internacional cumpliendo su misión con eficiencia, eficacia y productividad. Está plenamente comprometida con la realidad lingüística nacional e internacional. Sus acciones y relaciones humanas se rigen bajo la aplicación de estrictos términos de ética, responsabilidad y justicia, optimizando así su liderazgo e integración plena al marco de la globalización en la búsqueda constante de la excelencia.»⁴

³ Definición ECCLL, CALUSAC, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.

⁴ Definición ECCLL, CALUSAC, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.

d. Objetivos:

- Formar recursos humanos en el dominio de idiomas nacionales y extranjeros, así como, promover dentro del proceso formativo, la prestación de servicios lingüísticos a nivel nacional e internacional, con el fin de contribuir a resolver problemas concretos de la realidad nacional e internacional vinculado al campo de la lingüística, la enseñanza de idiomas y la traducción e interpretación en general.
- Formular, administrar, ejecutar y evaluar proyectos de investigación lingüística cultural y educativa a nivel de las lenguas nacionales y extranjeras, con énfasis en el desarrollo de la Institución y de la sociedad guatemalteca.
- Formar profesionales que realicen excelentes servicios de traducción e interpretación de alta calidad y certeza legal.
- Formar profesionales con altos valores éticos y morales del más alto nivel académico en la especialidad lingüística.
- Capacitar a los jóvenes y adultos, en procesos de formación continua a nivel de pregrado y posgrado, para el aprendizaje de las distintas lenguas nacionales y extranjeras.

•Desarrollar programas de investigación aplicada, orientada hacia el estudio y solución de la problemática lingüística e intercultural de la nación.

•Desarrollar programas para la vinculación y gestión de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, con los distintos sectores de la sociedad en el ámbito nacional e internacional.

•Promover el estudio e investigación científica de la realidad lingüística cultural de la nación, su problemática, desarrollo y aplicaciones científicas de las lenguas de nuestro país.

•Desarrollar programas de vinculación, gestión y proyección social, con los distintos sectores de la sociedad.⁵

•Formar profesionales a nivel de educación superior en el campo de las ciencias lingüísticas que utilicen los instrumentos estructurales lexicológicos y fonéticos de las lenguas estudiadas, que apliquen correctamente las reglas gramaticales de la lengua española y que se desenvuelven satisfactoriamente en otras lenguas nacionales y/o extranjeras aprendidas.

•Formar el recurso humano a nivel superior en el campo de las ciencias lingüísticas con conocimiento científico, capacidad crítica objetiva que le permita afrontar y resolver problemas de la realidad.

⁵ Definición ECCLL, CALUSAC, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.

- Capacitar en forma continua en idiomas y ciencias lingüísticas a la población de diferentes edades en el sistema de formación integral de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la USAC.

- Capacitar a los jóvenes y adultos, en procesos de formación continua a nivel de pregrado y posgrado, para el aprendizaje de las distintas lenguas nacionales y extranjeras. ⁶

2.1.4. Servicios que presta a diversos usuarios.

«La Escuela de Ciencias Lingüísticas de la USAC, ofrece dos carreras:

a. Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional, con una duración de 3 años.

b. Licenciatura en Ciencias Lingüísticas con Especialidad en Traducción e Interpretación, con una duración de 2 años.

Para estudiar en esta escuela, se requiere presentar una prueba de orientación vocacional, un examen de conocimiento básico de lenguaje, y un examen específico de inglés. La escuela ofrece oportunidades de movilidad en otros países, a través de alianzas académicas y convenios con universidades de otros continentes.» ⁷

⁶ Definición ECCLL, CALUSAC, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.

⁷ Definición ECCLL, CALUSAC, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.

2.1.5. Identidad y comunicación visuales

Actualmente, la Escuela de Ciencias Lingüísticas no cuenta con una identidad gráfica propia, más allá de unos folletos informativos y un manual.



Figura 2. Folletos desplegables proceso de inscripción.
Trabajo hecho para CALUSAC, DISEÑO VISUAL 8.

2.2 Características del Grupo Objetivo

La Escuela de Ciencias Lingüísticas se dirige al grupo objetivo que está representado por los aspirantes de las carreras de Técnico en Traducción de Correspondencia Internacional y Técnico Universitario Intérprete de Lenguaje de Señas de Guatemala.

2.2.1. Características geográficas

El grupo objetivo está ubicado geográficamente en la ciudad capital en el departamento de Guatemala; pero también podrían venir del resto de los departamentos del país, todo aspirante a estudiar las carreras que la Escuela de Ciencias Lingüísticas presenta: Técnico en Traducción de Correspondencia Internacional de forma presencial en la sede del campus zona 12 de la ciudad capital de Guatemala, y Técnico Universitario Intérprete de Lenguaje de Señas de Guatemala, en ambas modalidades, presencial y virtual.

País: República de Guatemala.

Posee una extensión territorial de 108 889 km² y está limitada al oeste y norte por México, al este con Belice y el golfo de Honduras, al sureste con Honduras y El Salvador, y al sur con el océano Pacífico.

El territorio se encuentra integrado por 22 departamentos, los cuales se dividen en 331 municipios..

2.2.2. Características Sociodemográficas.

De acuerdo con lo platicado con la licenciada María Alejandra Muñoz, el grupo objetivo consta de una edad entre 17 a 40 años, tanto hombres y mujeres con una formación académica mínima de diversificado.

a. Género: hombres y mujeres.

b. Formación Académica: diversificado, universidad.

c. Ocupación: aspirantes a técnicos, estudiantes, profesionales, trabajadores, etc.

2.2.3. Características socioeconómicas.

El grupo objetivo consta de personas cuyo nivel socioeconómico les ha permitido alcanzar estudios de diversificado, así como el acceso a recursos como agua, electricidad, vehículos, alimentación y diversos servicios a los cuales recurren constantemente.

a. Clase Social: principalmente pertenecen a la clase media y media baja.

b. Ingresos económicos: un ingreso promedio de Q.3,700.00 que es el salario mínimo.

c. Hábitos de consumo: una gran cantidad de productos desde vestimenta, alimentos variados, entretenimiento, tecnología y recreación.

d. Servicios que utilizan: acceso a diversos servicios, medios de comunicación y entretenimiento (servicios necesarios en la vida diaria).

2.2.4. Características psicográficas.

- a. Intereses:** interesados en aprender nuevos idiomas.
- b. Motivaciones:** el deseo por mejorar su educación, ampliar sus oportunidades laborales, conocer otras culturas, viajar, etc.
- c. Estilo de vida:** pueden tener diferentes estilos de vida según su nivel educativo y ocupación, pero comparten la aspiración de aprender idiomas y ser mediadores.
- d. Actitudes:** abiertos al aprendizaje y la experiencia multicultural.
- e. Valores:** valoran la educación, la diversidad y el crecimiento personal

2.2.5. Relación entre el grupo objetivo y la institución.

La relación que tiene el grupo objetivo con la organización es de beneficio mutuo, en donde la Escuela de Ciencias Lingüísticas ofrece sus conocimientos para formar profesionales capacitados con nivel de educación superior, con valores éticos y morales y los aspirantes reciben la formación impartida correspondiente a sus carreras para que al final pueda recibir el título que los certifica.

- a. Frecuencia de las clases para Técnico en Traducción de Correspondencia Internacional:** clases presenciales de lunes a viernes de 7:30 a 13:30 horas.
- b. Frecuencia de las clases para Técnico Universitario Intérprete de Lenguaje de Señas de Guatemala:** modalidad virtual de lunes a viernes de 17:30 a 20:30 horas y modalidad presencial sábado de 07:30 a 13:30 horas.

En el próximo capítulo se hará la presentación de la planeación operativa para la elaboración del proyecto.

3

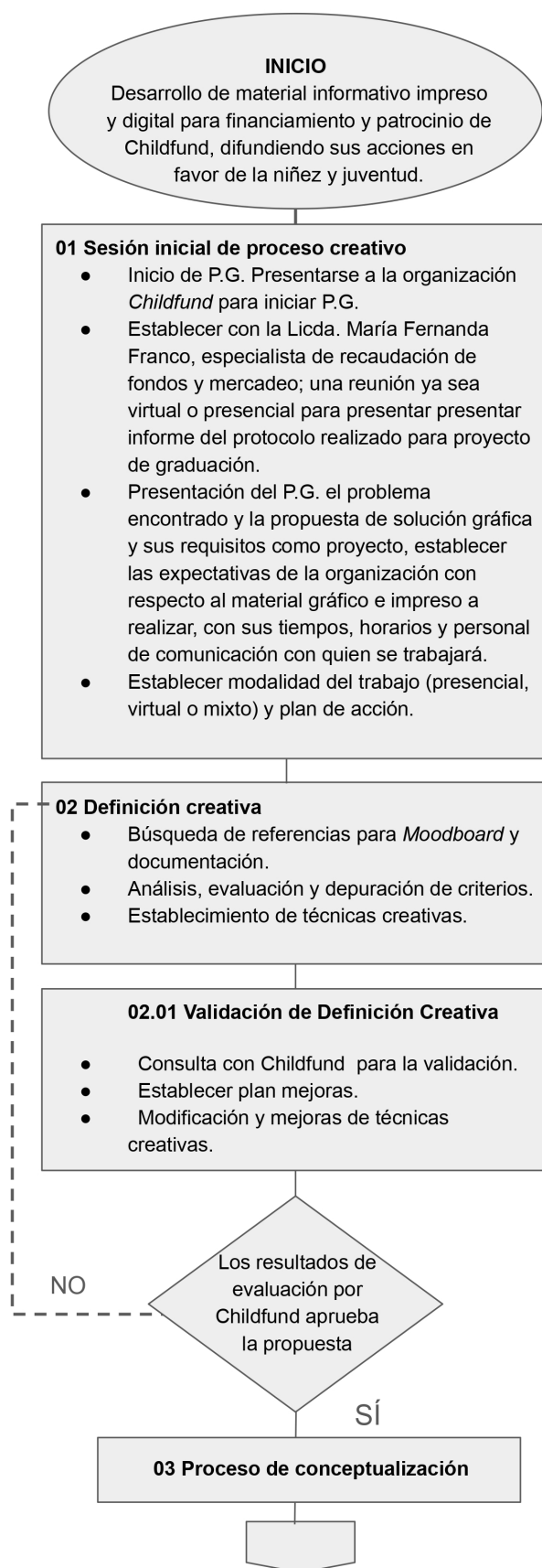
PLANEACIÓN OPERATIVA

En este capítulo se abordará la planeación operativa, en donde nos permite tener mayor claridad de los procesos de manera más ordenada y coherente. Se plantea el uso del recurso tiempo durante el cual se llevará a cabo cada una de las actividades, y los recursos financieros con los que se realizarán las actividades anteriormente planificadas.

3.1. Flujograma.

La Real Academia Española describe al flujograma como: «Esquema de la organización de una entidad, de un programa o de una actividad.» Para efectos de este proyecto, se hace uso del flujograma para organizar y planificar las actividades a realizar durante el proyecto.⁸

⁸ Real Academia Española. «FlujoGram», acceso 15 de agosto de 2024, <https://dle.rae.es/flujograma>



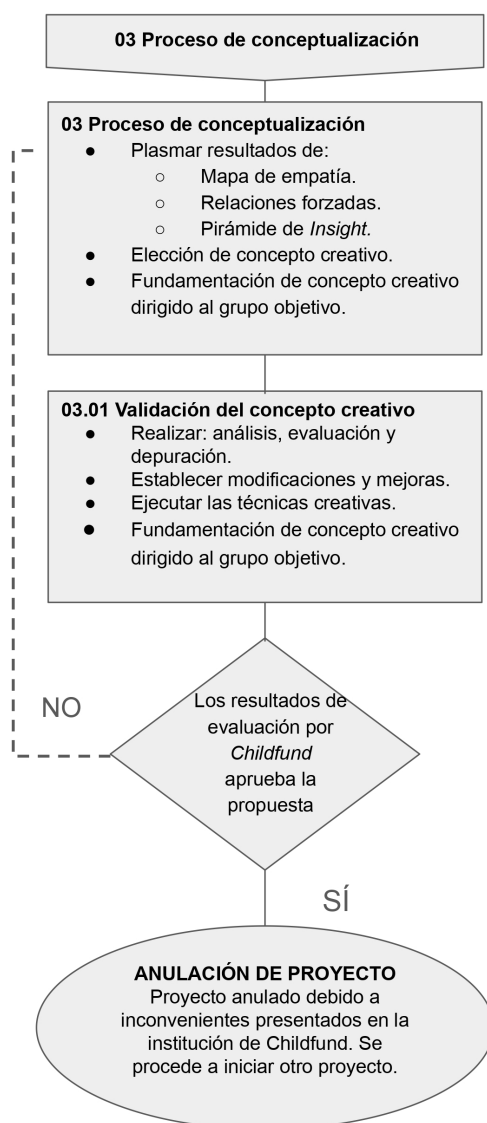


Figura No.3 Flujograma para Proyecto con ChildFund.

Fuente: Elaboración propia.

El proyecto de ChildFund se anuló debido a inconvenientes presentados por la institución, razón por la cual se da inicio a otro proyecto con la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, “Desarrollo de material gráfico informativo, digital e impreso para facilitar la inscripción y asignación de los aspirantes a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala”.

Desarrollo de material gráfico informativo, digital e impreso para facilitar la inscripción y asignación de los aspirantes a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala

01 Sesión inicial de proceso creativo

- Inicio de P.G. Presentarse a la Escuela de Ciencias Lingüísticas para iniciar P.G.
- Establecer con la Licda. Maria Alejandra Muñoz, planificadora de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, una reunión ya sea virtual o presencial para presentar informe del protocolo realizado para proyecto de graduación.
- Presentación del P.G. el problema encontrado y la propuesta de solución gráfica y sus requisitos como proyecto, establecer las expectativas de la organización con respecto al material gráfico e impreso a realizar, con sus tiempos, horarios y personal de comunicación con quien se trabajará.

02 Definición creativa

- Búsqueda de referencias para *Moodboard* y documentación.
- Análisis, evaluación y depuración de criterios.
- Establecimiento de técnicas creativas.

02.01 Validación de Definición Creativa

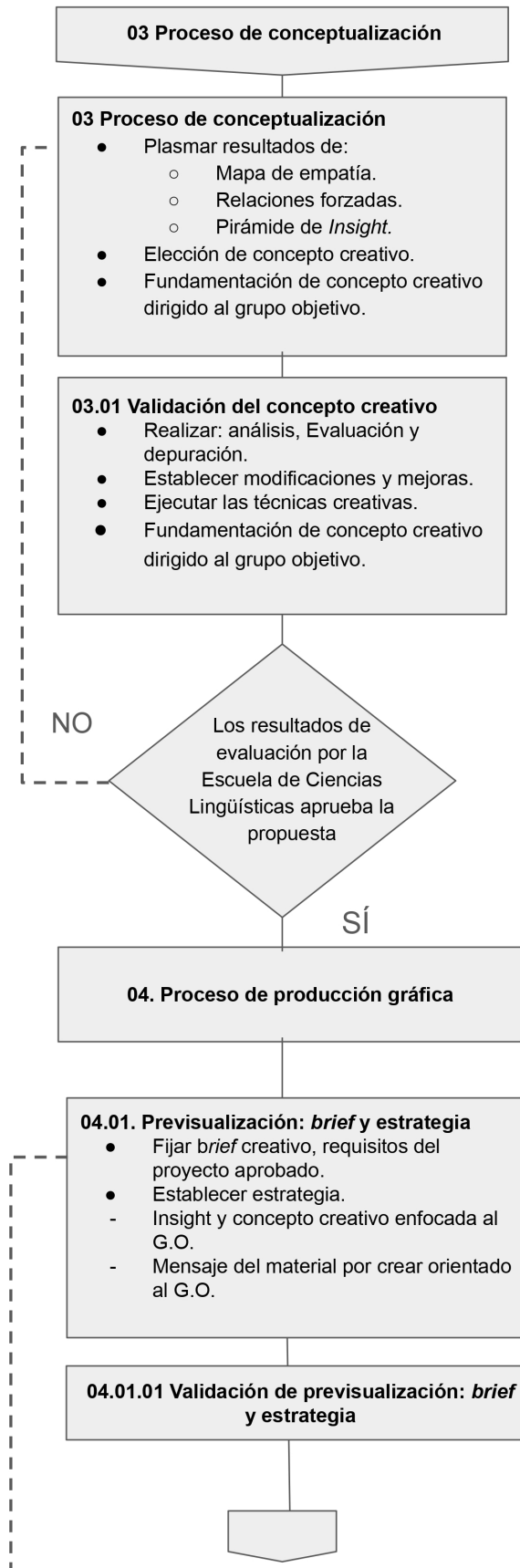
- Consulta con la Escuela de Ciencias Lingüísticas para la validación.
- Establecer plan mejoras.
- Modificación y mejoras de técnicas creativas.

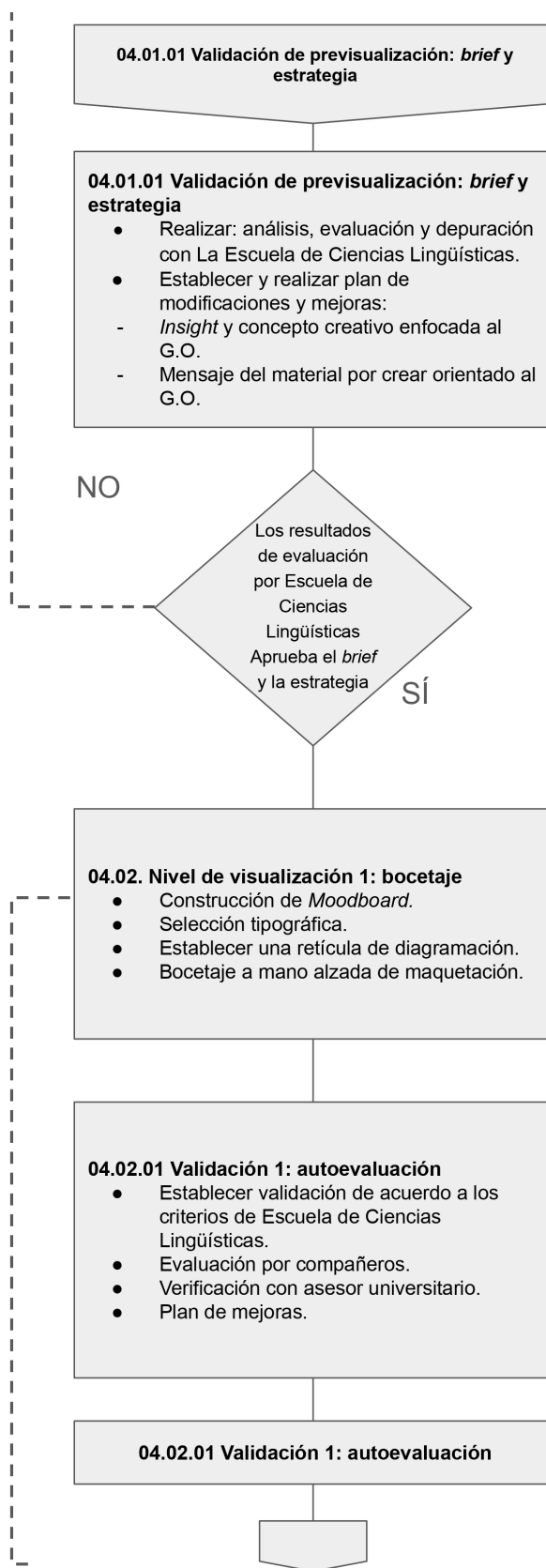
NO

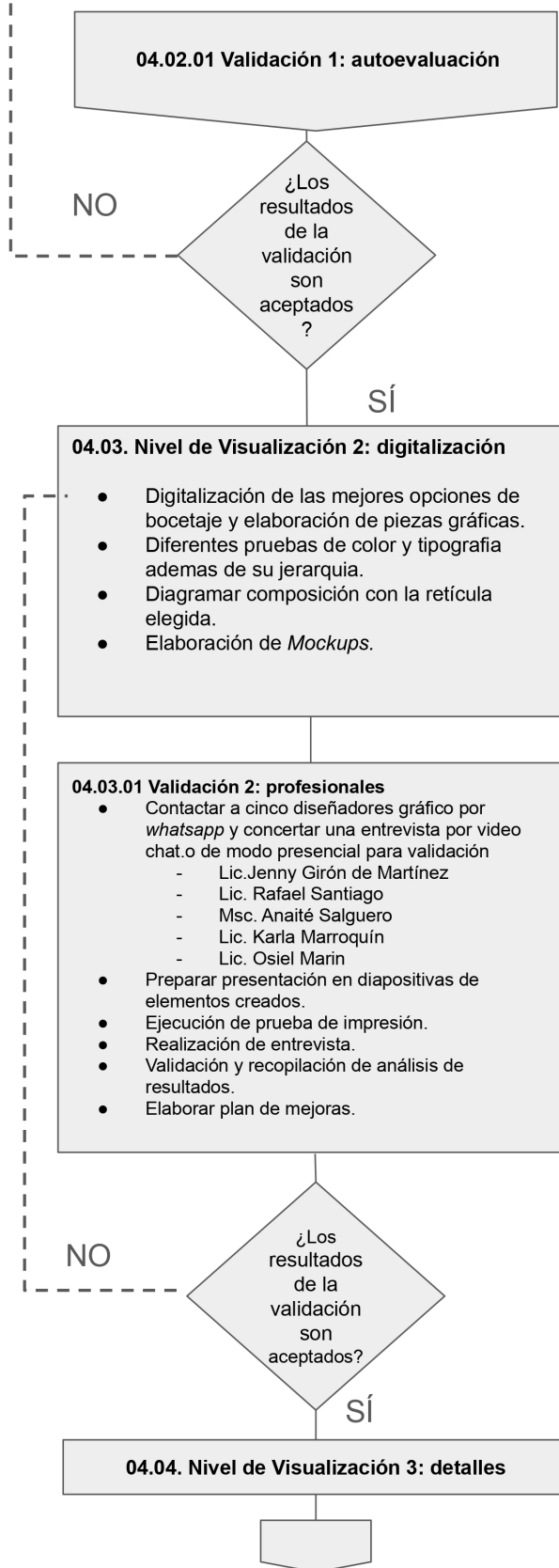
Los resultados de evaluación por la Escuela de Ciencias Lingüísticas aprueba la propuesta.

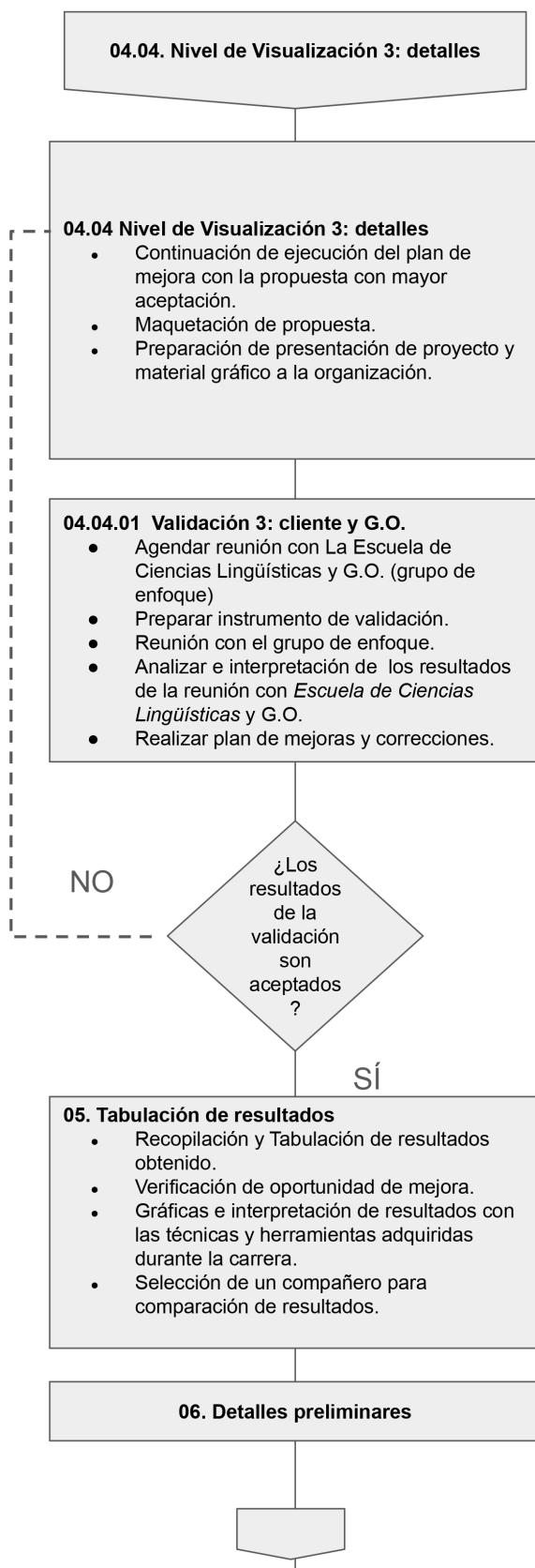
SÍ

03 Proceso de conceptualización









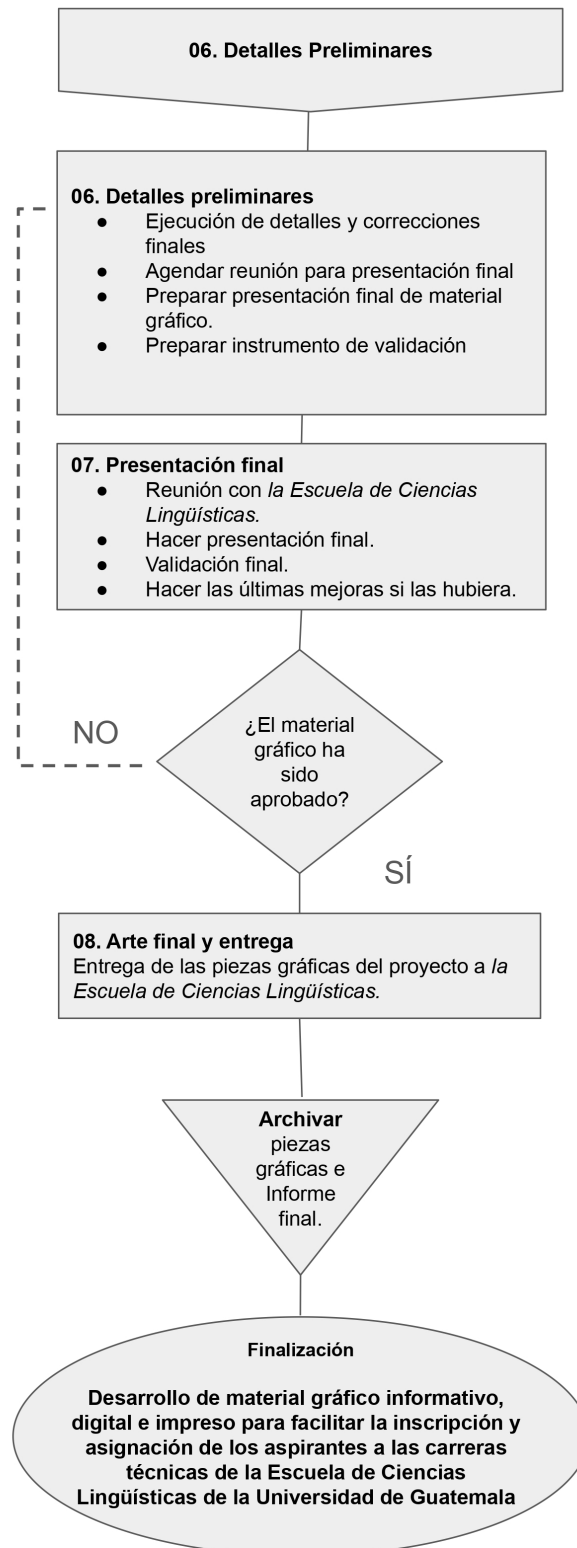


Figura 4 Flujograma para Proyecto con La Escuela de Ciencias Lingüísticas. Fuente: Elaboración propia.

3.2 Cronograma

El cronograma es una herramienta utilizada para la gestión de proyectos tomando en cuenta las variables de tiempo o el plazo de trabajo del proyecto. Para efectos de este, se hará uso del diagrama de Gantt. «El cual es un gráfico de barras horizontales que sirve para ilustrar el cronograma de un proyecto. Para Geraldí & Lechler (2012), el diagrama de Gantt “es una representación visual simple, intuitiva, práctica y útil de las actividades y duraciones del proyecto”. »⁹

El diagrama de Gantt es la presentación gráfica de los recursos por medio de meses y semanas.

9 «Diagrama de Gantt», Conexión Esan, acceso el 17 de agosto de 2024, <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/diagrama-de-gantt-el-metodo-mas-eficaz-para-la-planificacion-de-proyectos#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20diagrama%20de,actividades%20y%20duraciones%20del%20proyecto%22>.

Tabla 1 Cronograma de actividades Diagrama de Gantt. Elaboración Propia.

ACTIVIDADES	Julio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
	Semana				Semana				Semana				Semana				Semana			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Sesión inicial del proceso creativo																				
Inicio de P.G. en ChildFund																				
Establecer reunión para presentar informe																				
Preparación de presentación de Proyecto																				
Presentación de propuesta del Proyecto																				
Establecimiento de expectativas de la organización																				
Evaluación, análisis y plan de acción de proyectos																				
2. Definición Creativa																				
Elaboración Moodboard y búsqueda de Referencias																				
Establecimiento de técnicas creativas																				
Análisis y Depuración																				
2.1. Validación de técnica Creativa y plan de mejoras																				
Consulta con asesores																				
Establecer plan mejoras																				
Modificación y mejoras de técnicas creativas.																				
Modificación y mejoras de técnicas creativas.																				
3. Proceso conceptualización																				
Ejecuciones técnicas creativas																				
Elección de concepto creativo																				
Fundamentación concepto creativo dirigido a grupo objetivo																				
3.1. Validación del concepto creativo																				
Análisis, evaluación y depuración																				
Modificaciones y mejoras																				
Ejecuciones técnicas creativas																				
Elección de concepto creativo																				
Fundamentación concepto creativo dirigido a grupo objetivo																				
Anulación del proyecto por inconvenientes en la Institución Childfund...																				
Se establece inicio de Nuevo proyecto																				
1. Sesión inicial del proceso creativo																				
Inicio de P.G. en Escuela de Ciencias Lingüísticas																				
Establecer reunión para presentar informe																				
Preparación de presentación de Proyecto																				
Presentación de propuesta del Proyecto																				
Establecimiento de expectativas de la organización																				
Evaluación, análisis y plan de acción de proyectos																				
2. Definición Creativa																				
Elaboración Moodboard y búsqueda de Referencias																				
Establecimiento de técnicas creativas																				
Análisis y Depuración																				
2.1. Validación de técnica Creativa y plan de mejoras																				
Consulta con asesores																				
Establecer plan mejoras																				
Modificación y mejoras de técnicas creativas.																				
Modificación y mejoras de técnicas creativas.																				
3. Proceso conceptualización																				
Ejecuciones técnicas creativas																				
Elección de concepto creativo																				
Fundamentación concepto creativo dirigido a grupo objetivo																				

3.1. Validación del concepto creativo																				
Análisis, evaluación y depuración																				
Modificaciones y mejoras																				
Ejecuciones técnicas creativas																				
Elección de concepto creativo																				
Fundamentación concepto creativo dirigido a grupo objetivo																				
4. Proceso de Producción Gráfica																				
4.1. Previsualización:																				
- Fijar brief creativo																				
- <i>Insight</i> y concepto creativo enfocada al G.O.																				
- Mensaje del material por crear orientado al G.O.																				
4.1.1. Validación de Previsualización de <i>brief</i> y estrategia:																				
- Análisis, evaluación y depuración con <i>Calusac</i>																				
- Realizar plan de modificaciones y mejoras																				
4.2. Nivel de Visualización 1: Bocetaje																				
- Construcción de <i>moodboard</i>																				
- Selección tipográfica																				
- Establecer una retícula de diagramación																				
- Bocetaje a mano alzada de maquetación																				
4.2.1 Validación 1: Autoevaluación, Elaborar instrumentos, Análisis de resultados																				
- Establecer y elaboración de instrumentos																				
- Tabulación de resultados																				
- Ejecución de plan de mejoras																				
4.3. Nivel de Visualización 2: Digitalización digitalización de las mejores opciones de bocetaje																				
- Digitalización de las mejores opciones de bocetaje y elaboración de piezas gráficas																				
- Diferentes pruebas de color y tipografía además de su jerarquía.																				
- Diagramar composición con la retícula elegida																				
4.3.1 Validación 2: Profesionales. Contactar profesionales Elaborar instrumentos																				
- Contactar a los profesionales																				
- Elaborar el instrumento de validación, prueba de impresión y presentación en diapositivas																				
- Entrevistas																				
- Recopilación y análisis de Resultados:																				
- Ejecutar plan de mejoras																				
04.04 Nivel de Visualización 3: Detalles. Continuación ejecución de plan de mejoras																				
- Continuación ejecución de plan de mejoras																				
- Maquetación de propuesta																				
- Preparación de presentación de proyecto y material gráfico																				
04.04.01 Validación 3: cliente y G.O.																				
- Agendar reunión																				
- Preparar instrumento de validación																				
- Reunión con La Escuela de Ciencias Lingüísticas																				
- Análisis e interpretación de resultados																				
- Ejecución de plan de mejoras																				

Tabla 2 Presupuesto. Fuente: elaboración propia.

Costos Fijos	Valor mensual	% variable	PROYECTO A 145	TOTALES
Agua	90,00	Q0,13	Q18,13	
Luz	Q 499,00	Q0,69	Q100,05	
Teléfono	Q 250,00	Q0,35	Q50,75	
Internet	Q 400,00	Q0,56	Q81,20	
Actualización de licencias	Q 157,27	0,22	Q31,90	
Subtotal costos fijos				Q282,03
Costos Variables	Costo	% variable	Costo total	
Útiles de Oficina				
Tinta impresora	Q500,00	25%	Q125,00	
Resma papel bond 500 hojas	Q45,00	40%	Q18,00	
Sketchbook	Q80,00	10%	Q8,00	
Caja Prismacolor Premier de 48 colores	Q575,00	15%	Q86,25	
Caja marcadores a base de alcohol	Q420,00	15%	Q63,00	
Sacapuntas	Q40,00	10%	Q4,00	
Rapidografos Standler	Q400,00	20%	Q80,00	
Borrador moldeable	Q50,00	20%	Q10,00	
Portaminas	Q100,00	10%	Q10,00	
Minas HB, H1, H2, H3, B1, B2, B3.	Q100,00	20%	Q20,00	
Sub total costos variables				Q424,25
SERVICIOS DE DISEÑO	Total horas	Precio x hora	Total servicio	
Investigación	20	Q150,00	Q3.000,00	
Bocetaje	30	Q150,00	Q4.500,00	
Digitalización	50	Q400,00	Q20.000,00	
Diagramación	45	Q250,00	Q11.250,00	
SUBTOTAL DE SERVICIOS	145			Q38.750,00
Sub total				Q39.456,28
IMPREVISTOS 10%				Q3.945,63
TOTAL				Q43.401,91
Impuesto IVA 12%			Q5.208,23	
ISR 5%			Q2.438,13	
GRAN TOTAL				Q51.048,27

En el próximo capítulo se hará la presentación del respectivo marco teórico que corresponde a este proyecto.

4

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presenta el marco teórico en el cual se abordará la importancia del problema social, la forma en que el diseño gráfico puede intervenir en ese problema y también se plantea la teoría del producto a desarrollar para la organización con la que se trabajará.

4.1 Dificultad en la comprensión lectora de los aspirantes de la Escuela de Ciencias

Lingüísticas, en la inscripción y asignación para las Carreras Técnicas.

El problema social que se define en este proyecto de graduación abarca los temas como la falta de hábito de lectura actual y la deficiente comprensión lectora por parte los aspirantes a las carreras técnicas en el proceso de inscripción y asignación en la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

Se determina la importancia de la comprensión lectora y las posibles causas que originan el déficit de comprensión.

4.1.1 Conceptos Básicos

a. Leer

1. tr. Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados.
2. tr. Comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica. Leer la hora, una partitura, un plano.
3. tr. Entender o interpretar un texto de determinado modo..¹⁰

¹⁰ Real Academia Española. «Leer», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/leer?m=form>

b. Destreza lectora

«Es la capacidad de entender lo que se lee, tanto en referencia al significado de las palabras que forman un texto como con respecto a la comprensión global en un escrito.»¹¹

c. Comprensión lectora

«La comprensión lectora es el proceso cognitivo orientado a entender el significado de un texto. Aprender a leer no es una tarea fácil y requiere mucho tiempo y práctica.

Dominar la lectura significa desarrollar una serie de estrategias que se van perfeccionando a lo largo del tiempo hasta que se consigue leer con fluidez y comprensión. Es decir, hay que aprender a leer con precisión (sin errores), de forma rápida (sin titubeos) y con la entonación adecuada. Y, lo más importante, se debe comprender lo que se va leyendo.»¹²

d. Discapacidad en la comprensión lectora.

«Una discapacidad en la comprensión lectora ocurre cuando hay un problema en zonas del cerebro que ayudan a interpretar el lenguaje. El trastorno es un problema de procesamiento de información específica. No interfiere con la capacidad para pensar. La mayoría de las personas con este trastorno tienen inteligencia normal o por encima del promedio.»¹³

¹¹ Calameo. «Destrezas De Lectura», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.calameo.com/books/005710666a84fel1ae06c>

¹² Smartick. «Comprensión lectora», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.smartick.es/blog/lectura/compreension-lectora/>

¹³ MedlinePlus. «Transtorno del desarrollo de lectura», acceso 28 de septiembre de 2024 <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001406.htm#:~:text=La%20dislexia%20o%20trastorno%2>

Dislexia.

Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua, dislexia es definida:

- «1. f. Dificultad en el aprendizaje de la lectura o la escritura, frecuentemente asociada con trastornos de la coordinación motora.
2. f. Med. Incapacidad parcial o total para comprender lo que se lee causada por una lesión cerebral.»¹⁴

TDAH

«El TDAH es una condición común que puede dificultar la concentración, el control de las emociones y mucho más. Varía según la persona y se puede diagnosticar a cualquier edad.»¹⁵

Cultura

«Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.

Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.»¹⁶

Cultura de la Lectura.

«La cultura de la lectura es el conjunto de hábitos, valores y actitudes que favorecen el desarrollo de la lectura como una práctica social, educativa y recreativa. La cultura de la lectura implica no solo leer, sino también comprender, reflexionar, disfrutar y compartir lo que se lee. La cultura de la lectura es importante porque nos permite acceder al conocimiento, al arte, a la diversidad y a la ciudadanía.»¹⁷

¹⁴ Real Academia Española. «Dislexia», acceso 27 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/dislexia?m=form>

¹⁵ Understood. «Transtorno del desarrollo de lectura», acceso 28 de septiembre de 2024 <https://www.understood.org/es-mx/adhd>.

¹⁶ Real Academia Española. «Cultural», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/cultura?m=form>

¹⁷ Avanc. «Cultura de lectura», acceso 22 de septiembre de 2024, https://avanc.cl/blog_la-cultura-de-la-lectura-en-el-mundo

Hábito

«1. m. Modo especial de proceder o conducirse adquirido por repetición de actos iguales o semejantes, u originado por tendencias instintivas.»¹⁸

Hábito de la Lectura.

«El hábito de la lectura se refiere a la práctica regular y sistemática de leer libros, revistas, periódicos u otros tipos de textos escritos como parte de la rutina diaria o semanal de una persona..»¹⁹

Aspirante.

«Persona que pretende un empleo, distinción, título, etc. Sinónimos: pretendiente, candidato, solicitante, demandante, postulante.»²⁰

Carrera Técnica.

«Los programas técnicos universitarios se caracterizan por ser una opción educativa que atrae a muchos jóvenes y adultos que buscan una formación más especializada y de menor duración que una licenciatura. Los programas técnicos suelen durar entre dos y tres años y están diseñados para proporcionar habilidades prácticas y conocimientos técnicos en áreas específicas.»²¹

¹⁸ Real Academia Española. «Hábito», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/h%C3%A1bito?m=form>

¹⁹ Real Academia Española. «Hábito de lectura», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://impactotic.co/micrositios-tic/tiger-academy/tiger-el-habito-de-la-lectura-cuales-son-sus-beneficios-y-como-fomentarlo/>

²⁰ Real Academia Española. «Aspirante», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/aspirante>

²¹ Universidades de Guatemala. «Técnicos universitarios en Guatemala», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.universidadesonline.com.gt/blog/carreras-de-tecnico-universidad-mariano-galvez#:~:text=En%20Guatemala%2C%20los%20programas%20t%C3%A9cnicos,menor%20duraci%C3%B3n%20que%20una%20licenciatura.>

Escuela de Ciencias Lingüística.

«La Escuela de Ciencias Lingüísticas es la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, responsable de organizar, dirigir y desarrollar la educación superior del Estado en el campo de las ciencias lingüísticas y la enseñanza de idiomas vernáculos y extranjeros.»²²

4.1.2 Situación actual del problema social

El problema social abordado ha sido consecuencia de eventos que tienen que ver con el aumento de la tecnología y las comunicaciones globales, a pesar que parece contradictorio, el hábito por la lectura se ha ido diluyendo poco a poco; las nuevas generaciones son absorbidas por el bombardeo de imágenes que los medios de comunicación y las redes sociales proyectan, dando origen a la falta de interés de sostener una lectura de cualquier índole, donde la frase “una imagen habla más que mil palabras” ha cobrado una relevancia importante en esta generación.

«El potencial de la habilidad lectora se desaprovecha en la medida en que los colectivos sociales ignoran sus beneficios y no se dedican a generar modelos educativos (sean familiares, escolares, recreativos o de otra índole) que optimicen el desarrollo de los hábitos lectores en las nuevas generaciones.

²² «Catálogo Linguísticas» USAC, acceso 22 de Septiembre de 2024, <https://www.usac.edu.gt/catalogo/linguisticas.pdf>

A muchas personas no les gusta leer, les parece aburrido y lo ven como una pérdida de tiempo. Es común que se estigmatice a los lectores con la etiqueta de “pedantes” o “asociales”. Estos prejuicios están alejados de la realidad, ya que está comprobado que la lectura es una actividad muy beneficiosa para el desarrollo humano.»²³

4.1.3 Consecuencias del problema social.

Como consecuencia de una pobre comprensión lectora surgen dificultades como redacción deficiente, faltas de ortografía, vocabulario escaso, impedimentos en el desarrollo de la expresión oral e inseguridad en las relaciones interpersonales.

También se debe mencionar que algunas veces una deficiencia en la comprensión lectora se debe a ciertas discapacidades que afectan la misma.

La organización Understood (la cual es una organización sin fines de lucro que se dedica a ayudar a las personas que tienen diferencias en la manera de pensar y aprender, como la dislexia y el TDAH) considera que:

«...a pesar de que la mayoría de las personas piensan que el acto de leer es una destreza fácil de dominar. En realidad, es un proceso complejo que requiere muchas habilidades diferentes. Todas estas habilidades juntas conducen a la meta final de leer: la comprensión lectora (entender lo que se ha leído).

²³ Instituto Infodech «CULTURA: ¿Por qué es importante leer?», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://institutoinfodech.com/cultura-por-que-es-importante-leer-beneficios-de-la-lectura/>

La comprensión lectora puede ser un reto para niños y adultos por muchas razones, sea cual sea la causa, conocer las destrezas involucradas y con cuáles se tiene dificultad puede ayudar a obtener el apoyo apropiado.»²⁴

4.1.4 Habilidades para tener una comprensión lectora.

Las instituciones educativas deberían estar comprometidas en enfatizar la importancia y los beneficios de la lectura para inculcar en los niños y jóvenes una cultura lectora y por lo tanto también profesionales más competentes.

«Un lector competente es capaz de:

- 1.Relacionar conceptos, datos e informaciones.
- 2.Establecer relaciones de causa y efecto.
- 3.Hacer comparaciones.
- 4.Ampliar su vocabulario.
- 5.Cuestionar la información recibida y reflexionar sobre el contenido del texto.
- 6.Hacerse partícipe del texto y ampliar su conocimiento del mundo.»²⁵

24 Understood. «6 habilidades esenciales para la comprensión lectora», acceso 30 de septiembre de 2024 <https://www.understood.org/es-mx/articles/6-essential-skills-needed-for-reading-comprehension>

25 Umaximo. «Comprension Lectora», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.umaximo.com/post/habilidades-para-la-comprension-lectora>.

«Estas son seis habilidades esenciales para la comprensión de la lectura, y recomendaciones para ayudar a mejorarlas:

Decodificación.

La decodificación es un paso fundamental en el proceso de leer. Se usa esta habilidad para pronunciar palabras que se han escuchado antes, pero que no se han visto escritas. La capacidad de hacer esto es la base de otras habilidades lectoras.

La decodificación se basa en la habilidad del lenguaje llamada conciencia fonética, la cual se desarrolla a temprana edad. También se basa en poder conectar sonidos individuales con las letras correspondientes.

Fluidez.

Para leer con fluidez se necesita reconocer las palabras de forma instantánea, incluidas aquellas que no pueden deletrear. Los lectores fluidos leen sin tropiezos y a buen ritmo. Agrupan palabras para entender el significado y utilizan el tono de voz adecuado al leer en voz alta. La fluidez lectora es esencial para una buena comprensión de la lectura.

Vocabulario.

Para comprender lo que se está leyendo es necesario entender la mayoría de las palabras en el texto. Tener un vocabulario amplio es esencial para la comprensión lectora. A los estudiantes se les puede enseñar vocabulario, pero generalmente aprenden el significado de las palabras a través de la experiencia diaria y leyendo.



Construcción de oraciones y cohesión.

Entender cómo se construyen las oraciones podría parecer una habilidad de escritura. También lo parecería conectar ideas dentro y entre oraciones, lo que se conoce como cohesión. Sin embargo, estas habilidades también son importantes para la comprensión lectora. Saber cómo se relacionan las ideas a nivel de las oraciones ayuda a entender el significado de párrafos y textos completos. También conduce a algo llamado coherencia, o la capacidad de conectar ideas dentro de un texto.

Razonamiento y conocimiento previo.

La mayoría de los lectores relacionan lo que han leído con lo que saben. Por ello es importante que se tenga experiencia o conocimiento previo del mundo cuando se lee. También se necesita ser capaz de “leer entre líneas”, es decir, extraer el significado cuando no está expresado de manera literal..

La memoria funcional y la atención.

Estas dos habilidades son parte de un grupo de habilidades conocidas como la función ejecutiva, son diferentes, pero están estrechamente relacionadas. Cuando se lee, la atención permite captar información del texto. La memoria funcional permite retener esa información y usarla para entender el significado, y así adquirir conocimiento a partir de lo que se está leyendo.

La capacidad de supervisarse a uno mismo mientras lee también está ligada a ella. Las personas necesitan ser capaces de reconocer cuando no entienden algo. Necesitan detenerse y volver a leer para aclarar cualquier confusión que pudieran tener»²⁶

4.1.5 Discapacidades en la comprensión lectora.

Hay algunas discapacidades en la comprensión lectora como la dislexia y el TDAH. También existen otras discapacidades relacionadas con la lecto-escritura como, trastornos del lenguaje y trastornos de expresión escrita. Pero para fines de este proyecto solo se enfocará en la dislexia y el TDAH. «La dislexia es una discapacidad del aprendizaje en lectura. Las personas con dislexia tienen dificultad para leer con fluidez y sin errores. También pueden tener dificultad con la ortografía y la escritura» ²⁷

«El trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) es un trastorno mental que comprende una combinación de problemas persistentes, como dificultad para prestar atención, hiperactividad y conducta impulsiva. El TDAH en los adultos puede llevar a relaciones inestables, mal desempeño en el trabajo o en la escuela, baja autoestima y otros problemas.

Aunque se llama TDAH en adultos, los síntomas comienzan en la primera infancia y continúan en la adultez.

²⁶ Understood. Reading Comprehension», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.understood.org/es-mx/articles/6-essential-skills-needed-for-reading-comprehension>.

²⁷ Understood. «Dyslexia», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.understood.org/es-mx/dyslexia> }

En algunos casos, el TDAH no se reconoce ni se diagnostica hasta que la persona es un adulto. Los síntomas del TDAH en adultos pueden no ser tan claros como los síntomas del TDAH en niños. En los adultos, la hiperactividad puede disminuir, pero los problemas con la impulsividad, la inquietud y la dificultad para prestar atención pueden continuar...»²⁸

4.1.6. Hábito de la Lectura.

El hábito de la lectura implica un interés continuo en la lectura como una actividad placentera, informativa o educativa, y se desarrolla a través de la repetición y la dedicación a lo largo del tiempo. El hábito de la lectura puede enriquecer el conocimiento, estimular la imaginación, mejorar la comprensión lectora y fomentar la adquisición de información y el pensamiento crítico.

¿Por qué es importante leer?

La importancia radica en los múltiples beneficios que produce en el desarrollo intelectual de la persona.

«Entre los beneficios de la lectura destacan la mejora de la ortografía y la escritura, y el estímulo de la imaginación. En la infancia, una buena educación lectora puede prevenir dificultades en el desarrollo intelectual y actitudinal de las personas.

28 Mayoclinic. «Transtorno Deficit de Atención», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/adult-adhd/symptoms-causes/syc-20350878#:~:text=En%20el%20caso%20de%20los,tareas%20cotidianas%20pueden%20resultarles%20dif%C3%ADciles>.

Es evidente que la lectura es necesaria para la vida cotidiana. Un alto porcentaje de la información que recibimos a diario se nos comunica por vía escrita. Leemos para estudiar, para fijarnos en las direcciones de las calles, para revisar productos o enviar un mensaje por el móvil.

Sin embargo, la mayoría de las personas desaprovecha esta habilidad lingüística exclusiva de la raza humana, que consiste en decodificar símbolos a partir de las normas de la lengua reconocidas por la comunidad cultural a la que pertenecemos.

Diez beneficios de la lectura:

- Refuerzo de la memoria y la atención.
- Desarrollo de capacidades cognitivas.
- Desarrollo del lenguaje.
- Desarrollo psicomotor.
- Desarrollo afectivo y empatía.
- Desarrollo moral.
- Fortalecimiento de las relaciones personales.
- Fortalecimiento de la formación académica y laboral.
- Entretenimiento.»²⁹

Resumiendo, la lectura es un hábito que se ha perdido a medida que la tecnología y los medios visuales aumentan, resultando en una generación de personas a quienes les costará leer e incluso comunicarse con fluidez al no desarrollar sus habilidades verbales, motrices e incluso mentales. Por ende, la lectura resulta beneficiosa y necesaria para el desarrollo general de las personas.

²⁹ Instituto Infodech. «¿Por qué es importante leer? Beneficios de la lectura», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://institutoinfodech.com/cultura-por-que-es-importante-leer-beneficios-de-la-lectura/>

4.2 La intervención del Diseño Gráfico en el proyecto

4.2.1. Definiciones

A lo largo de la historia, el diseño gráfico ha tenido definiciones y puntos de vistas variados que culminan coincidiendo en una función y utilidad compartida de manera colectiva.

Diseño:

- Según Resnick (1982) el diseño es una actividad creativa que supone la existencia de algo nuevo y útil sin existencia previa.
- Según Archer (1965) es una actividad orientada a determinados fines para la solución de problemas
- Según Albert 1988 diseñar es planear y organizar, relacionar y controlar. De forma breve abarca todos los mecanismos opuestos al desorden y al accidente. Además, significa una necesidad humana y califica el pensamiento y el hacer humano.

El diseño es en su mayoría una manera de expresión creativa, pero con un enfoque directo y funcional a comparación del arte que revoluciona; expresa emociones y mensajes abstractos, por supuesto que eso dependiendo de aquello que se esté retratando en la obra.

Al igual que otros métodos de expresión creativa, el diseño cuenta con diferentes variaciones o ramas tales como: el diseño de moda, diseño de productos, diseño de interiores, diseño arquitectónico y así mismo el diseño gráfico.

Diseño gráfico:

«La mayoría de la gente cree que el diseño es algo decorativo. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el humano

- Steve Jobs.»³⁰

«El diseño es un elemento de la vida que combina imaginación, creatividad, libertad de expresión y visión.

El diseño gráfico es el arte de comunicación visual a través de texto, imágenes, símbolos o ilustraciones. Sirve tanto para identificar una marca, recordar un mensaje, encontrar una gran oferta de valor o atraer a tu cliente ideal. Su objetivo es crear una representación visual con un sentido de orden y claridad haciendo que las personas entiendan el mensaje. .»³¹

Según el American Institute of Graphic Arts (AIGA), el diseño gráfico se define como el arte y la práctica de planificar y proyectar ideas y experiencias con contenido visual y textual. En otras palabras, el diseño gráfico comunica ciertas ideas o mensajes de manera visual. Estos gráficos pueden ser tan simples como un logotipo de negocio o tan complejos como diseños de página en un sitio web.»³²

En esta época, resulta imposible no encontrar el diseño gráfico en la sociedad, desde un pequeño volante de papel, hasta una gran valla publicitaria, el diseño gráfico nos rodea en cada mínimo aspecto en nuestras vidas y no siempre lo hemos notado..

30 Virtual Urbe. «¿Desarrollo», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://virtual.urbe.edu/tesis-pub/0096290/cap02.pdf>

31 Piktochart. «Qué es el Diseño Gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>

32 Toulouselautrect. «Qué es el Diseño Gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/que-es-diseno-grafico#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20American%20Institute%20of,%20mensajes%20de%20manera%20visual.>

Resumen de la Historia del Diseño Gráfico en Guatemala.

«El término diseñador gráfico fue acuñado por el norteamericano William Adison Dwinggins y se empezó a utilizar hasta finales de 1922. Se llama diseño gráfico a la transformación de ideas y conceptos en una forma de orden estructural y visual que abarca tanto el arte de hacer libros, periódicos y revistas, como anuncios, envases y carteles. En Guatemala uno de los Diseñadores que marcó la historia del Diseño fue el alemán Adolfo Nathan. es a partir de 1950 que el diseño de carteles evolucionó tanto en estilo, tipografía y color, nuevas tendencias fueron irrumpiendo con fuerza en el ámbito transmitiendo mensajes a un público poco conocedor pero que gustaba de lo moderno. Adolfo Nathan aportó a Guatemala la técnica en cuanto al manejo de la imagen, el uso del color que no se acostumbraba en Guatemala, el uso de la caricatura como medio de expresión y publicidad, y marcó las tendencias que fueron ejemplo para muchos de los artistas guatemaltecos.

Es uno de los pioneros en cartelismo en Guatemala, además él introdujo a la mujer como iconografía en el diseño gráfico y es el iniciador de la serigrafía en Centroamérica. (Libro publicado por Calameo “El diseño gráfico en Guatemala”)»³³

Guatemala cuenta con una amplia riqueza visual desde los más bellos paisajes hasta las interesantes culturas llenas de colores y formas que las hacen únicas y especiales; es una gran gama de ideas que han inspirado a varios diseñadores y artistas en la historia que sería imposible pasar desapercibido.

³³ Toulouselautrect . « Áreas del Diseño Gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.calameo.com/read/005675948e7d60b60842d>

4.2.2 Estado del Diseño gráfico y la AI.

Si bien el diseño gráfico ha comenzado a adoptar el uso de la inteligencia artificial para facilitar partes en el ámbito del trabajo, es importante tomar en cuenta la facilidad de su uso, no solamente para los diseñadores sino también para los no diseñadores. Desde ilustraciones hasta correcciones de textos y análisis de datos la IA ha incursionado en distintos campos laborales

«La inteligencia artificial es una rama de la informática que busca simular la inteligencia humana en una máquina, algo que hace unas décadas tan solo se hablaba en libros y películas de ficción. La verdad es que, con el avance de la tecnología, la IA ha irrumpido en todas las áreas de nuestras vidas, y el diseño gráfico no es una excepción. Muchos opinan que esta inteligencia acabará con el diseño gráfico..

Uno de los mayores aportes de la inteligencia artificial al diseño gráfico es la automatización de tareas repetitivas y tediosas..

Los algoritmos de IA pueden realizar acciones como: el recorte de imágenes, la optimización del tamaño de los archivos, la selección de colores y la corrección de errores comunes de manera eficiente y precisa. Algo en lo que inicialmente se hubieran invertido horas, la IA tiene la capacidad de hacerlo en segundos. Esto permite a los diseñadores centrarse en tareas más creativas y estratégicas, liberando tiempo valioso para la experimentación y la innovación.

Las herramientas basadas en IA pueden procesar grandes volúmenes de datos y generar resultados en cuestión de segundos. Por ejemplo, puede ayudar en la generación automática de variaciones de un diseño, permitiendo al diseñador explorar diferentes opciones rápidamente. Además, los algoritmos de IA pueden analizar y aprender patrones presentes en grandes conjuntos de datos, lo que facilita la creación de diseños coherentes y estéticamente atractivos.»³⁴

El uso de IA si bien puede parecer una amenaza para los diseñadores gráficos en la actualidad, se debe recordar que es una herramienta, y como cualquier otra debemos aprovecharla, nunca olvidando el ser creativos y proactivos de manera de no dejar que una máquina haga todo el trabajo.

4.2.3 Ramas del diseño gráfico

¿Cuáles son las principales ramas del diseño gráfico?:

«El diseño gráfico poseen una variedad distintos estilos y especialidades como para quedarse con una sola, el diseño gráfico con el paso del tiempo fue ampliando y descubriendo variaciones de piezas y productos para presentar al público y clientes.

³⁴ Liftin Groupt . « El impacto revolucionario de la inteligencia artificial en el diseño gráfico », , acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.liftingroup.com/expertise/impacto-inteligencia-artificial-en-el-diseno-grafico/>

Entre esas ramas están:

Diseño editorial

El diseño editorial es una de las especialidades de diseño gráfico más conocidas y antiguas. Se enfoca en la maquetación de todo tipo de publicaciones impresas, desde revistas, libros y periódicos hasta folletos, trípticos, catálogos e incluso menús, invitaciones y tarjetas postales, no solo destinadas al medio impreso sino también al entorno digital.

Diseño tipográfico

Esta especialidad del diseño gráfico, basada en la psicología de la tipografía, también tiene muchas décadas a sus espaldas. No obstante, sigue manteniendo plena vigencia. Se ocupa fundamentalmente del diseño de diferentes tipos de letras para crear un estilo y personalidad únicos en los materiales en los que se vayan a utilizar, garantizando además su legibilidad, estética, funcionalidad y coherencia visual.

Diseño publicitario

El diseño publicitario es la rama del diseño gráfico se apoya en el marketing, por lo que está más volcada en la comercialización. Su objetivo principal es llamar la atención, generar emociones y persuadir a través del diseño para presentar una marca, producto o servicio de la manera más atractiva posible e incentivar su consumo.

Diseño de embalajes o *packaging*

Aunque es una de las especialidades de diseño gráfico menos conocidas, en las últimas décadas ha ido ganando relevancia. Tiene un perfil muy publicitario, pero enfocado en el producto ya que se encarga de diseñar envases llamativos, funcionales e informativos que incrementen las ventas. Abarca desde la creación de etiquetas, estuches y envoltorios hasta el diseño de stands, latas, botellas y en general todo tipo de *packaging*

Diseño de identidad corporativa

Todas las empresas que quieran hacerse un hueco en el mercado deben destacar, por lo que necesitan un diseñador gráfico que conforme su manual de identidad corporativa. Esta rama del diseño gráfico se encarga de todos los aspectos visuales relacionados con el branding, desde la creación del logo hasta el merchandising y la elección de los colores corporativos para conferir uniformidad y unicidad al diseño..

Diseño técnico o educativo

El diseño técnico se encarga de crear esquemas, proyectos, planos, mapas, organigramas, animaciones interactivas e incluso juguetes con objetivos didácticos. Esta rama del Diseño Gráfico crea materiales visuales atractivos que capten y mantengan la atención del estudiante para facilitar el aprendizaje.

Diseño en señalética

La señalética se orienta a la creación de manuales, paneles y circuitos especiales informativos con el objetivo de orientar o advertir a los usuarios. El diseñador gráfico crea pictogramas, ideogramas, paneles de información y otros medios visuales sencillos y fáciles de comprender que cumplen una función señalizadora.

Diseño multimedia

Esta especialidad del diseño gráfico conjuga tanto las habilidades del diseño digital con los conocimientos del diseño editorial tradicional. Este profesional puede diseñar bibliotecas virtuales, campus universitarios, publicaciones electrónicas, vídeos y animaciones para lograr que el contenido sea más accesible e interesante.

Diseño web/móvil

Es la rama del diseño gráfico más reciente, un campo cambiante y dinámico que también demanda conocimientos básicos de HTML y CSS, así como estar familiarizado con los estándares web para optimizar la navegabilidad, interactividad y usabilidad en aras de mejorar la experiencia de usuario.

Este campo se divide a su vez en diferentes disciplinas, como diseño UX, CMS o web.»³⁵

³⁵ Universidad Europea. « Ramas del diseño gráfico » , acceso 30 de septiembre de 2024, <https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/ramas-dise-no-grafico/>

4.2.4 Rama del diseño a utilizar.

Para efecto de este proyecto se utilizará la rama del diseño editorial.

«El diseño editorial es un mundo increíble que implica crear publicaciones impresas o digitales como libros, revistas, periódicos y catálogos. Los diseñadores editoriales son los responsables de la presentación de texto e imágenes para lograr una lectura coherente y atractiva. Además, juegan un papel crucial en la elección de tipografías y colores que complementen la temática de la publicación y la hagan visualmente impresionante.»³⁶

¿Por qué usar el diseño editorial?

Se ha definido a las infografías como parte de la rama del diseño editorial, esto responde al por qué se considera que el diseño editorial es la mejor opción para realizar este proyecto, debido a la libertad que tiene el diseñador de poner en marcha su imaginación mezclando texto y la parte visual, tomando en cuenta las imágenes o fotografías adecuadas, diagramación, tipografías y la paleta cromática para hacer un proyecto que llame la atención de quien lo tenga a su alcance.

³⁶ Escuela Online de Creadores Digitales. «5 Tipos de diseño gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://weareshifta.com/tipos-de-diseno-grafico/#:~:text=En%20este%20art%C3%ADculo%2C%20te%20presentaremos,tipo-gr%C3%A1fico%20y%20dise%C3%B1o%20en%20se%C3%B1al%C3%A9tica>

El diseño gráfico tiene la función de brindar ayuda gráfica a las empresas con necesidades como identidad visual al presentarse y ser identificado ante la sociedad de manera de ocupar un lugar para el público objetivo al que se dirige.

De manera que en el momento en el que un elemento de su identidad sea visto, las personas logren reconocerlo al instante, como los dos arcos de McDonalds o también el Woosh de la marca Nike.

En conclusión, el diseño gráfico se ha hecho parte de una necesidad para las empresas en el momento de hacer publicidad para alcanzar sus metas publicitarias y de comunicación.

Para este proyecto el diseño gráfico ayudará a la Escuela de Ciencias lingüísticas para hacer piezas gráficas efectivas como infografías donde se puedan transmitir la información para lograr sus objetivos, su misión y visión, que es alcanzar una mayor inscripción y asignación y agilización de esta de los aspirantes a las carreras técnicas que ofrece. Por todo lo anterior, el diseño gráfico por medio de este proyecto ayudará a optimizar y mejorar la comunicación de la institución.

4.3 Proyecto INFOGRAFÍAS DE INSTRUCCIÓN

4.3.1 Conceptos

Infografía:

El diccionario de La real Academia Española, define a la palabra Infografía con los siguientes conceptos :

- «1. f. Técnica de elaboración de imágenes mediante computadora.
2. f. Imagen obtenida por infografía.
3. f. Representación gráfica que apoya una información de prensa.»³⁷

«Según el Diccionario de Inglés de Oxford, una infografía es “la representación visual de información y datos”. Una infografía es una colección de imágenes, visualizaciones de datos, gráficos de barra y gráficos circulares (o de pastel) y texto minimalista que resume un tema para que se pueda entender fácilmente.»³⁸

Se puede decir que Infografía se trata de una pieza gráfica que muestra información fundamental para resumir y plasmar los datos deseados.

4.3.2 Tipos de infografía.

Entre los tipos de infografía se puede mencionar:

«**Infografía informativa:** son de las más usadas y son perfectas para dar información sobre temas complejos o introducir nuevos conceptos, pues permiten destacar las partes más importantes y facilitan el entendimiento: eventos, noticias, conceptos... Además, son muy útiles si los receptores no tienen conocimientos sobre el tema, pues les facilitará su comprensión.»³⁹

³⁷ Real Academia Española. «Infografía», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/infograf%C3%ADa?m=form>

³⁸ Venngage. «¿Qué es una infografía? Ejemplos, plantillas y consejos», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>

³⁹ Rumpelstinski. “8 tipos de infografías para potenciar tu estrategia de marketing de contenidos», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos>

«**Infografía de producto.** Una infografía es una representación gráfica que reúne los puntos más relevantes de un tema y los presenta de una manera visual y fácil de entender. Por su parte, una infografía de producto contiene información importante (como características y detalles), que ayudará a mostrar los beneficios que el producto ofrece. Por ello es una herramienta vital para su promoción y difusión de cara al cliente.⁴⁰

Infografía cronológica o de línea temporal: Normalmente, este tipo de infografías se usan para explicar una serie de acontecimientos a lo largo de un periodo de tiempo. Lo más común es que se presente una línea temporal, donde se destaquen hechos o hitos importantes de forma ordenada.

El objetivo es mostrar una trayectoria, una serie de eventos cruciales o hechos que han ido evolucionando a lo largo del tiempo, consiguiendo dar una visión global de las distintas etapas de forma clara.⁴¹

Infografía de comparación: Las infografías comparativas tienen como propósito resaltar las diferencias entre algunos elementos o variables. La mayoría de las veces muestran tablas con los aspectos que se pueden comparar fácilmente. Utiliza este tipo de infografía cuando sea necesario establecer diferencias o similitudes entre varios elementos de un mismo texto, concepto o material pedagógico.⁴²

40 Hubstop. «Infografía de producto: qué es, cómo crearla y ejemplos», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://blog.hubspot.es/marketing/infografia-de-producto>

41 Rumpelstinsk .« Infografía cronológica o de línea temporal», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos#:~:text=Infograf%C3%ADa%20cronol%C3%B3gica%20de%20l%C3%ADnea,hitos%20importantes%20de%20forma%20ordenada>.

42 Javeriana. «Tipos de infografías», acceso 30 de septiembre de 2024, https://www.javeriana.edu.co/profesores/wp-content/uploads/2021/04/GRTD_Infografi%CC%81a.pdf

«**Infografía estadística o datos:** El objetivo es representar información estadística compleja de una forma menos densa y facilitar la comprensión de los datos.

Las cifras ayudan a dar contexto y entender la magnitud del tema que estemos tratando. Normalmente se utilizan para mostrar datos obtenidos de algún estudio o investigación, resultados de encuestas o tendencias, así como sus fuentes (esto aportará credibilidad)..

Para ello, se emplean todo tipo de gráficos o iconos que ejemplifican la información. Asimismo, la información se suele organizar por puntos y de forma ordenada.⁴³

«**Infografía geográfica/ de mapa:**

Las infografías geográficas o de mapa, como bien su nombre indica, presentan la información usando mapas donde se mostrará la información que queremos transmitir. Su uso puede ser variado, pero destacamos dos funciones principales:

Mostrar el lugar donde ocurrió/ocurrirá un evento o suceso: se localiza en el mapa situaciones o eventos donde se detalla información al respecto.

Por ejemplo, en el mapa de una ciudad, se pueden destacar las X mejores cafeterías para tomar café de especialidad, además de explicar los tipos de café y los precios de cada una.

⁴³ Rumpelstinsk. «Infografía estadística o datos», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos>

Información geográfica: se utilizan para mostrar en qué zonas del mapa ocurren X situación concreta. Por ejemplo, se puede ilustrar en un mapa de España el tipo de cerveza que se prefiere según la Comunidad Autónoma o especificar en unos datos concretos por países.⁴⁴

Infografía jerárquica. Este tipo de gráfico propone un esquema visual y conceptual que permite entender un proceso paso a paso, así como algún suceso o tema. Comúnmente se presenta en forma de diagramas o flujos.⁴⁵

Como se puede observar, las infografías cuentan con una amplia variedad de estilos y funcionalidades con las cuales trabajar, para no estancarse en un solo estilo y uso.

44 IRumpelstinsk .«Infografía estadística o datos», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos>

45 Hubspot. «Infografía de proceso» , acceso 30 de septiembre de 2024, <https://blog.hubspot.es/marketing/tipos-de-infografias#:~:text=7,forma%20de%20diagramas%20o%20flujos>.



4.3.3. Importancia de las infografías

No se puede negar la efectividad que tienen las infografías en el ámbito informativo, y pese a esa evidencia, algunas personas encuentran muy simple o burdo el uso de estas, ya sea porque prefieren leer más texto, o simplemente encuentran tediosa la actividad de leer.

El propósito que tienen las infografías es el de facilitar la comprensión de los lectores, de forma que la información posea un grado de lectura más comprensible. Por mencionar otras razones están las siguientes:

«Se adaptan perfectamente a cualquier forma y diseño de visualización. Podemos utilizarlas tanto en medios tradicionales, como en digitales. Permiten millones de formatos y eso, las hace ser mucho más atractivas, ya que se adaptan a la perfección a los nuevos medios y a los dispositivos que usamos para consumir información.

Hacen que nuestro cerebro procese mejor la información, ya que simplifican ideas complejas, y ayudan a la comprensión de datos más complicados, gracias a imágenes que las hacen ser más sencillas.

Cuando se trata de tasas de comprensión, las infografías son más fáciles de recordar que un simple texto. Funcionan un 80 % más que un contenido en el que solo encontramos texto, ya que simplifican ideas complejas, y ayudan a la comprensión gracias a que desgranar el texto en imágenes más sencillas.

Utiliza ingredientes que nos permiten estar cómodos, como ilustraciones, iconos, gráficos, diagramas o títulos, que facilitan la comprensión.

Sirven para explicar procesos complejos. Son perfectas para descomponer y simplificar las ideas.

Favorecen el reconocimiento de marca (si se sigue una misma línea y un mismo estilo que la haga reconocible).

Incrementan el tráfico web, si la infografía es de calidad y está vinculada a la web de la marca, aumentará el tráfico la misma.

Se leen y se entienden rápido. Ayuda a complementar textos más grandes, a modo de gráfico o de representación de la idea que estamos transmitiendo.

Las búsquedas de infografías en los principales motores de búsqueda se han incrementado en más del 800 % en sólo 2 años.

Son perfectas para compartirlas en redes sociales, debido a su naturaleza. Las infografías, al igual que las redes sociales, son dinámicas, de ritmo rápido y muy visuales..⁴⁶

Por lo tanto, se debería considerar el uso de las infografías para más fuentes de información dependiendo el ámbito y medio a los que están dirigidas cada una según su elaboración y diseño.

46 40 Defiebre. «10 razones para usar infografías en tus contenidos», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.40defiebre.com/razones-infografia-funciona#:~:text=La%20infograf%C3%ADa%20nos%20ayuda%20a,nos%20permite%20una%20r%C3%A1pida%20compresi%C3%B3n>

4.3.4. Ilustración FLAT *Design*

Para efecto del proyecto de graduación, el estilo de ilustración utilizado es Flat *Design*. Se le conoce a este estilo de diseño como uno basado en el minimalismo y la simplicidad estética, también conocida como diseño plano. Eliminando este estilo todo aquello innecesario y cargado tales como sombras, degradados, efectos de texturas, etc. Estando más centrado en la funcionalidad, en ofrecer un mensaje más simple y directo de manera más clara para el receptor por parte del emisor.

Es esto lo que ha hecho que el Flat Design sea tan popular como tendencia, por lo cual es utilizada tanto en páginas web, redes sociales, y en cualquier medio digital desde celulares, computadoras; asimismo, impreso tanto en afiches, flyers, etc. Es tan amplio el campo de aplicaciones de uso que tiene este estilo que es imposible no verlo en casi todos lados en la vida cotidiana.

4.3.5. DECORACIÓN Y COLORES EN EL FLAT DESIGN

Al ser un estilo bastante minimalista, la selección de color debe ser una que combine y complemente las ilustraciones debido al poco margen de detalles que pueden llegar a tener cada elemento de la composición a diseñar.

En lo que respecta a los colores se debe tomar en cuenta aspectos como la sintonía, el tipo de personajes que tendrán la composición, elementos decorativos y la temática que tiene la pieza es lo que definirá la dirección, la elección de colores ya sean cálidos, fríos, o combinando ambos. Asimismo, en lo que respecta a los complementos o decoración, hay que considerar el uso del espacio que se tiene de manera que no resulte sobrecargado o pesado a la vista.

4.3.6. INFOGRAFÍA PARA LA ESCUELA DE CIENCIAS LINGÜÍSTICAS

El proyecto tipo A, del cual se hará presentación en este documento, consiste en seis infografías para los procesos de inscripción y asignación a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencia Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, las cuales entran en la categoría de diseño editorial de proceso al plasmar las instrucciones y los pasos que se llevan a cabo en la Escuela para los aspirantes a las carreras técnicas que ofrecen.

El objetivo principal del proyecto es presentar material gráfico de calidad con un estilo minimalista y agradable a la vista, elaborando cuatro infografías en las cuales se presentan los procesos y los pasos a seguir para la inscripción y traslados de las carreras técnicas.



Para efecto del proyecto, las infografías serán creadas de manera digital para medios impresos y digitales a base de la información proporcionada por la Escuela de Ciencias Lingüísticas, describiendo los pasos para inscripción y asignación de carreras técnicas, exoneración y traslados, según la decisión de cada aspirante, presentando los requisitos que solicitan como documentación, así como enlaces para realizar el debido proceso.

También son creadas para comunicar la resolución de dudas que se tengan acerca del proceso de inscripción escaneando los códigos QR.

Este proyecto tiene como fin colaborar con la Escuela de Ciencias Lingüísticas en su visión de dar a conocer la cultura de cada idioma como objeto de estudio y dirige la política universitaria para la enseñanza de idiomas con carácter académico, científico y social, apoyándose en recursos humanos técnicos y profesionales altamente capacitados, aplicando procesos metodológicos de punta y la tecnología apropiada.

La pertinencia del proyecto se basa en la efectividad de los recursos con que la Escuela de Ciencias Lingüísticas cuenta para facilitar la producción, reproducción y distribución de este, así como los medios digitales para la difusión publicitaria y la utilidad de las piezas gráficas mencionadas.

En conclusión: el proyecto consiste en la creación de infografías que proporcionen una solución a los aspirantes para la comprensión del proceso de inscripción y asignación a la carrera que desean ingresar, simplificando la información que les ha resultado un poco complicado de leer mediante piezas gráficas, que permitan captar más fácilmente los pasos al ser más demostrativo y visual, lo que resulta más agradable y cómodo para sus lectores.

En el siguiente capítulo se hará la definición creativa para la creación de las piezas gráficas establecidas para el proyecto de graduación.

5

Definición Creativa

En este capítulo, se presenta la definición creativa para el proyecto de graduación. El proceso ejecutado para la producción y desarrollo del proyecto tipo A, consta de diversas fases de prueba y error hasta finalmente llegar a un resultado final satisfactorio.

5.1 Brief de Diseño.

Se define como *brief* a «un documento claro y conciso que guía a una persona o grupo de personas para realizar un proyecto o tarea determinada, con el cual se tiene un panorama completo de qué es lo que se busca, cómo se hará, en qué tiempo y en qué contexto en particular».⁴⁷

5.1.1. Información de la Institución.

a. Nombre: Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

b. Correo: eccll@profesor.usac.edu.gt.

c. Dirección: edificio S13, campus universitario, zona 12, ciudad de Guatemala.

d. Datos Jefe Inmediato:

- **Nombre:** licenciada María Alejandra Muñoz.
- **Puesto en la Institución:** planificadora de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.
- **Contacto Celular:** +502 5208 5489.

5.1.2. Actividad Principal de la Institución.

La Escuela de Ciencias Lingüísticas es una unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, responsable de formar profesionales en el área de idiomas nacionales y extranjeros, tanto a nivel técnico como de licenciatura y posgrado, con una sólida base social y humanística, así como, sólidos fundamentos de carácter técnico y científico en el ámbito de su competencia.

⁴⁷ Hubspot. «Brief» , acceso 15 de octubre de 2024, <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-un-brief>

Ofrecer estudios de calidad y pertinencia a las necesidades del campo científico, social y laboral, basados en el trabajo en equipo. Sus estudios están certificados en el ámbito internacional cumpliendo su misión con eficiencia, eficacia y productividad.

5.1.3. Programas con los que cuenta la institución.

La Escuela de Ciencias Lingüísticas cuenta con los siguientes programas:

a. Calusac: ofrece sus cursos a todos los estudiantes sancarlistas en todo el país, con sedes departamentales, en su mayoría se imparte el idioma inglés y en la sede central los otros idiomas y lenguas de distintas regiones del mundo, tales como: alemán, coreano, francés, hebreo, italiano, inglés, japonés, latín, mandarín, portugués y ruso. Asimismo, las lenguas nacionales de Guatemala, tales como achí, kaqchikel, k'iche' y q'eqchi'. Cuenta con modalidad virtual y presencial, aunque no todos los cursos son virtuales. También ofrece cursos a trabajadores, hijos adolescentes y adultos de trabajadores de USAC, población en general; así como extranjeros centroamericanos y no centroamericanos.

b. La carrera de Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional, con una duración de tres años.

c. La carrera de Licenciatura en Ciencias Lingüísticas con Especialidad en Traducción e Interpretación, con una duración de dos años. a carrera de Licenciatura en Ciencias Lingüísticas con Especialidad en Traducción e Interpretación, con una duración de 2 años.

5.1.4. Instituciones Análogas.

Academia Europea, Yes Academy, Michigan Academy, etc.

5.1.5. El Proyecto a Desarrollar.

Desarrollar material gráfico informativo, digital e impreso para facilitar la inscripción y asignación a los aspirantes a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

5.1.6 Objetivo de Diseño.

Diseñar piezas que faciliten el acceso a información clara, concisa y atractiva para los aspirantes a estudiantes de las carreras técnicas, con el fin de aumentar la comprensión y la retención de la información proporcionada por el área administrativa de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

5.1.7. Descripción del proyecto.

Desarrollar cuatro piezas, de las cuales se duplicarán dos de ellas para presentar el proceso de inscripción de otros cursos técnicos

5.1.8. Presupuesto.

El presupuesto para este proyecto oscila en los Q.51,048.27 (ver tabla 2).

5.1.9. Restricciones.

El uso de otros colores fuera de la paleta de colores, uso de otras tipografías diferentes de Franklin Gothic Demi, Acumin Variable Concept; además de agrandar mucho el tamaño de los muñequitos de la infografía.

5.1.10. Público Objetivo.

El grupo objetivo está ubicado en su mayoría en áreas urbanas de la capital de Guatemala, debido a que las carreras solo están en modalidad presencial, aunque pueden venir de cualquier parte del país siempre y cuando residan en la ciudad capital, cuyo nivel socioeconómico les ha permitido alcanzar estudios de diversificado, así como el acceso a recursos como agua, electricidad, vehículos, alimentación y diversos servicios básicos y comunicación. Son hombres y mujeres entre las edades de 17 a 40 años, pertenecientes a las clases media-baja y media, y con ingresos que les permita un acceso a diversos servicios, medios de comunicación y entretenimiento. Valoran el esfuerzo y buscan oportunidades para su superación profesional.

5.1.11. Mensaje a Transmitir.

“La información no solo se transmite por medio de palabras sino también a través de imágenes”.

¿Qué proyecto se hará?

Infografías que constan de ilustraciones en una composición de frecuencia.

5.2 Recopilación de Referentes visuales.

A continuación, se presentan las distintas imágenes de referencias que servirán de guía e inspiración para la creación de las infografías.

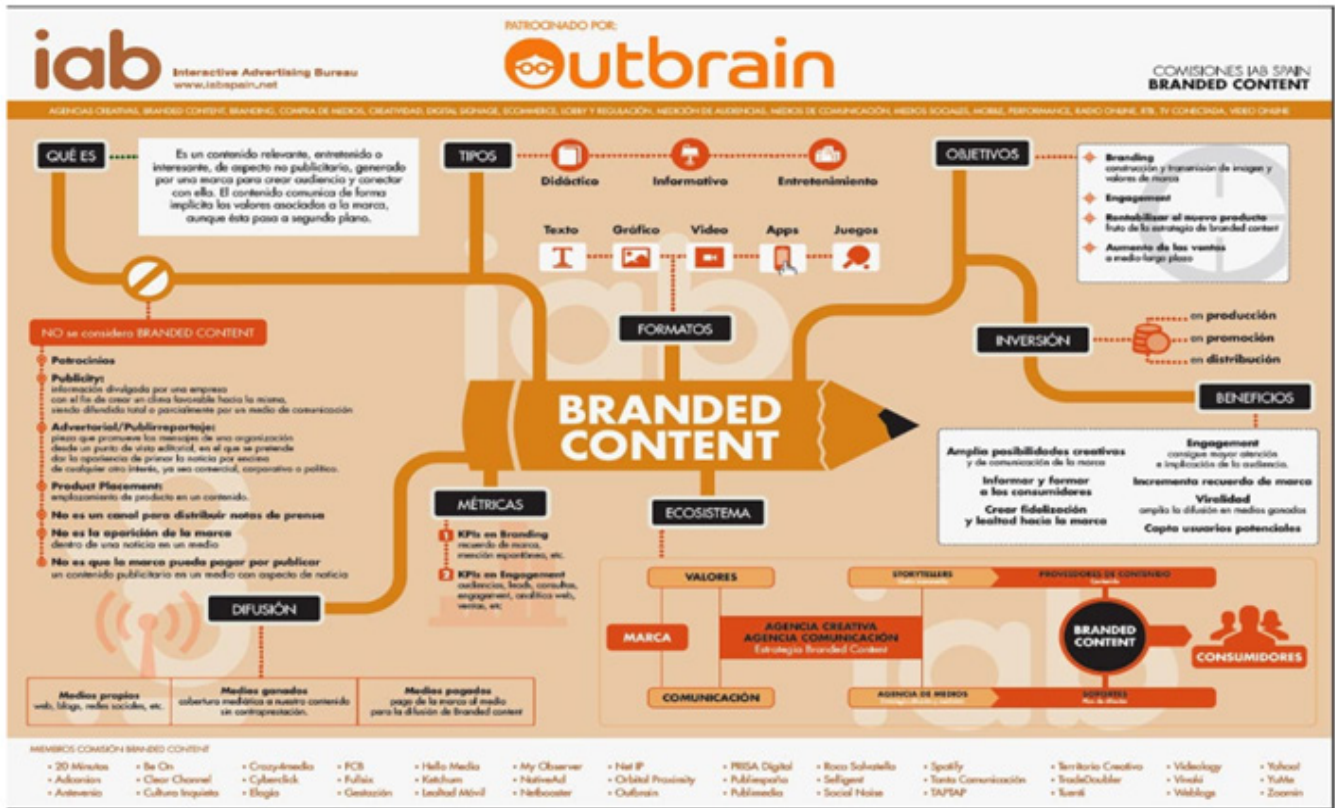
Las referencias visuales son importantes herramientas para comunicar el diseño de una marca; pueden despertar la creatividad e innovación a través de ejemplos, ideas y direcciones. Además, ahorran tiempo y recursos al evitar revisiones innecesarias, malentendidos o errores.

5.2.1. Referencias de infografías y diagramación.

Se puede observar que, en estas referencias, se hace un buen uso de los espacios en blanco, permitiendo que la información respire y sea menos cargado visualmente para el lector.



Figuras 5-6. Referencias de infografías y diagramación. Fuente: Pinterest.com



Figuras 7-10. Referencias de infografías y diagramación. Fuente: Pinterest.com

5.2.2 Estilo de diseño **FLAT DESIGN**.

El estilo *Flat Design* resulta minimalista y con simplicidad estética, como en las referencias recopiladas, se enfoca en la funcionalidad ofreciendo un mensaje simple y directo con un formato claro, la idea es que sea comprensible al lector.



Figuras 11-14, Estilo de diseño **FLAT DESIGN**. Fuente: Pinterest.com

5.3 Estrategias de Aplicación de la pieza a diseñar.

En esta sección se aplicó la técnica creativa de las 6W. Esta técnica consiste en analizar las evidencias a través de las preguntas: ¿Qué?, ¿para qué?, ¿con qué?, ¿con quién es?, ¿cuándo? y ¿dónde? Las cuales podrían evidenciar posibles mejoras unidas a la persona, el contexto, el tiempo o las causas del problema que nos lleven a un nuevo reto.

5.3.1. What? ¿Qué se hará?

El diseño de las piezas a desarrollar consta de seis infografías en las cuales se describen procesos de inscripción y asignación para las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

5.3.2. What for? ¿Para qué se hará?

Para informar a los aspirantes de las carreras técnicas de una manera mucho más comprensible las instrucciones de los procesos de inscripción y asignación a las mismas, con el propósito de aumentar las inscripciones y agilizar el proceso de las asignaciones.

Se espera que estas infografías sean un material efectivo para los fines que la Escuela de Ciencias Lingüísticas requiere, de manera que los aspirantes puedan hacer sus procesos más rápida y efectivamente.

5.3.3. With which? ¿Con qué se hará?

Las piezas de diseño gráfico elaboradas fueron infografías digitales e impresas.

Estas piezas fueron creadas con programas Photoshop, Illustrator; insumos e información brindados por la Escuela de Ciencias Lingüísticas usando el estilo de ilustración Flat Design.

5.3.4. Who with? ¿Con quiénes se hará?

a. Involucrados Directos:

- Organización Escuela de Ciencias Lingüísticas:
 - Licenciada María Alejandra Muñoz
- Docentes Universitarios de la Escuela de Diseño:
 - Licenciado Gustavo Jurado.
 - Licenciada Isabel Meléndez.

b. Involucrados Secundarios:

- Los involucrados para alcanzar el objetivo y éxito del proyecto constan de los siguientes integrantes:
 - Familia
 - Asesores Diseñadores
 - Compañeros de clase.

5.3.5. When? ¿Cuándo?

La duración en cuestión de vigencia del proyecto con la Escuela de Ciencias Lingüísticas se estima entre el 9 de septiembre al 14 de noviembre del año 2024. Aunque el proyecto de graduación dio inicio desde la primera semana de julio, con la institución ChildFund con quien se trabajó el EPS, esta anuló el proyecto tipo A debido a inconvenientes ajenos a la Universidad y al estudiante de Diseño; por lo que se reinició el proyecto con una nueva institución.

5.3.6. Where? ¿Dónde?

La ubicación para trabajar el proyecto sería en el departamento de Guatemala, en la ciudad capital. Con una modalidad mixta: hogar del epesista y asistiendo al edificio S13 de la Universidad de San Carlos campus central zona 12, Ciudad de Guatemala.

5.4. Concepto Creativo.

Lasswell, H. D. define a la creatividad como: «La disposición para hacer y reconocer las innovaciones valiosas» . El concepto creativo es la manera de formular una idea original e innovadora para la ejecución de un proyecto, marca o producto. En este caso, es la idea con la cual el proyecto de graduación elaborado se rige para desarrollar las piezas.

a.Carácter de las piezas:

Lo que se quiere comunicar son los pasos claros y definidos para los procesos de inscripción y asignación a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

b.Concepto:

Pasos a seguir.

c. Insight:

“Una imagen habla más que mil palabras”

Para lograr este concepto, se hace uso de las siguientes técnicas creativa:

- Lluvia de ideas
- Scamper*
- Estratal

5.4.1. Técnica Creativa.

a. Lluvia de ideas.

Merriam-Webster define la “brainstorming” o lluvia de ideas como « la consideración de ideas por parte de una o más personas con el fin de crear o encontrar una solución para un problema.⁴⁸

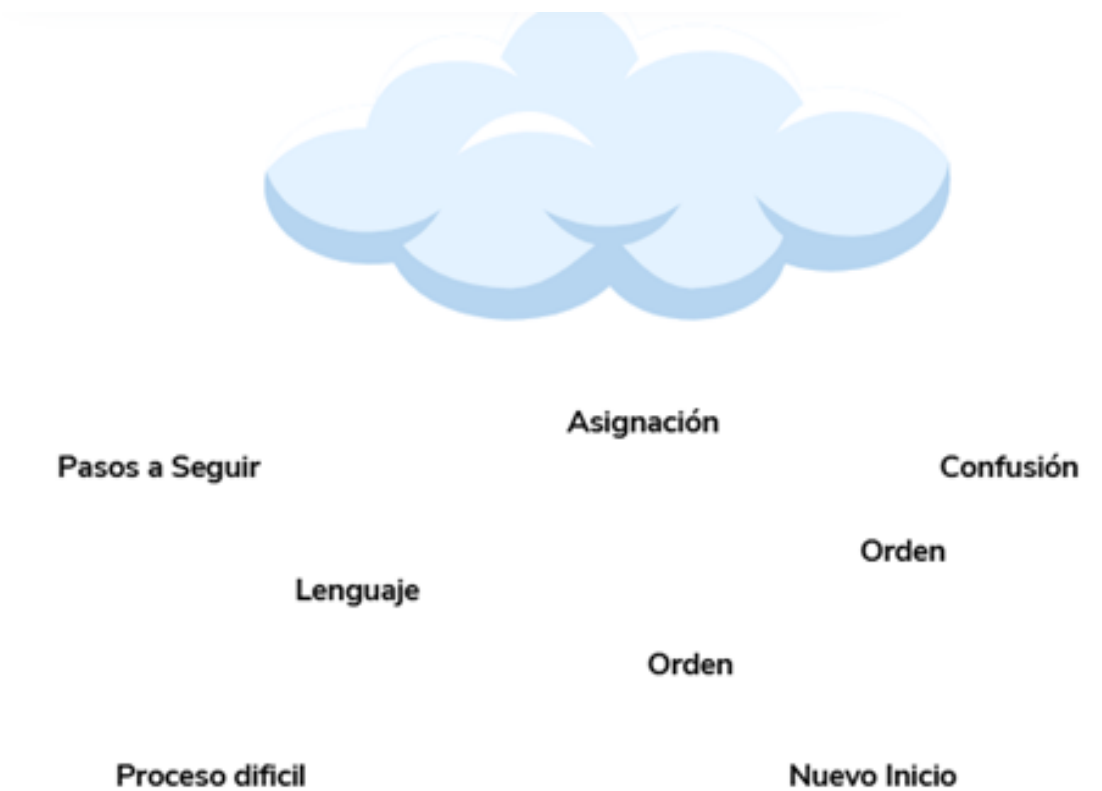


Figura 15. Lluvia de ideas. Fuente: Elaboración propia.

⁴⁸Atlassia. «Lluvia de ideas», acceso 15 de octubre de 2024, <https://www.atlassian.com/es/work-management/project-collaboration/brainstorming#:~:text=En%20ingl%C3%A9s%2C%20el%20Merriam%2DWebster,una%20soluci%C3%B3n%20para%20un%20problema%22.> 2.

Durante la ejecución de esta técnica, se encontraron ideas como: Pasos por seguir, lenguaje, asignación, orden, nuevo inicio, confusión. Todas estas relacionadas al problema de la comprensión a las instrucciones para inscribirse y asignarse

Finalmente, el concepto encontrado, luego de analizar y meditar, fue: **Dificultad de ingreso.**

b. Scamper.

La técnica de *scamper* consiste en un modelo generador de ideas basadas en una serie de preguntas establecidas: sustituir, combinar, adaptar, modificar, poner en otro uso, eliminar y reorganizar, ya sea hacer de manera individual.

S

Sustituir: Sustituir tipografías convencionales por una tipografía que refleje claramente la información. Esto no solo agregará originalidad al diseño, sino que también establecerá una comunicación efectiva con el grupo objetivo.

C

Combinar: Combinar colores saturados con un diseño minimalista y limpio. La fusión de colores con un diseño simple puede crear un impacto visual fuerte y atractivo, destacando elementos clave del material de apoyo.

A

Adaptar: Se pueden adaptar las paletas de colores de acuerdo con la temática de cada información. Por ejemplo, utilizar colores cálidos y vibrantes en información para asignaciones, y colores más fríos y suaves en otro tipo de información mas seria comunicados o información importante.

M

Modificar: Modificar la disposición de los elementos para que no parezca únicamente como una sobrecargada infografía, y así crear una pieza informativa que sea atractiva y agradable a la vista y lectura.

P

Poner en otro uso: Poner en uso la orientación en vertical para cambiar la dirección de lectura de manera descendente.

E

Eliminar: Se podría evaluar eliminar los enlaces y códigos qr que no corresponden a la información de cada proceso no actualizado.

R

Reorganizar: Reorganizar la estructura del material en función de del contenido. Cada sección estará en una secuencia mucho mas ordenada indicando una dirección visual al leer la piezas.

Figura 16. Técnica de *Scamper*. Fuente: Elaboración propia.

El concepto encontrado con esta técnica fue:

Estructuras informativas.

c. Estratal.

Un estratal consta en una serie de enunciados paralelos, los cuales están considerados como una totalidad. Los enunciados no necesitan tener conexión alguna y mucho menos se pretende entenderlos ni que resulten analíticos. De esta forma la mente se sensibiliza resultando en la aparición de nuevas ideas.

Tema: los aspirantes a los técnicos tienen muchas dudas porque no leen la información aunque se les dé forma completa.

- Cuando en una lectura hay mucho texto la mayoría de la gente no lo lee.
 - Los párrafos que ocupan una hoja entera son más difíciles de leer que el mismo párrafo dividido en 3 o 4 párrafos.
 - Mucho texto, pero sin forma de guiarse en la lectura es como un libro de 500 páginas, pero sin títulos.
 - Cada paso tiene que estar en un apartado diferente, no todo en un mismo lugar.
- Los estudiantes preguntan por qué no entendieron las instrucciones.
 - Muchas veces los estudiantes simplemente no quisieron leer la información porque era mucha y por eso prefieren preguntar.
 - Otras veces sí lo leyeron todo, pero no lo pudieron digerir ni entender porque no está muy bien distribuida.
- Darles todo de golpe no sirve para algunos porque quieren la información sintetizada, pero otros sí quieren toda la información.
 - Hay estudiantes que entienden mejor de forma visual y directa.
 - Hay estudiantes que prefieren infografías.
 - Hay otro grupo que prefiere íconos con un texto a la par.
 - Pero también hay estudiantes que quieren más información, pero correctamente distribuida para ubicarse más fácilmente cuando se pierdan en la lectura.
 - Hay estudiantes que quieren un texto completo, pero bien separado y estructurado.
 - Hay otro grupo que quiere lo mismo, pero con el texto resaltado con colores en las partes más importantes.

Figura No.17 Técnica Estratal. Fuente: Elaboración propia.

El concepto encontrado fue: **No lo encontré porque hay mucho texto.**

5.4.2. CONCEPTO CREATIVO FINAL.

El concepto creativo encontrado fue:
“Secuencia de claridad”

Conceptos de técnicas usadas:

- Dificultad de ingreso.
- Estructuras informativas
- No lo encontré porque hay mucho texto.

El concepto creativo encontrado fue: **“Secuencia de claridad”**

Este concepto hace referencia a la idea que tiene el efecto de movimiento y avance encontrados en diferentes procesos en la vida cotidiana. Tal y como el mecanismo de una máquina o simplemente en la acción de caminar en una línea recta con el fin de llegar a un destino o lograr un objetivo. Así como la luz de la aurora, que va en aumento hasta que el día es perfecto. Esto se denota en los colores y los elementos gráficos de las infografías como los engranajes. De esta manera, los aspirantes logran comprender con mayor claridad los pasos a seguir para la asignación e inscripción a los cursos técnicos de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

5.5 Premisas de Diseño

Esta sección tiene como finalidad presentar todas las ideas y premisas que se colocarán como pilares para el desarrollo de las piezas gráficas de manera que tengan estética, coherencia, orden y armonía. Al tener una idea más clara acerca de la dirección a la cual estarán las infografías, lo único que queda es desarrollar las piezas de manera que no se alejen de la idea establecida para la creación y gestión del proyecto.

5.5.1 Premisas Cromáticas.

La paleta cromática elegida cumple de manera eficiente al usar los colores fríos como base principal y los colores cálidos para las numeraciones de cada uno de los pasos de los procesos de inscripción.



Figura 18. Paleta Cromática. Fuente: Elaboración propia.

5.5.2 Premisa Tipográficas.

La selección tipográfica de este proyecto consta de las fuentes tipográficas Franklin Gothic Demi para los titulares y para los cuerpos de texto Acumin Variable Concept, estas fuentes se consideran con la idea de secuencia y orden.

TITULAR

Franklin Gothic Demi
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
LlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZz1234567890
!@#\$%^&*()-=[\];',./_+{}:"<>?`|~

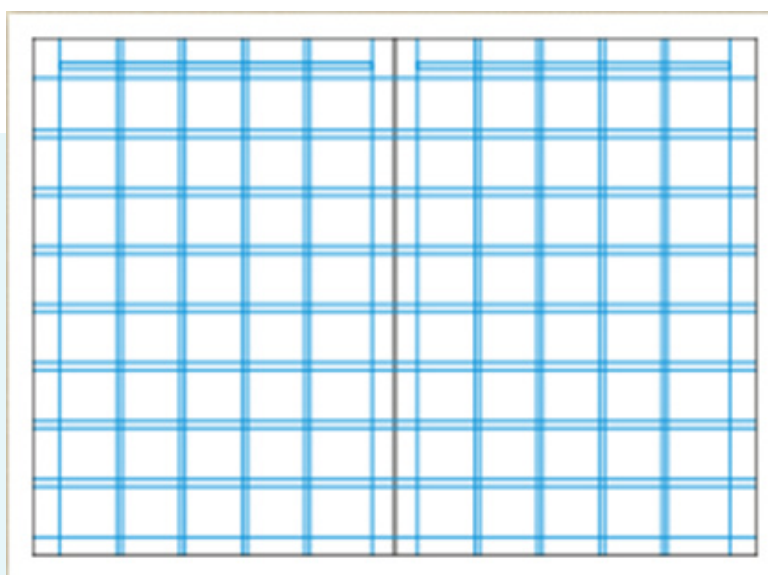
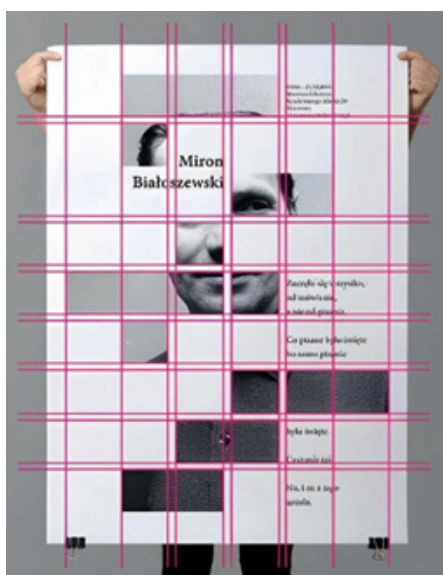
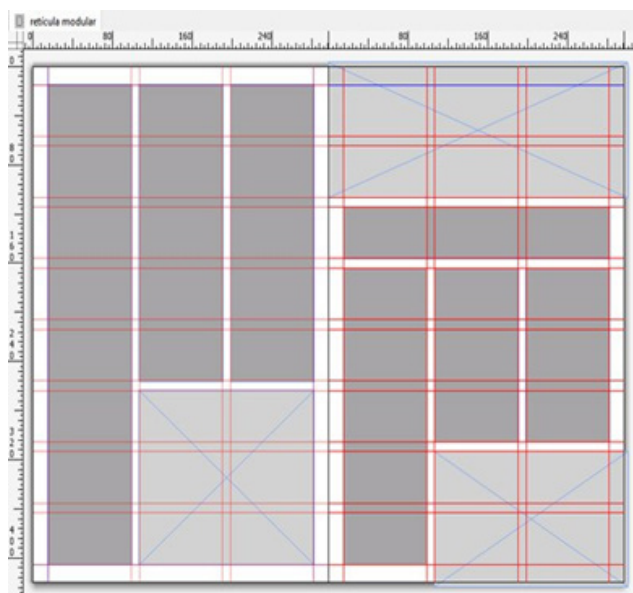
Cuerpo de Texto

Acumin Variable Concept
 AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
 LlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVv
 WwXxYyZz1234567890
 !@#\$%^&*()-=[\];',./_+{}:"<>?`|~

Figura 19. Tipografía. Fuente: Elaboración propia.

5.5.3. Diagramación.

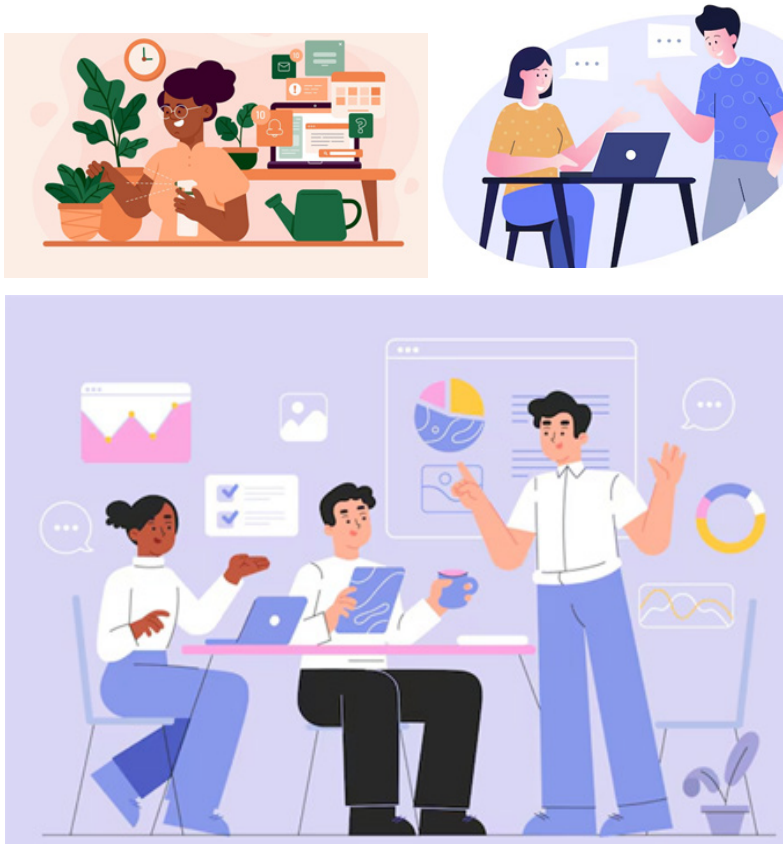
Se optó por la retícula modular debido a la gran libertad de diagramación que otorga para colocar cada uno de los elementos de la maqueta.



Figuras 20-23. Reticulas Diagramación. Fuente: https://issuu.com/samanthaalarconp/docs/folleto_-_uso_de_ret_culas_en_el_dise_o_editorial.

5.5.4. Ilustraciones.

Se consideró usar el estilo de ilustración Flat Design debido al estilo minimalista que resulta estéticamente agradable a la vista siendo muy funcional



Figuras 24-26. Flat Design. Fuente: Pinterest.com

Concluyendo, la definición creativa resulta ser un proceso muy interesante en donde las ideas surgen y pueden plasmarse con creatividad, dando como resultado materiales excepcionales de diseño.

En el siguiente capítulo se dará inicio al proceso denominado producción gráfica, en donde se mostrará todo el proceso que se llevó a cabo la creación de cada una de las piezas gráficas planificadas en base a las premisas.

6

Producción Gráfica.

En este capítulo se da a conocer la evolución gráfica que tuvo el proyecto desde el nivel 1 de visualización hasta los cambios finales en la 3ra. validación.

6.1 Nivel 1 de Visualización: Proceso de Bocetaje.

El nivel uno de visualización es donde se hacen las primeras propuestas de ideas y concepto para el proyecto, a manera de buscar un estilo que pueda ajustarse a lo que la Escuela de Ciencias Lingüísticas necesita, seleccionando una tipografía y estableciendo la retícula de diagramación, así como el boceto tomando en cuenta toda la información pertinente, poniendo por práctica todos los conocimientos aprendidos. Todos los bocetos se hicieron a mano alzada.

6.1.1. Propuestas de Diseño-Bocetos:

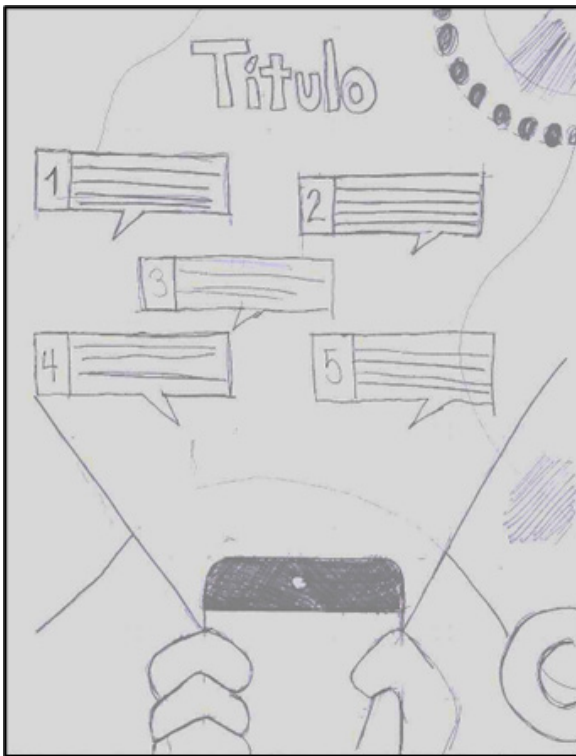
Propuesta No. 1



Propuesta No. 2



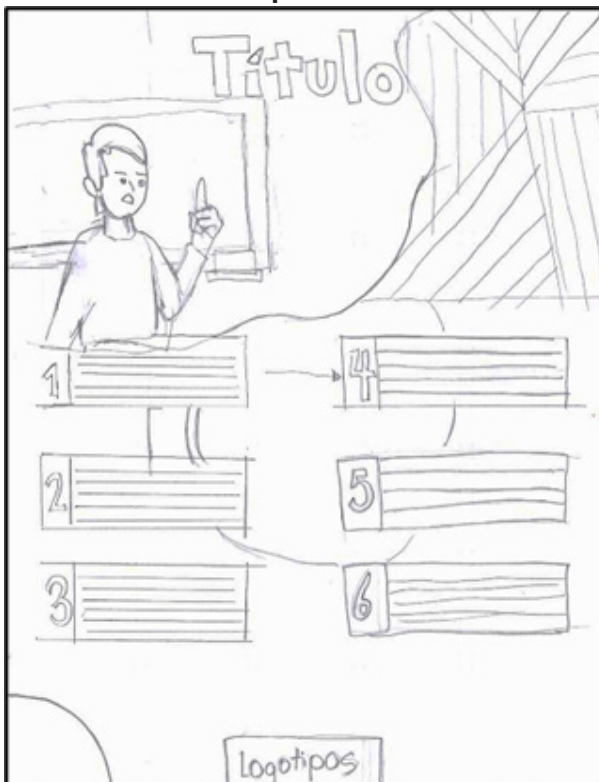
Propuesta 3



Propuesta 4



Propuesta 5



Figuras 27-31. Propuestas de bocetos para autoevaluación.
Fuente: elaboración propia.



6.1.2 Primera Validación: Autoevaluación.

Esta primera validación del proyecto se realizó haciendo uso de una tabla de autoevaluación, (cuyos resultados se encuentran en el apartado para anexo 1 “Autoevaluación”) para calcular el nivel de la funcionalidad de cada propuesta, a manera de escoger las mejores, de la misma manera se realizó una coevaluación con alumnos del décimo ciclo de la carrera de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos, quienes reafirmaron los resultados de la autoevaluación.

Los bocetos de las propuestas uno al cuatro, recibieron las mejores calificaciones en la autoevaluación debido a que se acercan más a la idea de los requerimientos de la institución y la quinta propuesta se descartó, así que se procedió a la digitalización de las piezas de diseño.

6.2. Nivel 2 de Visualización.

El nivel dos de visualización es la digitalización de todos los bocetos y propuestas elegidas del nivel uno. Después de la primera validación se seleccionó las propuestas de los diferentes bocetos de las piezas gráficas a elaborar para el diseño de las infografías, las cuales son una versión preliminar digital mejor desarrolladas que se aproximan a las que serán el producto final.

a. Tipografía seleccionada.

TITULAR	Cuerpo de Texto
Franklin Gothic Demi	Acumin Variable Concept
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk	AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
LI MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv	LI MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZz1234567890	WwXxYyZz1234567890
!@#\$%^&*()-=[\];',./_+{}:"<>?` ~	!@#\$%^&*()-=[\];',./_+{}:"<>?` ~

Figura 32. Tipografía. Fuente: elaboración propia.

b. Paleta de colores.

C: 34.9 R:176 M: 0.39 G:222 Y: 5.88 B: 239 K: 0 #B0DEEF	C: 89.8 R:54 M: 74.12 G:76 Y: 6.27 B: 150 K: 0.39 #364C96	C: 90.2 R:22 M: 53.73 G: 82 Y: 39.22 B:104 K: 29.02 #165268	C: 10.59 R:233 M: 0 G:245 Y: 1.96 B:251 K: 0 #E9F6FB
C: 0.78 R:252 M: 21.96 G: 203 Y: 76.47 B: 79 K: 0 #FCCB4F	C: 0.39 R: 240 M: 56.08 G: 134 Y: 93.73 B: 27 K: 0 #F0861B	C: 0.78 R:233 M: 80 G: 81 Y: 60 B: 83 K: 0 #E95153	C: 27.06 R:156 M: 78.82 G: 66 Y: 87.06 B: 38 K: 24.71 #9C4226
C: 14.51 R: 207 M: 69.41 G: 98 Y: 93.33 B: 36 K: 3.92 #CF6324	C: 69.41 R:66 M: 1.96 G:179 Y: 46.27 B:158 K: 0 #42B39E	C: 79.61 R:38 M: 21.96 G:141 Y: 59.22 B: 120 K: 5.88 #268D77	

Figura 33. paleta cromática. Fuente: elaboración propia.

c. Retícula Seleccionada: “Modular”.

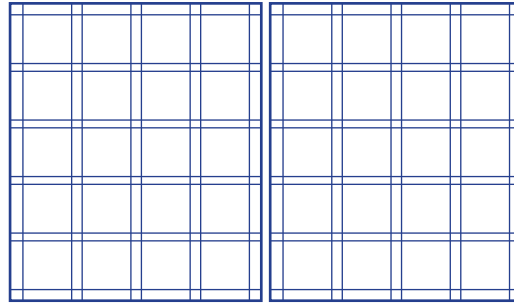


Figura 34. Reticula modular. Fuente: elaboración propia.

d. Piezas Gráficas:

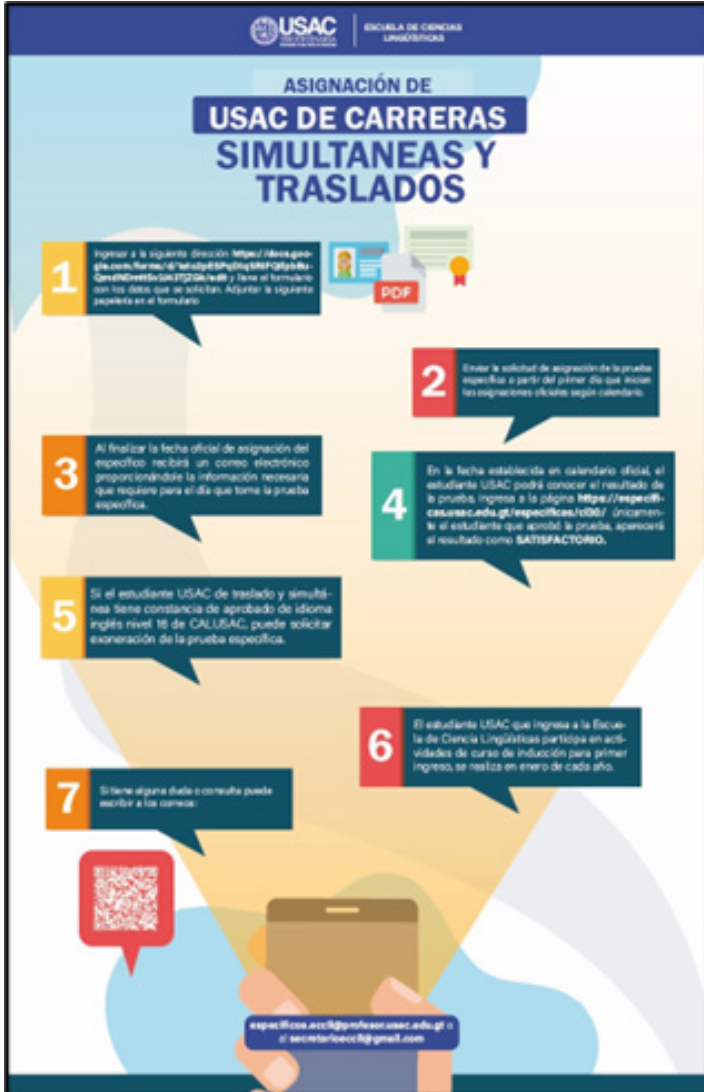
Pieza gráfica 1



Pieza gráfica 2



Pieza gráfica 3



Pieza gráfica 4



Figuras 35-38 Diseño preliminar de infografías. Fuente: Elaboración Propia.

6.2.1. Segunda Validación: Profesionales del tema de diseño gráfico.

En esta segunda validación se hizo por medio de un grupo focal formado por profesionales del diseño gráfico; mediante una entrevista grupal por medio de Google Meet. Se contactó a cada profesional y acordó una cita para la reunión, en la cual se hizo una presentación de las cuatro infografías realizadas.

Los aspectos que evaluaron fueron los siguientes:

- a. Color y composición.
- b. Orden y distribución del espacio.
- c. Tamaño y proporción.
- d. Funcionalidad.
- e. Técnica y estética.

6.2.1.1. Perfil de los evaluadores profesionales:

- a. Msc. Anaité Salguero.
Directora de Graffisk Boutique Creativa
- b. Lic. Karla Marroquín.
Licenciada en publicidad con
especialidad en diseño gráfico.
- c. Lic. Jenny Girón.
Licenciada en Comunicación y Diseño.
- d. Lic. Osiel Marín.
Licenciado en Diseñador Gráfico y
Animador 2D.
- e. Lic. Rafael Santiago.
Licenciado en Diseñador Gráfico.

6.2.1.2. Resultados:

El grupo focal de profesionales determinaron varios aspectos a mejorar en las que algunos coincidieron, como el aumentar el tamaño de las burbujas de textos, en el aprovechamiento de los espacios y otros tocaron aspectos diferentes, como el fondo, tamaño de la letra para mejor legibilidad, uso de íconos, que la idea de la información saliendo del celular está excelente.

Todos opinaron que las ilustraciones están limpias y la paleta de colores está muy bien, en general hay una buena diagramación y buen uso de la retícula modular.

- a.** Aumentar tamaño de la letra de manera que sea más legible.
- b.** Alineación de los números, que tengan diferente color y misma proporción.
- c.** Hacer líneas guías para los párrafos.
- d.** Aumentar el tamaño de las burbujas y deben ser del mismo ancho y de acuerdo con el contenido el alto cambia.
- e.** La curva de abajo hay que hacerla más definida para darle movimiento.
- f.** Agregar iconización para que sirva como un ayuda visual aunado a los globos de texto que se está utilizand.
- g.** Aprovechar mejor el espacio, se debe hacer mejor uso de este. Para ello, se podría diagramar diferente.
- h.** Hay que asegurarse que lleve menos información, complementar con más gráficos, agregar más elementos.

- i. En el texto no debe haber separación de las palabras al final de la línea para una mejor lectura.
- j. Se podría cambiar tonos de color en la ropa de los chicos manteniendo la misma paleta de colores.
- k. El agregar QR es una buena idea para acceder a los formularios, solo verificar una buena ubicación para ellos, así como estandarizar su tamaño.
- l. Se podría utilizar el modelo de los mapas del tesoro que tienen una línea que va guiando y con cada punto se va llegando a lugares.
- m. Sería más adecuado que la persona muestre una acción como alguien que está logrando esa asignación o quizá con una computadora, en lugar de la confusión aportarles una solución.
- n. Redondear los bordes de las burbujas, las esquinas suelen parecer agresivas.



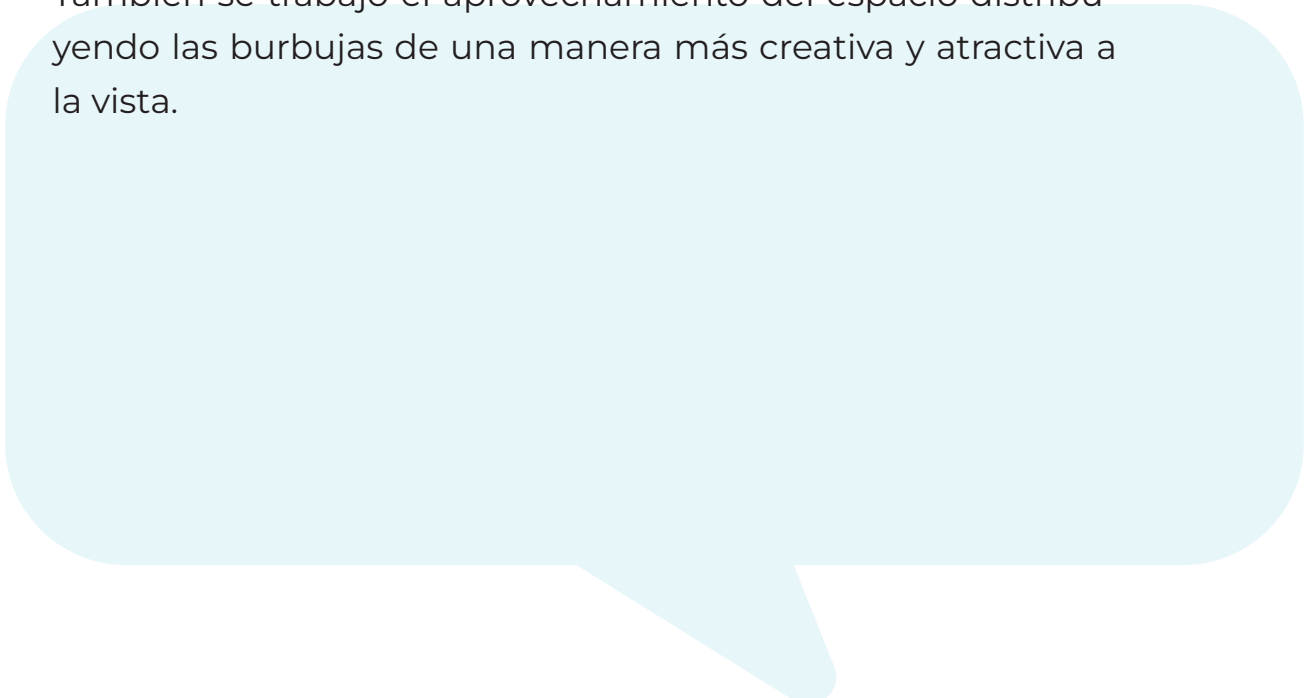
Figura 39 Captura de pantalla de laptop. Reunión con profesionales del diseño gráfico por Google Meet. Fuente: elaboración propia.



6.2.2. Ejecución de mejoras de las piezas gráficas luego de la 2da validación.

Después de la reunión con los profesionales de diseño, se procedió a hacer los diferentes cambios y correcciones de las piezas, de las cuales, las que más sobresalen las alineaciones, la utilización de más íconos para darle más dinamismo e interacción visual con las posiciones estratégicas de los QR que enlazan con los diferentes formularios de las carreras técnicas..

También se trabajó el aprovechamiento del espacio distribuyendo las burbujas de una manera más creativa y atractiva a la vista.



6.3. Nivel 3 de Visualización.

En este nivel de visualización se ajustan los detalles de las recomendaciones de los diseñadores. También se tomó la decisión de hacer ciertos cambios como lo fue en la primera infografía, tomando en cuenta la evaluación de los profesionales, se procedió a hacer un nuevo bocetaje para luego vectorizar y diagramar una nueva propuesta, la cual la reemplazó a la primera pieza de diseño..

a.Nuevo boceto que sustituirá la primera pieza gráfica:

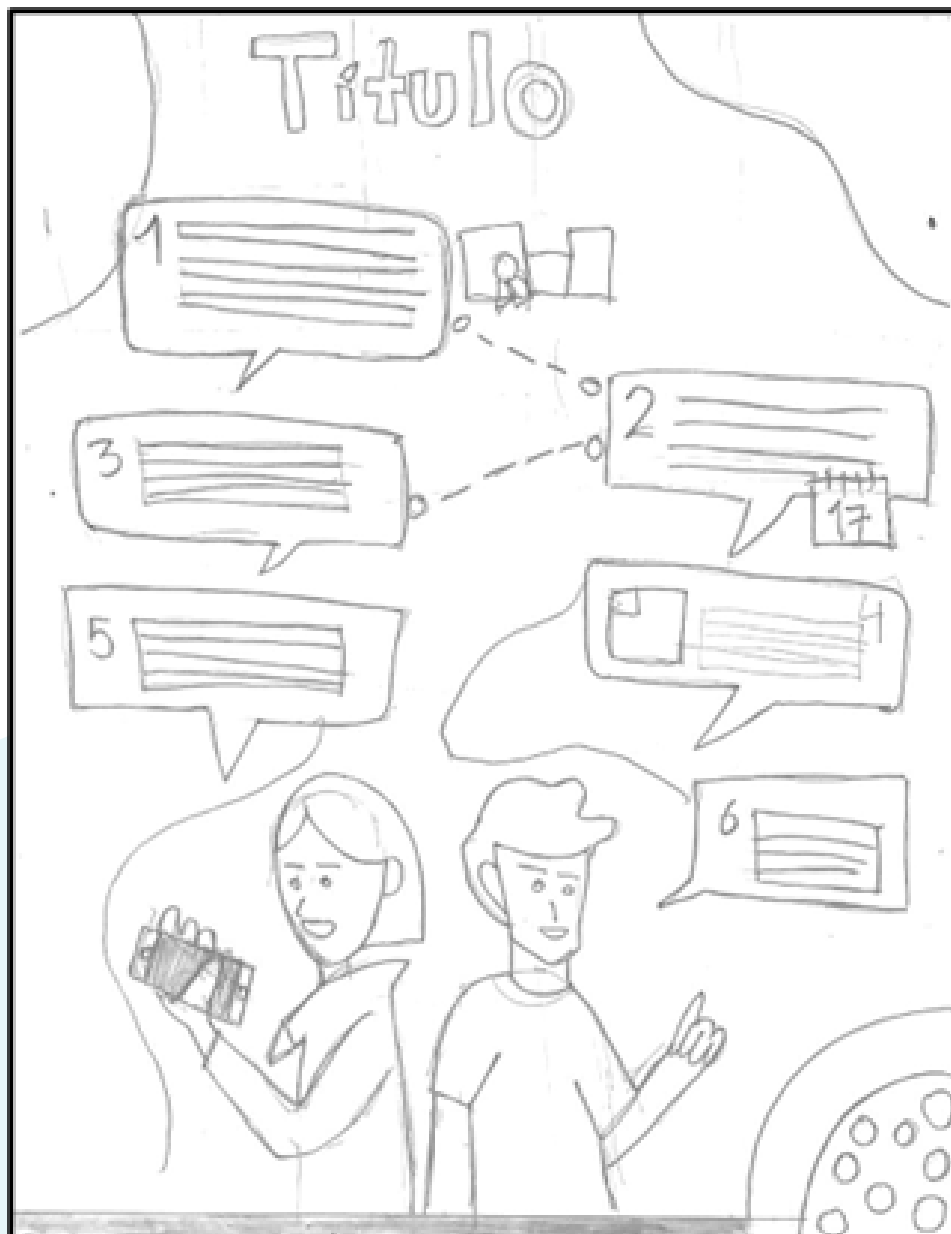


Figura 40. Boceto #6. Fuente: elaboración propia.

b. Piezas Gráficas Mejoradas

Pieza gráfica # 1



Pieza gráfica # 2



Pieza gráfica # 4



Fuente: elaboración propia.

6.3.1. Tercera Validación: Por la Institución y Grupo Objetivo

En esta validación se conocerá la opinión respecto a las piezas, tanto de la institución como de los beneficiarios. Para poder hacerlo se agendó una reunión presencial y se hizo solo un grupo focal el de la institución, debido a que según, la licenciada María Alejandra Muñoz, planificadora de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, los beneficiarios o grupo objetivo que, en este caso serían los aspirantes a las carreras técnicas, hacen sus procesos de asignación de manera virtual, generalmente ellos no se acercan a la Escuela, por lo que no se puede acceder a ellos, ni siquiera ellos los conocen hasta que ya son estudiantes.

Se realizó la reunión presencial con el grupo focal de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, siendo estos los profesionales:

a. Lic. María Alejandra Muñoz.

Planificadora de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

b. Carlos Escobar.

Programador de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

c. Mónica Solorzano.

Auxiliar Control Académico.

d. Dámaris Álvarez.

Oficinista de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

e. Orlando García.

Soporte Técnico de la Escuelas de Ciencias Lingüísticas.

6.3.2. Resultados:

El grupo focal después de observar las piezas gráficas opinaron lo siguiente:

En la pieza de diseño 1: “Asignación de aspirantes primer ingreso de prueba específica.”

- a. Aumentar el tamaño de “Escuela de Ciencias Lingüísticas”.
- b. Cambiar título a “Asignación de prueba específica primer ingreso, Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional”.
- c. En la burbuja de texto 1, cambiar el color del enlace, pues se ve muy pálido.
- d. En la burbuja de texto 2, cambiar texto por “Ingresar datos personales para asignarse el examen y luego descargue constancia de asignación”.
- e. Debido a que se trabaja la información segmentada para el Técnico de Lenguas de Señas y del Técnico en Traducción. La información es la misma, pero los enlaces cambian y los títulos de las carreras, aquí está la información general y hay formularios diferentes por lo que esta pieza de diseño debe duplicarse.

En la pieza de diseño 3:

- a. Se debe cambiar el título a “Asignación de USAC de carreras simultáneas y traslados”

En la Pieza de diseño 4:

- a.** Cambiar título, por “Solicitud de exoneración de examen específico del Técnico en Traducción y Correspondencia”
- b.** En la burbuja de texto 5 cambiar “Si el estudiante USAC de traslado y simultánea tiene constancia de aprobado de Lenguas de Señas de Guatemala” esto sería para la segunda pieza duplicada y cambia el enlace

6.3.3. Ejecución de mejoras de las piezas gráficas luego de la 3ra validación.

Después de la reunión y la evaluación por parte de los miembros de la Escuela de Ciencias Lingüísticas, se procedió a realizar las mejoras que la institución solicitó. Incluyendo la duplicación de dos de las piezas gráficas debido a que la Escuela usa información segmentada para las dos carreras técnicas.

Últimas Mejoras por parte de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

Se envió las correcciones de las piezas gráficas solicitadas por la Escuela de Ciencias Lingüísticas a la licenciada María Alejandra Muñoz, quien vía correo envió pequeñas mejoras aún por realizar, las cuales fueron

- a.** En la tercera infografía debes colocar bien el título, debe quedar así “Asignación de examen específico de inglés, de carreras simultánea/traslado”
- b.** En la tercera infografía le falta el título de la carrera.

Se procedió a hacer las últimas mejoras y dar por terminadas las piezas gráficas dando como resultado las infografías (ver anexo 2 en tamaño carta, aunque el tamaño real es tabloide).

6.4. Piezas Gráficas Finales.



Figura 45. Pieza gráfica #1- Asignación de aspirantes, primer ingreso de prueba específica. Fuente: elaboración propia.



Figura 46-Pieza gráfica #.1-Duplicada técnico universitario, intérprete de lengua de señas de Guatemala. Fuente: elaboración propia.


USAC
 TRICENTENARIO
 189-2019

ESCUELA DE CIENCIAS
 LINGÜÍSTICAS




SOLICITUD DE EXONERACIÓN DE EXAMEN ESPECÍFICO

TÉCNICO UNIVERSITARIO INTÉRPRETE DE LENGUA DE SEÑAS DE GUATEMALA

- El aspirante de nuevo ingreso o estudiante sancarlista de carrera simultánea o traslado que tiene aprobado el nivel avanzado de lengua de señas de Guatemala, puede solicitar exoneración de examen específico de cualquier institución certificada.

Si es aspirante de nuevo ingreso debe contar con la Constancia de Prueba de Orientación Vocacional y aprobada la Prueba de Conocimientos Básicos (Lenguaje) para solicitar exoneración del específico.
- El estudiante que presente constancia del curso avanzado de lengua de señas, debe tener la vigencia de dos años, a partir de la fecha de emisión.

No se aceptan constancias de curso con fechas fuera de lo indicado.
- Ingresa al formulario de Google: Llena el formulario y adjunta los requisitos que se solicitan.

ESCANEAR CODIGO QR
 
- Al validar la información recibida, se le enviará el formulario "Solicitud de Exoneración de Prueba Específica", para que lo complete con sus datos y enviarlo.
- Recibirás un correo electrónico informandole que la solicitud de Exoneración de Prueba Específica fue autorizada por la Secretaría Académica de ECCLL.
- En la fecha que indica el calendario oficial de Exámenes Específicos de la Escuela, ingresar a la página: [https://especificas.usac.edu.-gt/especificas/cl30/](https://especificas.usac.edu.gt/especificas/cl30/) y descarga la constancia de Exoneración del Examen Específico de Inglés.
- El estudiante que ingresa a la Escuela de Ciencia Lingüística participa en Curso de Inducción para primer ingreso, se realiza a finales de enero.

Visita la página de Facebook: Escuela de Ciencias Lingüísticas-USAC para conocer la fecha, hora y lugar programados.

ESCANEAR CODIGO QR
 

Figura 47-Pieza gráfica #2 Solicitud de exoneración de examen específico, técnico universitario de lengua de señas de Guatemala. Fuente: elaboración propia.



Figura 48- Pieza gráfica #3- Asignación de carreras simultáneas y traslados.

Fuente: elaboración propia.



Figura 49 Pieza gráfica #4 Solicitud de exoneración de examen específico del técnico en traducción y correspondencia internacional.

Fuente: elaboración propia.



Figura 50- Pieza gráfica #.4- Duplicada Asignación de estudiantes exonerados de prueba específica. Fuente: elaboración propia.

6.5. Fundamentación Técnica

6.5.1. Las partes más relevantes de las piezas gráficas.

Las partes más relevantes de las piezas gráficas que se trabajaron son:

- a.** Las burbujas de texto describen cada uno de los pasos que llevan al proceso de inscripción y asignación, algunas de ellas incluyen los enlaces.
- b.** Las ilustraciones son amigables y agradables a la vista, y no pueden ser editables.
- c.** Los enlaces por medio de QR que llevan a los aspirantes a los respectivos formularios, dando un acompañamiento a los aspirantes paso a paso en cada etapa de los procesos de inscripción y asignación.

6.5.2. Los criterios de diseño gráfico que prevalecieron para desarrollar el proyecto

a. Formato:

El formato de las infografías es tamaño de papel tabloide, que es de 11 x 17 pulgadas, o 432 x 279 mm. Es un formato de papel muy utilizado en la industria editorial y publicitaria. El tabloide es un tamaño de hoja que se usa para imprimir periódicos, revistas, folletos, catálogos, boletines, calendarios, y otros materiales promocionales. Su formato compacto y manejable facilita la lectura y el transporte.

c. Código Cromático.

b. Composición

La composición de la retícula utilizada es modular, debido a la amplia libertad que permite al diseñar.

La retícula modular es una retícula de columnas con un gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas creando una matriz de celdas que se llaman módulos. Cada módulo es una pequeña parte del espacio informativo y que una vez agrupados crean áreas llamadas zonas espaciales»⁴⁹



Figura 51. Paleta cromática. Fuente: elaboración propia

⁴⁹ Inisem. «Retícula Modular», acceso 15 de octubre 2024, <https://www.inisem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico/#:~:text=Una%20ret%C3%ADcula%20modular%20es%20una,crean%20%C3%A1reas%20llamadas%20zonas%20espaciales.>

d. Código Tipográfico.

TITULAR	Cuerpo de Texto
Franklin Gothic Demi	Acumin Variable Concept
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk	AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKk
LI MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv	LI MmNnOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZz1234567890	WwXxYyZz1234567890
!@#\$%^&*()-=[],',./_+{}:"<>?` ~	!@#\$%^&*()-=[],',./_+{}:"<>?` ~

Figuras 52-53. Código tipográfico. Fuente: elaboración propia

e. Código Lingüístico.

El lenguaje utilizado es el aplicado en el sector educación, a nivel universitario, debido a que es para aspirantes a estudiantes de carreras técnicas que ofrece la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

6.6. Lineamientos para la puesta en práctica.

Tomando en cuenta que el proyecto consta de infografías, los aspirantes a estudiantes de las carreras técnicas solo tienen que seguir paso a paso las instrucciones para los debidos procesos. Así como acceder a los enlaces para los formularios correspondientes.

Entre los lineamientos de la puesta en práctica está lo siguiente:

6.6.1 Componentes del proyecto.

El proyecto se compone de seis infografías para ser utilizadas por los aspirantes en las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas.

a. La primera infografía es la primera pieza gráfica donde se detallan los cinco pasos para la asignación de aspirantes de primer ingreso de prueba específica, incluyendo tres QR en los pasos 1,3 y 4. Las ilustraciones consta de dos chicos que comprenden los pasos y acceden desde su celular para sus asignaciones.

b. La segunda infografía, es la primera pieza gráfica duplicada donde se detallan los cinco pasos para ingresar a la carrera de Técnico Universitario de Lengua de Señas de Guatemala, con la diferencia que los enlaces QR llevan a direcciones diferentes, pero contiene las mismas ilustraciones que la anterior.

c. La tercera infografía, es la segunda pieza gráfica donde se describen los siete pasos para solicitud de exoneración de examen específico para el Técnico Universitario de Intérprete de Lengua de Señas de Guatemala, en los pasos 3, 6 y 7 aparecen enlaces QR para acceder a los formularios. Las ilustraciones muestran a una chica confundida por no entender la información, más el chico tiene acceso a la infografía y comprende cada paso para solicitar la solicitud de exoneración

d. La cuarta infografía, es la tercera pieza gráfica y consta de los siete pasos para asignarse a carreras simultáneas y traslados, en los pasos 1 y 7 tiene acceso a los enlaces QR para acceder a los formularios. La ilustración muestra como del celular sale la información por medio de burbujas de conversación.

e. La quinta infografía, es la cuarta pieza gráfica y describe los siete pasos para solicitar la exoneración del examen específico del Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional. Los pasos 1, 4, 6 y 7 tiene acceso a los enlaces QR. La ilustración muestra a un chico haciendo su proceso de exoneración en su computadora portátil desde la comodidad de su casa, se observa la utilización de varios íconos que hacen de esta infografía muy amigable y fácil de comprender como las demás.

f. La sexta infografía es el duplicado de la cuarta pieza de diseño, consta de los mismos componentes, solo que está dirigida a la asignación de los estudiantes exonerados de la prueba específica, y tiene enlaces QR diferentes a la quinta infografía.

Las infografías serán entregadas a la Escuela de Ciencias Lingüísticas en formato digital PDF y Canvas, para su reproducción impresa en formato tabloide.

6.6.2. Especificaciones técnicas.

- Infografía informativas.
- Bocetaje hecho a mano alzada.
- Documento digital en PDF y Canvas.
- Diseñado y maquetado en InDesign.
- Ilustraciones hechas en Adobe Illustrator.
- Tamaño Tabloide 11 x 17 pulgadas.

6.6.3. Condiciones de uso.

La entrega se hará a la Escuela de Ciencias Lingüísticas en formato digital PDF y Canvas; así como una copia impresa en formato tabloide de cada una de las infografías.

Las infografías finales son las siguientes:

- a. Infografía para Asignación de aspirantes de primer ingreso de prueba específica.
- b. Infografía para Ingreso a Técnico Universitario, Intérprete de Lengua de Señas de Guatemala.
- c. Infografía para Solicitud de exoneración de examen específico, Técnico Universitario de Lengua de Señas de Guatemala.
- d. Infografía para Asignación de carreras simultáneas y traslados.
- e. Infografía para Solicitud de exoneración de examen específico del Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional.
- f. Infografía para la asignación de los estudiantes exonerados de la prueba específica.

6.6.4. Condiciones de reproducción.

Se hará entrega de los siguientes archivos digitales para la visualización de las piezas gráficas seis infografías (dos de ellas duplicadas, pero con enlaces diferentes):

- Archivo de Canvas editable
- Iconos y figuras no editables
- Información editable
- PDF de todas las piezas juntas

La resolución máxima de cada una de las infografías es de 150 ppi para que se puedan reproducir. El modo de color para imprimir todas las piezas debe ser CMYK para que no se vea tan diferente a lo que se ve en pantalla.

Para ver las piezas de manera digital, no es necesario realizar muchos cambios, pues estas pueden ser publicadas fácilmente en el modo de color RGB (monitores).

Los códigos QR deben ser actualizados constantemente para que, al momento de escanearlo, este lleve al lector al enlace correspondiente.

6.7. Aporte Económico del Estudiante de Diseño.

A continuación, se detalla el aporte económico real que el estudiante de Diseño invirtió para la elaboración del proyecto y constituye el costo del proyecto.

Costos fijos		Q 561.45
Agua	Q 40.00	
Luz	Q 100.05	
Teléfono	Q 50.75	
Internet	Q 100.00	
Depreciación de Equipo	Q 238.75	
Actualización Licencias	Q 31.90	
Costos Variables		Q 1,524.25
Útiles de Oficina	Q 424.25	
Gastos de Transporte	Q 1,100.00	
Servicios Profesionales de Diseño		Q 23,000.00
Investigación	Q 750.00	
Bocetaje	Q 1,500.00	
Digitalización	Q 6,500.00	
Diagramación	Q 7,000.00	
Honorarios	Q 7,250.00	
Subtotal		Q 25,085.70
Impuestos		Q 4,257.65
IVA	Q 3,005.40	
ISR	Q 1,252.25	
Total		Q 29,343.35

Tabla 3. Cálculo de costo real del proyecto/aporte real del estudiante de diseño. Fuente: elaboración propia.

En el siguiente capítulo se detalla la síntesis del proyecto, que consta de conclusiones, recomendaciones y las lecciones aprendidas.

7

Síntesis del Proyecto

En este capítulo se da a conocer todas las conclusiones de acuerdo con los objetivos, las recomendaciones para la institución y para la universidad con el objetivo de dar retroalimentación y lograr una mejora en la metodología. Adicionalmente estarán las lecciones aprendidas alrededor de este semestre y durante la gestión del proyecto para destacar los hallazgos más relevantes que se encontraron.

7.1. Conclusiones

- a.** Colaborar con la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala con la producción de material gráfico para mejorar la experiencia y la eficiencia del proceso de inscripción y asignación; facilitando el acceso a información clara, concisa y atractiva para los aspirantes a estudiantes, con el fin de aumentar la comprensión y la retención de la información proporcionada por el área administrativa de la Escuela.
- b.** Comunicar mediante la inclusión de material visual, simplificando el lenguaje, difusión clara de los procedimientos y requisitos de inscripción y asignación por medio de la implementación de infografías que promueven la comprensión de la información, con el propósito de resolver las dudas y disminuir las consultas repetitivas en las redes sociales y páginas web de la Escuela.
- c.** Diseñar infografías que incluyeron elementos visuales y atractivos, como imágenes, gráficos y esquemas, con el objetivo de mejorar la presentación de la información, facilitar su comprensión y aumentar el interés de los aspirantes en el contenido proporcionado.

7.2. Recomendaciones.

7.2.1 Para La Escuela de Ciencias Lingüísticas.

Evaluar periódicamente la efectividad de sus distintos procesos y actualizar los mismos de manera que pueda facilitar el acceso a la información por parte de los aspirantes y estudiantes, lo que ayudaría a una mayor eficiencia de su área administrativa. Esto se logra mediante la utilización de las herramientas de diseño y tecnología, dando oportunidad a los futuros graduandos de Diseño Gráfico y otras facultades de desarrollar sus trabajos de EPS, obteniendo un beneficio mutuo que impactará en el funcionamiento de la Escuela.

7.2.2 Para la Escuela de Diseño Gráfico.

Es importante que los requerimientos de los licenciados asesores puedan ser con un criterio unificado para que los estudiantes tengan una mejor comprensión de lo solicitado, logrando con ello calidad en sus trabajos; tanto en relación con el tiempo, desarrollo y gestión de los proyectos de graduación que sean asignados o seleccionados.

7.2.3 Para los futuros estudiantes de proyecto de graduación.

- a.** Deben considerar una buena elección dentro de sus opciones de instituciones para elaborar su EPS, ya que algunas no son colaborativas, no proporcionan el soporte, asesoría y guía que el estudiante necesita; algunas veces terminan anulando proyectos o no dando la información necesaria para terminar estos, provocando retrasos a los epeistas.
- b.** Una recomendación personal es que se puedan preparar con antelación con un diseño para diagramar el informe final para facilitar la maquetación del informe trabajado durante el semestre.
- c.** La planificación del tiempo es importante para prever imprevistos, así evitar contratiempos. .
- d.** Para aquellos estudiantes que no tienen una institución para hacer su EPS puedan incluir a la Universidad de San Carlos como una opción viable para ayudar en los diferentes proyectos que esta desarrolla.

7.3. Lecciones Aprendidas

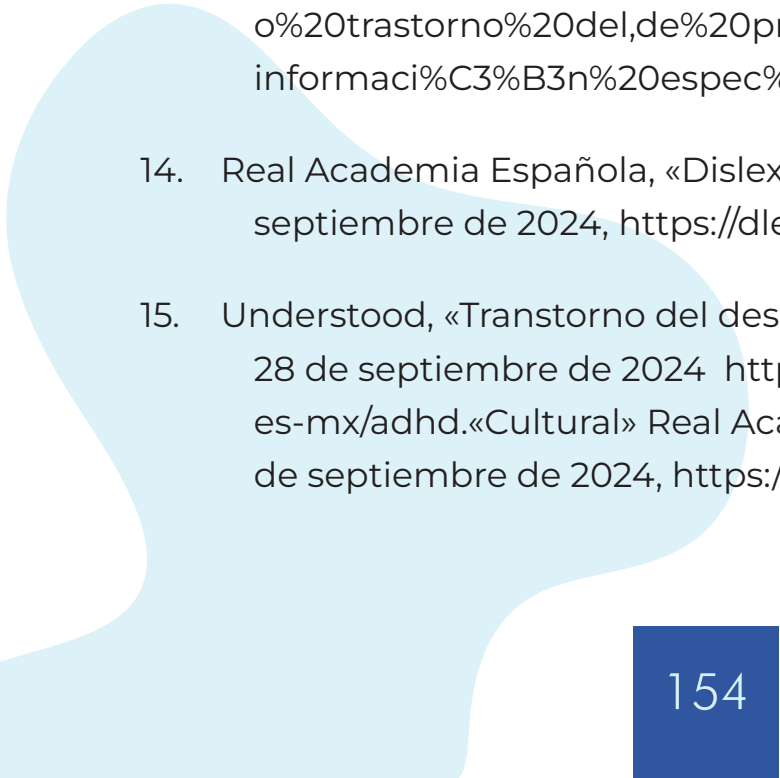
- a. Al inicio del proceso aprendí que las medidas de protección que tienen las ONG relacionadas con la seguridad infantil son bastante rigurosas y cuán importante es su trabajo desinteresado a favor de la niñez en Guatemala.
- b. Durante el desarrollo del proceso de EPS, aprendí la importancia de reconocer y ser consciente que todo proyecto tiene sus inconvenientes, muchas veces situaciones fortuitas que lógicamente deben corregirse en el camino, preparándose mental y emocionalmente para afrontarlas.
- c. Nunca hay que pasar por alto las oportunidades que la vida ofrece y el apoyo recibido, hay que saber aprovechar el tiempo, esforzarse y no darse por vencido sabiendo que Dios no abandona y aunque muchas veces parezca difícil, es posible llegar a la meta si no se renuncia.



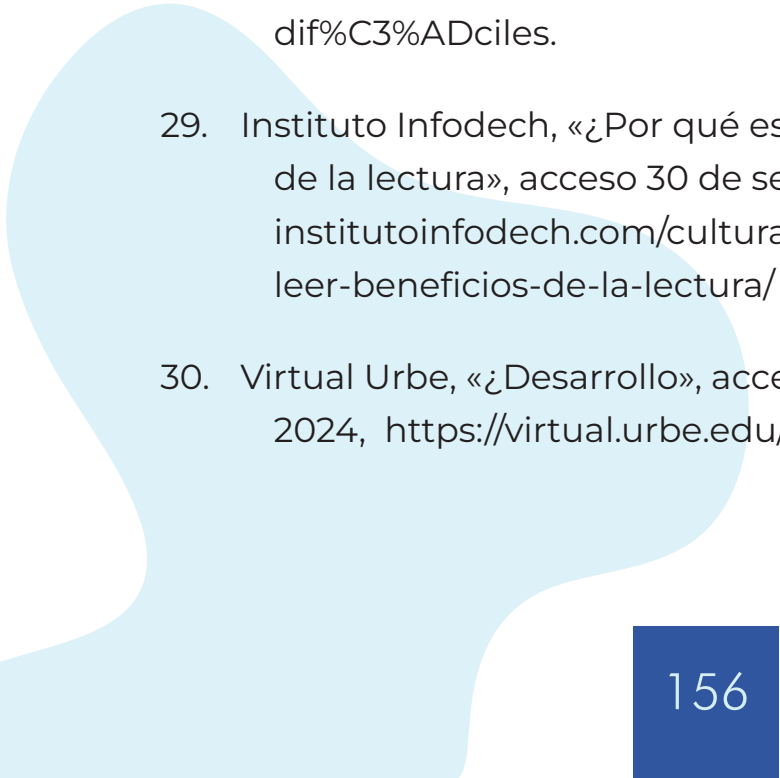
BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

1. CALUSAC, «Nuestra Historia», acceso 27 de septiembre 2024, <https://calusacusac.usac.edu.gt/index.php/nosotros/#:~:text=CALUSAC%20fue%20fundado%20bajo%20el,de%20idiomas%20con%20car%C3%A1cter%20autofinanciable.>
2. CALUSAC, Definición ECCLL, acceso 28 de septiembre 2024, licenciada María Alejandra Muñoz.
3. CALUSAC, Definición ECCLL, acceso 28 de septiembre 2024, licenciada María Alejandra Muñoz.
4. CALUSAC, Definición ECCLL, acceso 28 de septiembre 2024, licenciada María Alejandra Muñoz.
5. CALUSAC, Definición ECCLL, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.
6. CALUSAC, Definición ECCLL, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.
7. CALUSAC, Definición ECCLL, acceso 28 de septiembre 2024, Licenciada María Alejandra Muñoz.
8. Real Academia Española, «Flujograma» acceso 15 de agosto de 2024, <https://dle.rae.es/flujograma>

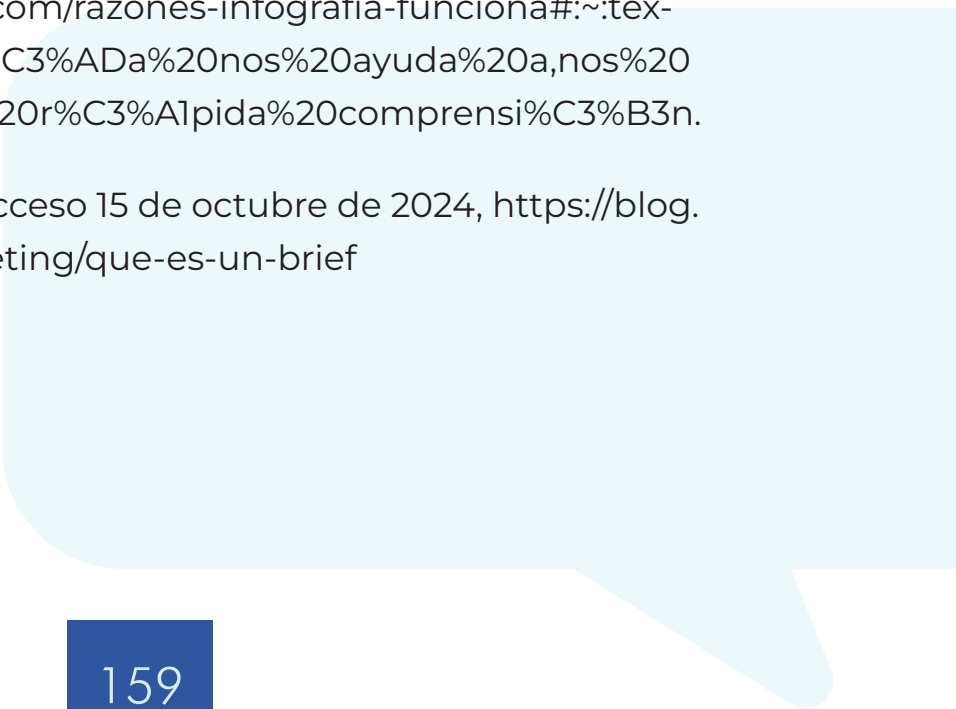
- 
- 
9. Conexión Esan, «Diagrama de Gantt», acceso el 17 de agosto de 2024, <https://www.esan.edu.pe/conexion-esan/diagrama-de-gantt-el-metodo-mas-eficaz-para-la-planificacion-de-proyectos#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20diagrama%20de,actividades%20y%20duraciones%20del%20proyecto%22>.
 10. Real Academia Española, «Leer» acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/leer?m=form>
 11. Calameo, «Destrezas De Lectura» acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.calameo.com/books/005710666a-84fe11ae06c>.
 12. Smartick, «Comprensión lectora» acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.smartick.es/blog/lectura/compre-sion-lectora/>
 13. MedlinePlus, «Transtorno del desarrollo de lectura» acceso 28 de septiembre de 2024 <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001406.htm#:~:text=La%20dislexia%20o%20trastorno%20del,de%20procesamiento%20de%20informaci%C3%B3n%20espec%C3%ADfica>.
 14. Real Academia Española, «Dislexia», acceso 27 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/dislexia?m=form>
 15. Understood, «Transtorno del desarrollo de lectura», acceso 28 de septiembre de 2024 <https://www.understood.org/es-mx/adhd>. «Cultural» Real Academia Española, acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/cultura?m=form>

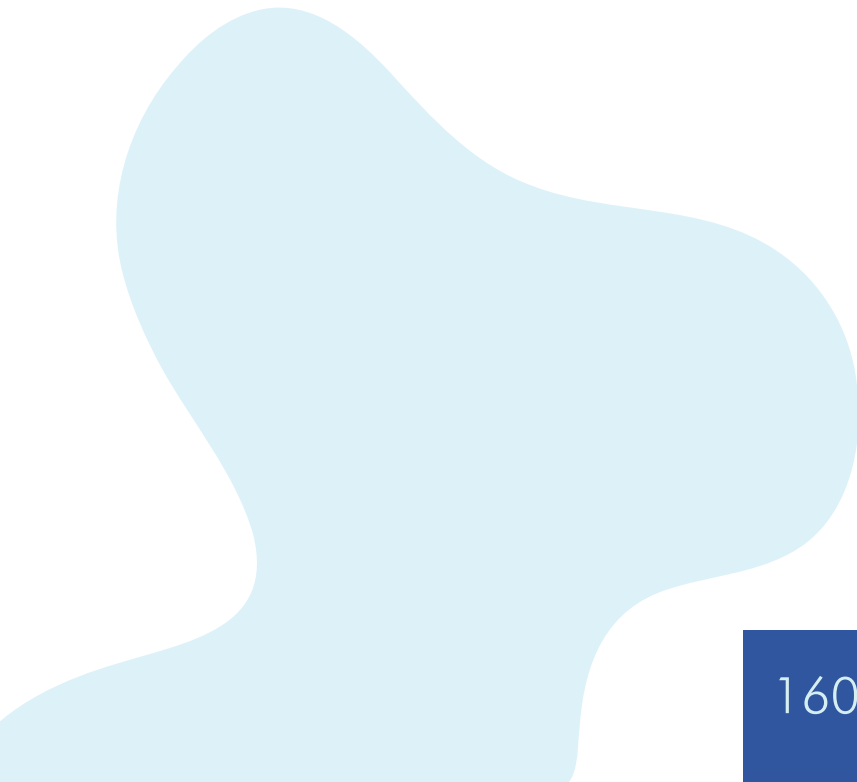
- 
16. «Cultural» Real Academia Española, acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/cultura?m=form>
 17. Avanc, «Cultura de lectura», acceso 22 de septiembre de 2024, https://avanc.cl/blog_la-cultura-de-la-lectura-en-el-mundo
 18. Real Academia Española, «Habito», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/h%C3%A1bito?m=form>
 19. Real Academia Española, «Habito de lectura», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://impactotic.co/micro-sitios-tic/tiger-academy/tiger-el-habito-de-la-lectura-cuales-son-sus-beneficios-y-como-fomentarlo/>
 20. Real Academia Española, «Aspirante», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/aspirante>
 21. Universidades de Guatemala, «Técnicos universitarios en Guatemala», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.universidadesonline.com.gt/blog/carre-ras-de-tecnico-universidad-mariano-galvez#:~:text=En%20Guatemala%2C%20los%20programas%20t%C3%A9cnicos,menor%20duraci%C3%B3n%20que%20una%20licenciatura.>
 22. USAC, «Catalogo Lingüísticas», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.usac.edu.gt/catalogo/linguisticas.pdf>
 23. institutoinfodech, «CULTURA: ¿Por qué es importante leer?», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://institutoinfodech.com/cultura-por-que-es-importante-leer-beneficios-de-la-lectura/>

- 
- 
24. Understood, «6 habilidades esenciales para la comprensión lectora», acceso 30 de septiembre de 2024 <https://www.understood.org/es-mx/articles/6-essential-skills-needed-for-reading-comprehension>
 25. Umáximo, «Comprensión Lectora», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.umaximo.com/post/habilidades-para-la-comprension-lectora>.
 26. Understood, acceso 30 de septiembre de 2024, «Reading Comprehension», <https://www.understood.org/es-mx/articles/6-essential-skills-needed-for-reading-comprehension>.
 27. Understood, «Dyslexia», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.understood.org/es-mx/dyslexia>.
 28. Mayoclinic, «Transtorno Déficit de Atención», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/adult-adhd/symptoms-causes/syc-20350878#:~:text=En%20el%20caso%20de%20los,tareas%20cotidianas%20pueden%20resultarles%20dif%C3%ADciles>.
 29. Instituto Infodech, «¿Por qué es importante leer? Beneficios de la lectura», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://institutoinfodech.com/cultura-por-que-es-importante-leer-beneficios-de-la-lectura/>
 30. Virtual Urbe, «¿Desarrollo», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0096290/cap02.pdf>

- 
31. Piktochart, «Qué es el Diseño Gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>
32. Toulouselautrect, « Qué es el Diseño Gráfico», acceso 30 de Septiembre de 2024, <https://www.toulouse-lautrec.edu.pe/blogs/que-es-diseno-grafico#:~:text=Seg%C3%BAn%20el%20American%20Institute%20of,o%20mensajes%20de%20manera%20visual.>
33. Toulouselautrect, «Áreas del Diseño Gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.calameo.com/read/005675948e7d60b60842d>
34. Liftin Groupt, «El impacto revolucionario de la inteligencia artificial en el diseño gráfico», acceso 30 de Septiembre de 2024, <https://www.liftingroup.com/expertise/impacto-inteligencia-artificial-en-el-diseno-grafico/>
35. Universidad Europea, «Ramas del diseño gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://creative-campus.universidadeuropea.com/blog/ramas-diseno-grafico/>
36. Escuela Online de Creadores Digitales , «5 Tipos de diseño gráfico», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://weareshifta.com/tipos-de-diseno-grafico/#:~:text=En%20este%20art%C3%ADculo%2C%20te%20presentaremos,tipogr%C3%A1fico%20y%20dise%C3%B1o%20en%20se%C3%B1al%C3%A9tica.>

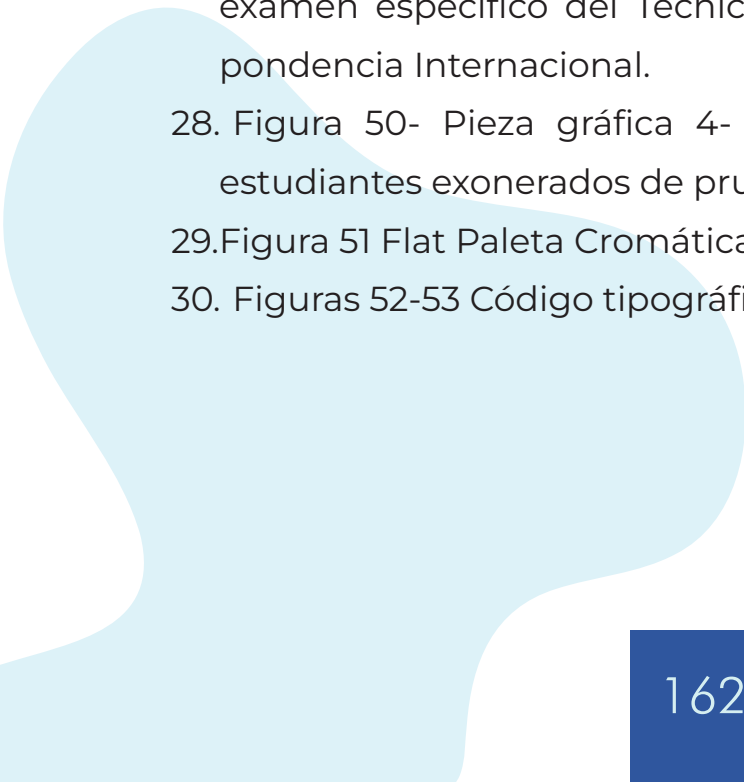
- 
- 
37. Real Academia Española, «Infografía», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://dle.rae.es/infograf%C3%A9Da?m=form>
38. Venngage, «¿Qué es una infografía? Ejemplos, plantillas y consejos», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://es.venngage.com/blog/que-es-una-infografia/>
39. Rumpelstinsk, «8 tipos de infografías para potenciar tu estrategia de marketing de contenidos», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos>
40. Hubspot, «Infografía de producto: qué es, cómo crearla y ejemplos», acceso 22 de septiembre de 2024, <https://blog.hubspot.es/marketing/infografia-de-producto>
41. Rumpelstinsk, «Infografía cronológica o de línea temporal», acceso 30 de Septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos#:~:text=Infograf%C3%ADa%20cronol%C3%B3gica%20o%20de%20l%C3%ADnea,hitos%20importantes%20de%20forma%20ordenada.>

- 
42. Javeriana, «Tipos de infografías», acceso 30 de septiembre de 2024, https://www.javeriana.edu.co/profesores/wp-content/uploads/2021/04/GRTD_Infografi%CC%81a.pdf
43. Rumpelstinsk, «Infografía estadística o datos», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos>
44. Rumpelstinsk, «Infografía estadística o datos» acceso 30 de septiembre de 2024, <https://www.rumpelstinski.es/actualidad/8-tipos-de-infograf%C3%ADas-para-potenciar-tu-estrategia-de-marketing-de-contenidos>
45. HubSpot, «Infografía de proceso», acceso 30 de septiembre de 2024, <https://blog.hubspot.es/marketing/tipos-de-infografias#:~:text=7,forma%20de%20diagramas%20o%20flujos>.
46. 40 De fiebre, acceso 30 de Septiembre de 2024, «10 razones para usar infografías en tus contenidos» <https://www.40defiebre.com/razones-infografia-funciona#:~:text=La%20infograf%C3%ADa%20nos%20ayuda%20a,nos%20permita%20una%20r%C3%A1pida%20compresi%C3%B3n>.
47. HubSpot, «Briefr» acceso 15 de octubre de 2024, <https://blog.hubspot.es/marketing/que-es-un-brief>
- 

- 
48. Neuronilla, «Definiciones de Creatividad» acceso 15 de octubre de 2024, <https://neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>
49. Atlassia, «Lluvia de ideas», acceso 15 de Octubre de 2024, <https://www.atlassian.com/es/work-management/project-collaboration/brainstorming#:~:text=En%20ingl%C3%A9s%2C%20el%20Merriam%2DWebster,una%20soluci%C3%B3n%20para%20un%20problema%22.>
50. Inisem, «Retícula Modular» acceso 15 de Octubre 2024, <https://www.inesem.es/revistadigital/disenio-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico/#:~:text=Una%20ret%C3%ADcula%20modular%20es%20una,crean%20%C3%A1reas%20llamadas%20zonas%20espaciales.>
- 

Figuras

1. Figura 1: Fotografía de la institución. Edificio S13 Universidad de San Carlos.
2. Figura 2: Folletos Desplegables proceso de inscripción. Trabajo hecho para CALUSAC, DISEÑO VISUAL 8.
3. Figura 3 Flujograma para Proyecto con ChildFund.
4. Figura 4 Flujograma para Proyecto con La Escuela de Ciencias Lingüísticas.
5. Figuras 5-6 Referencias de infografías y diagramación.
6. Figuras 7-10 Referencias de infografías y diagramación.
7. Figuras 11-14 Estilo de diseño FLAT DESIGN.
8. Figura 15 Lluvia de ideas.
9. Figura 16 Técnica de Scamper.
10. Figura 17 Técnica Estratal.
11. Figura 18 Paleta Cromática.
12. Figura 19 Tipografía.
13. Figuras 20-23 Retículas Diagramación.
14. Figuras 24-26 Flat Design
15. Figuras 27-31 Propuestas de bocetos para autoevaluación
16. Figura 32 Tipografía.
17. Figura 33 Paleta cromática.

- 
- 
18. Figura 34 Retícula Modular.
 19. Figuras 35-38 Diseño preliminar de infografías.
 20. Figura 39 Captura de pantalla de Laptop. Reunión con Profesionales del Diseño Gráfico por Google Meet.
 21. Figura 40 Boceto 6.
 22. Figuras 41-44 Piezas gráficas luego de la 2da validación.
 23. Figura 45 Pieza gráfica 1- Asignación de aspirantes, primer ingreso de prueba específica.
 24. Figura 46- Pieza gráfica 1- Duplicada Técnico Universitario, Intérprete de Lengua de Señas de Guatemala.
 25. Figura 47 Pieza gráfica 2 Solicitud de exoneración de examen específico, Técnico Universitario de Lengua de Señas de Guatemala.
 26. Figura 48 Pieza gráfica 3- Asignación de carreras simultáneas y traslados.
 27. Figura 49 Pieza gráfica 4 Solicitud de exoneración de examen específico del Técnico en Traducción y Correspondencia Internacional.
 28. Figura 50- Pieza gráfica 4- Duplicada Asignación de estudiantes exonerados de prueba específica.
 29. Figura 51 Flat Paleta Cromática.
 30. Figuras 52-53 Código tipográfico.



Tablas

1. Tabla 1 Cronograma de actividades Diagrama de Gantt. Elaboración Propia.
2. Tabla 2 Presupuesto. Fuente: Elaboración Propia.
3. Tabla 3 Cálculo de costo real del proyecto/aporte real del diseñador. Fuente: Elaboración Propia.
4. Tabla 4 Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura
5. Tabla 5 Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura
6. Tabla 6 Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura
7. Tabla 7 Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura
8. Tabla 8 Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura



ANEXOS

Tabla No.4. Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta 1				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.				X	
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.			X		
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.			X		
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.					X
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					X
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas específica es su referencia.				X	
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.				X	
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.				X	
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.				X	
TOTAL		40/50				

Tabla No.5. Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta 2				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.				X	
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.				X	
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.				X	
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.					X
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					X
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.					X
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.					X
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.				X	
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					X
TOTAL		45/50				

Tabla No.6. Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta 3				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.				X	
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.				X	
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.					X
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.				X	
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.				X	
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas específica es su referencia.				X	
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.					X
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.				X	
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.				X	
TOTAL		42/50				

Tabla 7. Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta 4				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.					X
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.					X
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.				X	
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.				X	
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.				X	
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, mas específica es su referencia.					X
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.					X
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.				X	
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.					X
TOTAL		43/50				

Tabla 8. Autoevaluación. Fuente: Facultad Arquitectura



AUTOEVALUACIÓN

Instrucciones: Deberá autoevaluar cada propuesta gráfica realizada en base a los criterios que aparecen en esta matriz de evaluación. La escala a utilizar es de 1 a 5, siendo 1 la calificación menor y 5 la calificación más alta.		Propuesta 5				
ASPECTO A EVALUAR		1	2	3	4	5
1	Pertinencia: La pieza es adecuada, oportuna y conveniente a lo que se quiere transmitir.		X			
2	Memorabilidad: Califica si el diseño es captado por el usuario. Asimismo, si recuerda el mensaje fácilmente para crear una imagen estable en su mente.		X			
3	Fijación: El mensaje muestra posicionamiento en la mente del grupo objetivo; incluyendo colores, imágenes y mensaje para facilitar lo que se quiere transmitir.		X			
4	Legibilidad: Calidad para que un texto pueda ser leído fácilmente, para que pueda ser percibido claramente al leerlo, así mismo respecto a su forma, presentación y disposición.			X		
5	Composición Visual: Criterio respecto a que toda la pieza tenga un valor armónico, agradable y estético, reuniendo los puntos necesarios como composición gráfica.					
6	Abstracción: Es una simplificación de todo lo percibido en la imagen visual. Cuando la imagen visual es más abstracta, más específica es su referencia.		X			
7	Estilización: Muestra si se le dio un correcto tratamiento a las imágenes, textos y colores; ya que toda la composición debe resultar estética, agradable y crear armonía entre todos los elementos.		X			
8	Diagramación: La composición presenta un orden lógico y no presenta desorden, así mismo el lector puede entenderlo claramente.				X	
9	Diseño Tipográfico: La composición de las letras, así como las familias seleccionadas son adecuadas, legibles y relacionadas al diseño, creando nexos.			X		
10	Uso del Color: Indica si la paleta de colores seleccionada responde en función del grupo objetivo, el tema de la campaña y acerca de la Institución; tomando en cuenta los valores del color estético y psicológico.			X		
TOTAL		23/50				

Rosa Amelia González Domínguez
Licenciada en Letras
Correos electrónicos:
rosgon06@yahoo.es
rosamelia4669@gmail.com
Teléfono: 56961166



Guatemala, 12 de septiembre de 2025

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: **Desarrollo de material gráfico informativo digital e impreso para facilitar la inscripción y asignación de los aspirantes a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala** del estudiante: **Mynor Alejandro Armas Alvarado** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **202000595** previamente a conferírsele el título de **diseñador gráfico** en el grado académico de **licenciado**.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación 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.

Rosa Amelia González Domínguez
Licenciada en Letras
Colegiado número 5,284

Rosa Amelia González Domínguez
Número de colegiado: 5284

("Desarrollo de Material Gráfico Informativo Digital e Impreso para facilitar la inscripción y asignación de los aspirantes a las carreras técnicas de la Escuela de Ciencias Lingüísticas de la Universidad de San Carlos de Guatemala")

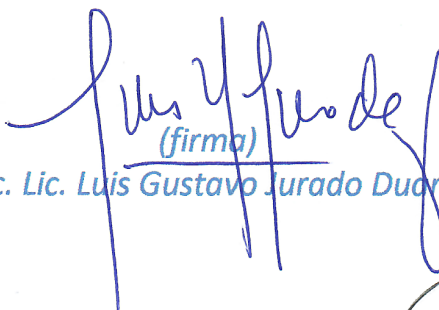
Proyecto de Graduación desarrollado por:



(su firma)

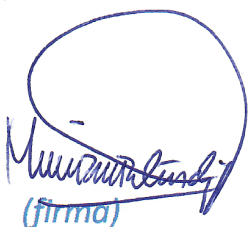
(Mynor Alejandro Armas Alvarado)

Asesorado por:



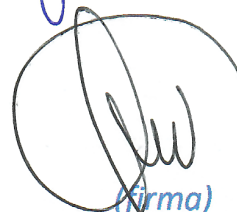
(firma)

(Msc. Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte)



(firma)

(Licda. Mariam Isabel Meléndez)

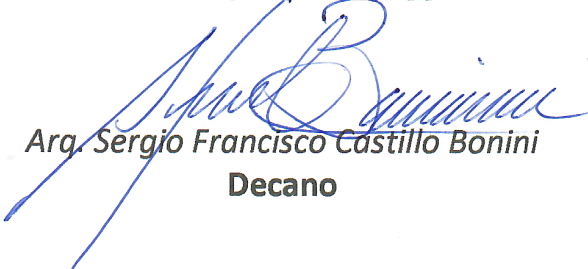


(firma)

(Licda. Mónica Lorena Cifuentes Pineda)

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

