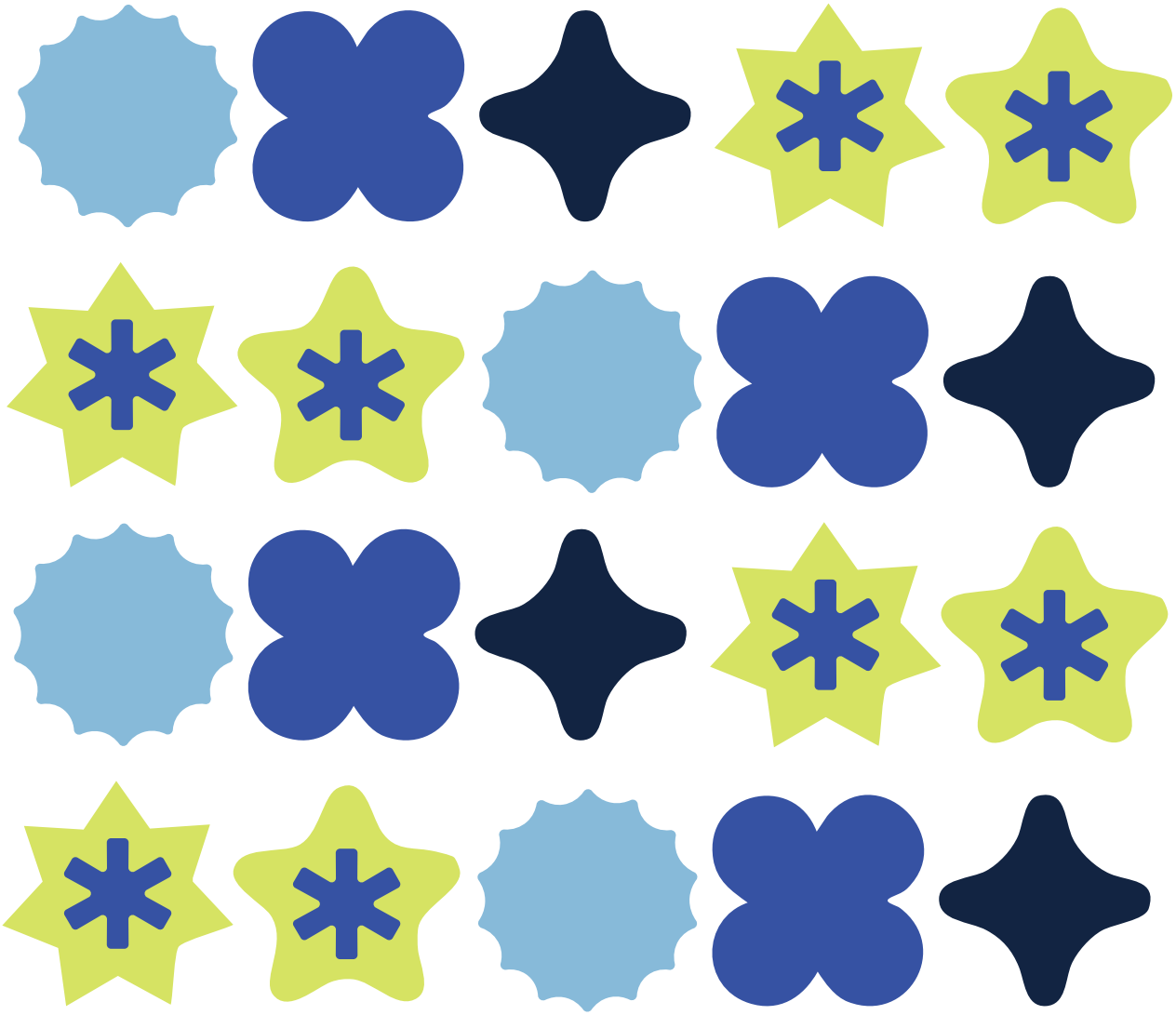
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



Diseño de un compendio de plantillas de diseño instruccional

para **mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica** para los docentes a través de la Unidad de Educación Virtual, de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC.

Presentado por:
Andrea Daniela Urrutia Robles

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

Diseño de un compendio de plantillas de diseño instruccional

para **mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica** para los docentes a través de la Unidad de Educación Virtual, de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC.

Proyecto de graduación desarrollado por:
Andrea Daniela Urrutia Robles.
Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre de 2026

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

Junta Directiva

- Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
  Decano
- Msc. Licda. Ilma Judith Prado Duque
  Vocal II
- Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas
  Vocal III
- Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
  Vocal IV
- Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
  Vocal V
- Arq. Francisco Ronaldo Herrarte Gonzalez
  Secretario Académico

Tribunal Examinador

- Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
  Decano
- Arq. Francisco Ronaldo Herrarte Gonzalez
  Secretario Académico
- M.A. Sofia Crystal Posada Dubon
  Asesora Metodológica
- M.A. Ana Carolina Aguilar Castro
  Asesora Gráfica
- MSc. Rolando Andreé Alvarez Ramírez
  Asesor Especialista

Agradecimientos

Quiero agradecer a Dios, porque sin Él ninguna puerta hubiera sido posible abrir.

A mi mami, por creer en mí desde el primer momento cuando le conté mis sueños y nunca dudó en apoyarme, aún cuando los mismos eran lejos de casa.

A mi papi, que con su paciencia y amor me enseñó la vida fuera de casa, sacrificando un año entero, cuando el proceso para mí estaba siendo difícil.

A mi hermanito, que su amor y consejos siempre saben alcanzarme.

A Javi, mi agradecimiento porque llegó a mitad de este camino pero su compañía se volvió esencial para seguir adelante.

A mis docentes y asesoras, M.A. Carolina Aguilar y a M.A. Sofía Posada, cuyos conocimientos y orientaciones dieron claridad a mis ideas y dirección a este estudio. Con especial cariño a sus observaciones críticas, su profesionalismo y su disponibilidad para guiarme.

A Lcda. Emperatriz Pérez, mi agradecimiento muy especial por su apoyo inicial, que hizo posible que este sueño comenzara; su guía fue el punto de partida para todo lo que hoy se concreta.

A la Unidad de Educación Virtual (UNEV), cuyo apoyo constante permitió que este proyecto avanzara con claridad y confianza. Siempre encontré disposición, amabilidad y una sonrisa para orientarme, gestos que hicieron más llevadero cada paso del proceso.

A mis amigos: Kathy, Toledo, Tania, Marck y Estu, que se volvieron un respiro necesario entre lecturas, análisis y revisiones, gracias por hacer que mi vida aquí se sintiera un poquito más ligera. Su compañía —ya fuera en una videollamada, un mensaje inesperado o en esos breves ratos que logramos coincidir— me dio equilibrio, ánimo y alivio en los momentos más pesados de este proceso.

Este logro es de todos ustedes también,

¡Gracias a todos!

Índice

Presentación

Capítulo 1: Introducción

1.1 Antecedentes del Problema de Comunicación Visual.....16

1.2 Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual..19

1.3 Justificación del Proyecto.....20

1.4 Objetivos.....22

Capítulo 2: Perfiles

2.1 Perfil del Cliente.....26

2.2 Perfil del Grupo Objetivo.....34

Capítulo 3: Planeación operativa

3.1 Previsión de Insumos y Costos.....46

3.2 Flujograma del Proceso Creativo.....52

3.3 Cronograma de Trabajo.....57

Capítulo 4: Marco teórico

4.1 Dimensión Social y Ética.....60

4.2 Dimensión Estética y Funcional.....62

Capítulo 5: Definición creativa

5.1 Brief.....68

5.2 Estrategia de la Pieza de Diseño.....70

5.3 Insight.....72

5.4 Concepto Creativo.....73

5.5 Premisas de Diseño.....77

Capítulo 6: Producción gráfica

6.1 Previsualización 82
6.2 Nivel de Producción Gráfica 1 84
6.3 Nivel de Producción Gráfica 2 90
6.4 Nivel de Producción Gráfica 3 101
6.5 Propuesta Gráfica Final 114
6.6 Vista Preliminar de la Pieza Gráfica 116
6.7 Lineamientos para la Puesta en Práctica 135
6.8 Honorarios 136

Capítulo 7: Síntesis del proceso

7.1 Lecciones Aprendidas 140
7.2 Conclusiones 142
7.3 Recomendaciones 143

Glosario 147
Bibliografía 151
Anexos 157
Índice de Figuras y Tablas 173

Presentación

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala es una instancia clave en la transición hacia modelos educativos digitales, promoviendo entornos de aprendizaje accesibles y estructurados, de acuerdo con las demandas actuales de la formación médica. Desde su creación, ha liderado procesos de diseño instruccional, producción de recursos digitales y gestión de plataformas como Campus Medicina (CAMPUSMED), beneficiando a docentes y estudiantes en distintas regiones del país.[63]

No obstante, se ha identificado la necesidad de fortalecer la comunicación visual institucional[64], porque los materiales producidos —como cápsulas, guías y presentaciones— carecen de una unidad gráfica definida, lo que genera inconsistencias visuales y afecta la percepción profesional de los contenidos. Ante esta situación, el proyecto propone el diseño de un manual digital o compendio de plantillas gráficas instruccionales, que centraliza, organiza y orienta su uso correcto. Este documento busca garantizar la coherencia visual institucional, facilitar el acceso a las plantillas en formato editable y brindar una guía práctica para su aplicación por parte de los docentes.[65]

De esta forma, se contribuye al fortalecimiento de la identidad visual y pedagógica de la UNEV, consolidándola como una unidad innovadora, organizada y comprometida con la calidad académica y la inclusión educativa en los entornos virtuales de aprendizaje.[66]

Palabras clave:

Diseño instruccional, educación virtual, UNEV, recursos digitales, identidad visual, Facultad de Ciencias Médicas, USAC, CAMPUSMED, plantillas gráficas, comunicación institucional, enseñanza médica.

63 Carolina Salazar, Andreé Álvarez, entrevista por Andrea Urrutia, 25 de abril 2025, entrevista a través de videollamada Zoom, Guatemala.
64 Salazar, Álvarez, entrevista
65 Unidad de Educación VIrtual, “Unidades”.
66 Salazar, Álvarez, entrevista

En este capítulo se presenta el contexto y justificación del proyecto, identificando la falta de coherencia visual en los materiales digitales producidos por la UNEV de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC. Se delimita el problema de comunicación visual, se establecen los objetivos generales y específicos, y se argumenta la factibilidad y trascendencia del diseño de un compendio de plantillas instruccionales para fortalecer la identidad institucional y mejorar la experiencia educativa virtual.



Introducción

1.1 Antecedentes del problema de comunicación visual

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas fue creada como respuesta a la necesidad de adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje a los entornos digitales, especialmente durante el período de transición forzada hacia la virtualidad a partir del año 2020. Desde su consolidación, UNEV es responsable de la producción de recursos educativos digitales, la gestión del aula virtual CAMPUSMED y la implementación de metodologías instruccionales que integran herramientas multimedia y tecnopedagógicas.[67]

Sin embargo, a lo largo del tiempo, se evidencia una fragmentación en los criterios gráficos y visuales utilizados en los materiales digitales producidos por la unidad. La ausencia de una línea gráfica institucional clara deriva en inconsistencias visuales entre cápsulas, presentaciones, guías, videotutorías y otros recursos. Esto genera problemas de reconocimiento institucional, debilidad en la identidad visual y dificultades en la navegación de contenidos, tanto para estudiantes como para docentes.[68]

Aunque los esfuerzos realizados para estandarizar ciertos formatos y plantillas, estos fueron aplicados de forma parcial o informal, sin el respaldo de un manual gráfico institucional ni procesos sistematizados de validación visual. Esta situación limita el impacto comunicativo y pedagógico de los materiales desarrollados, generando una necesidad urgente de establecer una propuesta estructurada y sostenible que permita garantizar coherencia visual, funcionalidad y proyección profesional de los recursos digitales en la Facultad.[69]

67 Unidad de Educación VIrtual, “Unidades”.
68 Salazar, Álvarez, entrevista
69 Salazar, Álvarez, entrevista

Contextualización de la necesidad

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) es una instancia académica adscrita a la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Tiene como función principal coordinar, planificar y ejecutar procesos educativos en modalidad virtual, fundamentados en el diseño instruccional, el uso de tecnologías emergentes y metodologías activas. Desde su creación, UNEV trabaja para garantizar entornos virtuales intuitivos, accesibles y funcionales para estudiantes y docentes de las distintas carreras que integran la facultad. La unidad no solo actúa como soporte técnico-pedagógico, sino también como agente estratégico en la transformación del modelo educativo tradicional hacia uno más flexible y digital. Actualmente, enfrenta el reto de consolidar su imagen visual institucional para fortalecer la identificación, coherencia y profesionalismo de sus materiales.

Contexto social

El trabajo de UNEV se enmarca en un contexto guatemalteco donde la demanda de educación superior flexible y accesible ha ido en aumento, especialmente tras la consolidación de la virtualidad como herramienta clave en los procesos formativos. Esta necesidad es particularmente relevante en la Facultad de Ciencias Médicas, cuya comunidad estudiantil requiere contenidos técnicos, clínicos y científicos que puedan desarrollarse también a través de medios digitales. UNEV responde a este panorama social buscando romper barreras geográficas y temporales, pero también enfrenta el desafío de lograr que sus materiales sean socialmente inclusivos, estéticamente atractivos y reconocibles. La identidad visual es deficiente y limita el alcance e impacto social de los recursos producidos, disminuyendo la posibilidad de generar sentido de pertenencia institucional entre los usuarios.

Contexto institucional/ comunicacional

A nivel interno, la UNEV no cuenta actualmente con una unidad visual unificada que rija el diseño de sus recursos digitales. Aunque dispone de un compendio robusto de plantillas instruccionales, estas se producen bajo criterios funcionales pero con libertad visual, lo cual se deriva en una diversidad gráfica considerable. Esta falta de lineamientos gráficos institucionales impide que los contenidos virtuales proyecten una imagen cohesionada, profesional y representativa de la Facultad de Ciencias Médicas. En un entorno donde la identidad visual influye directamente en la percepción de calidad, la consolidación de una línea gráfica institucional se vuelve urgente para mejorar la comunicación interna, facilitar la identificación de materiales oficiales y posicionar a Facultad de Medicina como referente en educación médica digital.

1.2 Definición y delimitación del problema de comunicación visual

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala enfrenta una problemática en su comunicación visual institucional, que afecta directamente la presentación gráfica de los recursos educativos utilizados en el aula virtual CAMPUSMED. Estas inconsistencias visuales dificultan el reconocimiento de los materiales oficiales de UNEV, debilitan su identidad institucional y afectan la experiencia del usuario dentro de los entornos digitales de aprendizaje.

Actualmente, UNEV cuenta con plantillas funcionales de diseño instruccional, pero sin una línea gráfica consolidada ni lineamientos estandarizados. Esta situación se refleja especialmente en los recursos utilizados por docentes de pregrado que imparten clases en modalidad virtual desde el año 2020 a la fecha, quienes emplean cápsulas educativas, guías, presentaciones y videotutoriales con diseños diversos, generando una imagen institucional fragmentada.

Frente a esta situación, se propuso el desarrollo de una galería de plantillas de diseño instruccional con identidad visual institucional, destinada exclusivamente al uso digital en la plataforma CAMPUSMED. Estas plantillas están diseñadas para ser funcionales, estéticas, reutilizables y adaptables a distintos tipos de contenido educativo. El compendio incluye formatos prediseñados para cápsulas, presentaciones, portadas y guías académicas, garantizando coherencia gráfica y usabilidad.

Para resolver esta problemática, se identificaron los elementos visuales más adecuados como la tipografía, color y jerarquía visual para mejorar la navegación, comprensión e interacción dentro de los cursos virtuales. También se diagnosticó el perfil gráfico del cuerpo docente, así como los canales de distribución y retroalimentación del contenido. Las plantillas fueron validadas mediante encuentas aplicadas a docentes y personal técnico de UNEV.

Este proyecto responde a la necesidad de institucionalizar un sistema visual para UNEV, que fortalezca su identidad, facilite la labor docente y mejore la experiencia educativa virtual. A través del diseño estratégico de este compendio, se busca consolidar a UNEV como una unidad organizada, moderna e innovadora, comprometida con la calidad de la educación médica digital.

1.3 Justificación

Trascendencia del proyecto

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC desempeña un papel crucial en la transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales. Sin embargo, la ausencia de lineamientos visuales estandarizados en los recursos producidos genera una imagen institucional fragmentada, poco atractiva y difícil de identificar por parte de estudiantes y docentes.

Este proyecto tiene como propósito fortalecer la identidad visual de la UNEV, aportando desde el diseño gráfico una propuesta integral que mejore la presentación de cápsulas educativas, videotutoriales, presentaciones y recursos didácticos. Al unificar criterios visuales, se busca proyectar una imagen coherente y profesional que facilite el reconocimiento, la confianza y el impacto comunicativo de la Facultad dentro del entorno digital educativo.

Incidencia del diseño gráfico

El diseño gráfico tiene la capacidad de aportar soluciones estructuradas a los problemas de presentación, legibilidad e identidad presentes en los recursos digitales actuales. Mediante el desarrollo de plantillas gráficas funcionales, se optimizará la producción de materiales educativos en términos de estética, claridad y consistencia.

La intervención desde el diseño permite, en el corto plazo, mejorar la calidad visual de los recursos producidos por la UNEV y, en el mediano plazo, contribuir a la consolidación de una identidad institucional fuerte, alineada con los principios de la Facultad de Ciencias Médicas. Esta estrategia también impactará positivamente en la motivación de los docentes y en la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

Factibilidad del proyecto

El proyecto es factible porque la Unidad de Educación Virtual a través de la Facultad de CIencias Médicas y Sociales, apoya directamente a la epesista, brindándole toda clase de información y ayuda que snecesaria para la elaboración correcta del material.

Es factible porque como UNEV están comprometidos a la actualización docente constante y ser apoyo para todos los docentes laborando en la Facultad de Medicina de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1.4 Objetivos

Objetivo general

Diseñar un manual instruccional digital que oriente el uso y la aplicación de las plantillas académicas desarrolladas por la Unidad de Educación Virtual de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC.

Objetivos específicos

De Comunicación visual institucional

Definir lineamientos editoriales y gráficos para el diseño del manual instruccional, para garantizar su coherencia con la identidad visual de la Facultad de Ciencias Médicas, y alcanzando una validación positiva del 80% por parte de los usuarios institucionales. Comunicado a través del correo institucional y el CAMPUSMED.

De diseño gráfico

Desarrollar un compendio de 17 plantillas gráficas reutilizables para cápsulas, presentaciones, videotutoriales y recursos instruccionales, que incluyan lineamientos claros de tipografía, color y jerarquía visual, con el fin de facilitar la producción eficiente, uniforme y coherente de materiales educativos digitales.

Se describe el perfil institucional de la Facultad de Ciencias Médicas y de la UNEV, incluyendo su misión, visión, organigrama y estructura operativa. También se analiza el perfil del grupo objetivo —docentes de la facultad— mediante datos sociodemográficos, psicográficos y de interacción con los recursos digitales, fundamentales para orientar el diseño de las plantillas desde un enfoque centrado en el usuario.

2 Perfiles

2.1 Perfil del cliente

Institución

La Facultad de Ciencias Médicas (FACMED) es una de las unidades académicas más antiguas y representativas de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC). Su origen se remonta a los primeros estudios de medicina en el país, siendo pionera en la formación de profesionales de la salud comprometidos con el desarrollo científico, ético y social del país. A lo largo de su historia, la facultad ha contribuido significativamente al fortalecimiento del sistema sanitario nacional mediante la docencia, la investigación y la extensión universitaria.[70]

La misión de la FACMED es formar integralmente profesionales comprometidos con la producción social de la salud, así como generar y recrear conocimiento que promueva el desarrollo del país. Este propósito refleja su compromiso con la excelencia académica, la pertinencia social y la construcción de soluciones que mejoren la calidad de vida de la población guatemalteca.[71]

Su visión establece que la facultad aspira a ser una institución modelo reconocida, con talento humano del más alto nivel académico, científico y ético, responsable de educar integralmente líderes para la producción social de la salud, con pensamiento crítico y creativo; comprometida con la promoción y generación del conocimiento científico universal y el de los pueblos originarios, con enfoque inclusivo, sostenible y respetuoso de la dignidad humana.[72]

En la actualidad, la FACMED se consolida como referente nacional en educación médica, impulsando innovaciones tecnológicas, la formación continua del personal docente y la integración de la investigación científica en los procesos educativos. Su estructura académica promueve la colaboración interdisciplinaria y la vinculación con instituciones de salud, reafirmando su compromiso con la transformación social a través del conocimiento y la formación profesional de calidad.

70 Facultad de Ciencias Médicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, «Unidad de Apoyo y Desarrollo Estudiantil (UNADE): Aspirantes» (Guatemala: USAC, s. f.), acceso el 9 mayo 2025. https://cms.medicina.usac.edu.gt/unade/aspirantes

71 Facultad de Ciencias Médicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, «Historia de la Facultad de Ciencias Médicas, Biblioteca Virtual de Medicina» (Guatemala: USAC, s. f.), acceso el 9 de mayo 2025. https://biblioteca.medicina.usac.edu.gt/content/historia

72 FACMED-USAC, Historia de la Facultad de Ciencias Médicas.

Características del Sector Social: Análisis actual del tipo de enfoque social en Guatemala

La Unidad de Educación Virtual (UNEV), perteneciente a la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala[73], desempeña un papel clave en la transformación educativa del país, desde un enfoque social, innovador y con fuerte compromiso institucional. Esta unidad surge como respuesta a la necesidad de adaptar los procesos formativos al contexto digital y garantizar una educación médica accesible, inclusiva y de calidad, alineada a las nuevas modalidades de enseñanza.[74]

El enfoque social de la UNEV se manifiesta en su objetivo de democratizar el acceso al conocimiento médico, brindando herramientas pedagógicas y tecnológicas que permiten que cualquier estudiante —independientemente de su ubicación geográfica— pueda acceder a contenidos educativos actualizados.[75] El uso de plataformas como CAMPUSMED y la elaboración de plantillas de diseño instruccional permiten estandarizar procesos educativos, asegurando que todos los estudiantes reciban una formación estructurada, pertinente y orientada al logro de competencias profesionales.

Además, UNEV promueve el trabajo colaborativo, la innovación educativa y la mejora continua mediante la integración de recursos multimedia, tutorías virtuales y metodologías centradas en el aprendizaje activo. Estas acciones no solo buscan fortalecer la experiencia educativa, sino también impactar en la formación de profesionales comprometidos con el bienestar social y la salud comunitaria.[76]

En relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), la UNEV se alinea directamente con el ODS 4: Educación de calidad, al generar entornos inclusivos y promover prácticas pedagógicas innovadoras en la formación médica.[77] Asimismo, guarda estrecha relación con el ODS 3: Salud y bienestar, al contribuir con la preparación de profesionales de la salud que impactarán en la mejora de los servicios sanitarios en Guatemala.[78]

En síntesis, la UNEV mantiene un enfoque social sólido y estratégico, sustentado en la tecnología educativa, la equidad en el acceso a la formación, y la responsabilidad con el desarrollo humano. Su labor incide directamente en la transformación del modelo educativo de la Facultad de Ciencias Médicas, consolidando espacios de aprendizaje virtual que responden a las necesidades de la sociedad guatemalteca.

73 Unidad de Educación Virtual, «UNEV Conecta.» UNEV. Acceso el 8 de mayo de 2025, https://unev.medicina.usac.edu.gt/index.php

74 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta.»

75 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta.»

76 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta.»

77 Naciones Unidas, «Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.» Objetivos de Desarrollo Sostenible, 2023, acceso el 9 de mayo 2025.https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/.

78 Naciones Unidas, «Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades» Objetivos de Desarrollo Sostenible, 2023, acceso el 9 de mayo 2025. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/.+

Institución

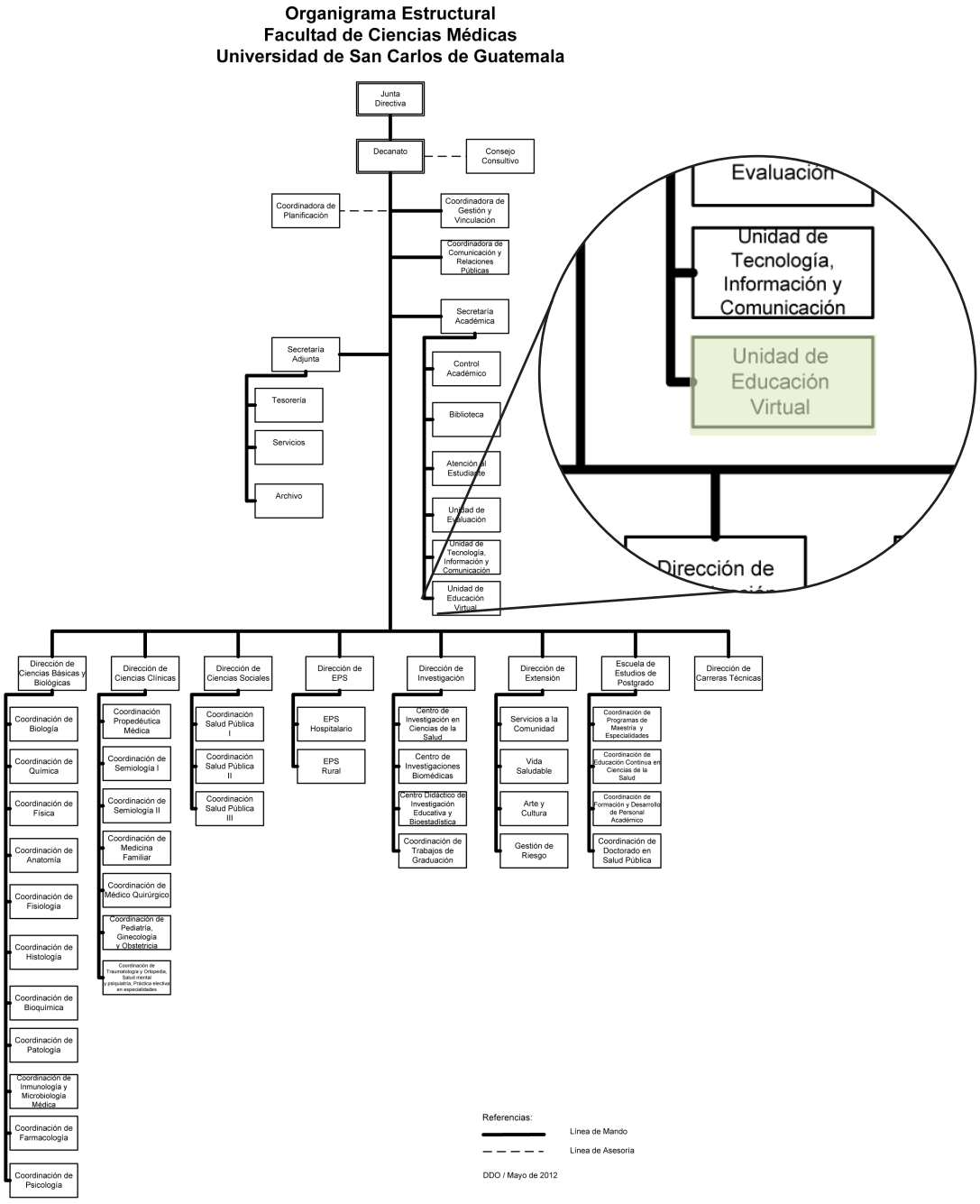


Figura 1: Organigrama de la Unidad de Educación Virtual. Unidad de Educación Virtual, «UNEV Conecta.» UNEV, consultado el 8 de mayo de 2025, https://unev.medicina.usac.edu.gt/portal/

Departamento y descripción

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, es una «unidad académica encargada de coordinar, planificar, organizar, ejecutar y controlar los procesos de educación virtual en la Facultad de Ciencias Médicas, proponiendo nuevas alternativas fundamentadas en pedagogías digitales y modalidades educativas emergentes, buscando la innovación a través del diseño instruccional, diseño gráfico y multimedia, la administración de los sistemas de gestión del aprendizaje, tutoría virtual y desarrollo de la innovación y tecnología en educación a distancia en entornos virtuales

Según Punto Sexto, Inciso 6.11 del Acta 29-2020 de la sesión ordinaria de Junta Directiva, celebrada el 18 de septiembre de 2020».[79]

La UNEV cuenta con cuatro unidades dentro de su estructura:

Unidad de Diseño Instruccional:

«Unidad responsable de crear los itinerarios, secuencias didácticas y rutas pedagógicas para que un programa en modalidad virtual, combinada (e-learning, b-learning) u otra emergente, se desarrolle con éxito».[80]

Unidad de Análisis e Innovación Tecnológica:

«Responsable de diseñar los recursos didácticos gráficos en los distintos formatos requeridos, como apoyo a la gestión académica administrativa de la Facultad».[81]

Unidad de Diseño Multimedia:

«Responsable de producir videos educativos y tutoriales que ilustren y guíen el aprendizaje de acuerdo con los requerimientos en las distintas Unidades Didácticas».[82]

Unidad de Sistemas de Gestión del Aprendizaje:

«Responsable de administrar y desarrollar los sistemas de gestión del aprendizaje de la Facultad, tanto a las necesidades, los cambios y actualizaciones que estos requieran».[83]

Todas las anteriores unidades dirigidas por la Coordinación de la Unidad de Educación Virtual «responsable en analizar, estudiar y determinar la factibilidad

79 Unidad de Educación Virtual, «UNEV Conecta» UNEV, acceso el 8 de mayo de 2025, https://unev.medicina.usac.edu.gt/index.php
80 Unidad de Educación Virtual, «UNEV Conecta» UNEV, acceso el 8 de mayo de 2025, https://unev.medicina.usac.edu.gt/index.php
81 Unidad de Educación VIrtual, «Unidades».
82 Unidad de Educación VIrtual, «Unidades».
83 Unidad de Educación VIrtual, «Unidades».

Información general

Historia

«La Universidad de San Carlos surge como una iniciativa del obispo Francisco Marroquín, cuando el 1 de agosto 1548 redacta una carta al Reino de España en donde solicitaba la autorización para fundar una universidad en Santiago de Guatemala, hoy Antigua Guatemala.

Para 1659, el obispo Payo Enríquez de Rivera argumenta ante el rey la necesidad de la universidad en Guatemala, pero fue hasta el 5 de julio de 1673 que ordena la Junta de Santiago para analizar su creación y el 31 de enero de 1676, el monarca Español Carlos II promulga la Real Cédula de la Fundación de la Universidad, que legalmente da vida a la universidad.»[84]

La Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala es una de las unidades académicas más antiguas y prestigiosas de la universidad pública guatemalteca. Esta facultad tiene como misión "formar integralmente profesionales comprometidos con la producción social de la salud, así como generar y recrear conocimiento que promueva el desarrollo del país". Su visión es "ser una institución modelo reconocida, con talento humano del más alto nivel académico, científico y ético, responsable de educar integralmente líderes para la producción social de la salud, con pensamiento crítico y creativo, comprometida con la promoción y generación del conocimiento científico universal y el de los pueblos originarios, para el desarrollo de la medicina con enfoque inclusivo, de sostenibilidad ambiental y respeto a la dignidad humana". [85]

La FACMED-USAC desarrolla su labor educativa, investigativa y de extensión en el ámbito de la salud con un claro compromiso social, en el contexto de Guatemala. Ha operado históricamente en la formación de profesionales de la salud con alta exigencia académica, ética y científica. Su acción institucional se orienta no solo a transmitir conocimiento técnico y médico, sino a contribuir al bienestar de la comunidad, tomando en cuenta la diversidad cultural y geográfica del país.

En cuanto a su papel en la educación superior pública, la FACMED promueve el acceso, la equidad y la excelencia académica en una universidad estatal que se caracteriza por su autonomía y su vocación de servicio a la sociedad. Este marco institucional constituye el escenario en el que se inserta el proyecto de graduación, brindando el apoyo, el contexto y los recursos para que la unidad responsable del proyecto — la Unidad de Educación Virtual (UNEV)— pueda operar como departamento encargado de implementar la propuesta de diseño instruccional y comunicación visual al interior de la facultad.[86]

84 «346 años de la Universidad de San Carlos de Guatemala», 2024, La Hora, acceso el 2 de febrero del 2024. https://lahora.gt/lh-suplemen-

85 «Historia de la Facultad de Medicina - USAC 1676-1931,» Studocu, June 10, 2023, Acceso el 2 de febrero del 2024 https://www.studocu.com/gt/document/universidad-de-san-carlos-de-guatemala/psicologia/historia-facultad-de-medicina-1/61947803.

86 "Historia de la Facultad de Medicina - USAC 1676-1931."

Misión

«Somos la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, líder y referente a nivel nacional en las ciencias de la salud, en la formación integral de profesionales probos, a través de un modelo curricular por competencias que responden al sistema de salud, a las necesidades y demandas de investigación médica, al perfil epidemiológico nacional y global. Atendemos con vocación de servicio, respeto a la dignidad humana, a los derechos de salud del individuo, la familia y la comunidad, con equidad, responsabilidad social y rendición de cuentas a la sociedad guatemalteca. Nuestra trayectoria nos permite ofrecer excelencia académica y administrativa, estar a la vanguardia en tecnología e innovación, sistemas integrados de aprendizaje, asumiendo con ética y transparencia las funciones sustantivas de investigación, docencia y extensión».[87]

Visión

«Ser la unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala acreditada y certificada con excelencia, ser referente en el ámbito nacional e internacional, bajo los principios de transparencia y rendición de cuentas. Formar talento humano del más alto nivel académico, disponiendo del personal calificado, ético, científico y tecnológico; comprometido con la generación del conocimiento, el servicio, la ciencia, la innovación de la educación superior y la responsabilidad social en la salud. Abordar los desafíos globales de la salud y la enfermedad, con capacidad científica y tecnológica, respondiendo a las necesidades de la población y del sistema de salud; promoviendo el desarrollo sostenible del ambiente en beneficio del bienestar social».[88]

87 «Facultad de Ciencias Médicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, «Misión institucional 2025», Guatemala, 2025.
88 «Facultad de Ciencias Médicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, «Misión institucional 2025», Guatemala, 2025

Objetivos

«Promover y proporcionar las condiciones pedagógicas, didácticas, metodológicas y tecnológicas, para ser la primera opción a nivel nacional para todo estudiante que desee cursar la carrera de Médico y Cirujano.

Conformar un nuevo modelo de formación profesional flexible, de producción de conocimiento científico, que promueva la vinculación con los sectores poblacionales, respetando la diversidad en todos sus ámbitos y promoviendo la interculturalidad.

Formar profesionales capaces de producir, desarrollar y vincular el conocimiento científico y tecnológico, para favorecer la solución de los problemas de salud del país, en cualquiera de sus manifestaciones y niveles de complejidad, que integran las ciencias de la salud.

Proporcionar una formación integral, en respuesta a las necesidades sociales de la población en el sector salud, que sea innovadora, significativa y holista.

Propiciar como formadora del recurso humano en salud, a través de la investigación conjunta, la integración con los rectores del sector a nivel nacional y decidir el tipo de profesional a egresar, para los servicios de salud.

Favorecer el proceso de formación de profesionales con competencias integrales, para responder a la movilización internacional y mantener el liderazgo institucional a nivel nacional, regional e internacional.»[89]

Valores

«Ética, calidad, eficiencia, eficacia, pertinencia y equidad. »[90] Estos valores guían su labor docente, investigativa y de extensión, orientando la formación de profesionales comprometidos con la dignidad humana, los derechos de salud, la transparencia y el servicio social.

Servicios

La FACMED ofrece servicios en los ámbitos de docencia (carreras de Médico y Cirujano, especialidades, ma strías, doctorados), investigación biomédica, y extensión universitaria.

También incluye atención clínica, servicios de laboratorio y patología como parte de investigación aplicada y vinculación con la comunidad.[91]

Cobertura

La cobertura de la facultad abarca el ámbito nacional, formando profesionales de la salud para diferentes regiones de Guatemala. Está insertada dentro de la Universidad de San Carlos de Guatemala, que es la universidad estatal más grande y antigua del país.

Se articula con hospitales públicos, laboratorios clínicos, centros de investigación y otros actores del sistema de salud guatemalteco.

Financiamiento

Los beneficiarios directos incluyen: estudiantes de pregrado, grado y postgrado (Médico y Cirujano, especialidades, maestrías, doctorados) que ingresan a la FACMED.

La FACMED se financia principalmente a través del presupuesto ordinario de la Universidad de San Carlos de Guatemala, como parte de su estructura como universidad pública. Medicina USAC.

89 Facultad de Ciencias Médicas, «Manual de Organización. Actualización 2021». (Universidad de San Carlos de Guatemala, junio de 2021).
90 Facultad de Ciencias Médicas, «Manual de Organización. Actualización 2021».
91 Facultad de Ciencias Médicas, «Manual de Organización. Actualización 2021».

Antecedentes gráficos



Plantilla UNEV-001

Configuración de un EVA para UD en CAMPUSMED

Área general

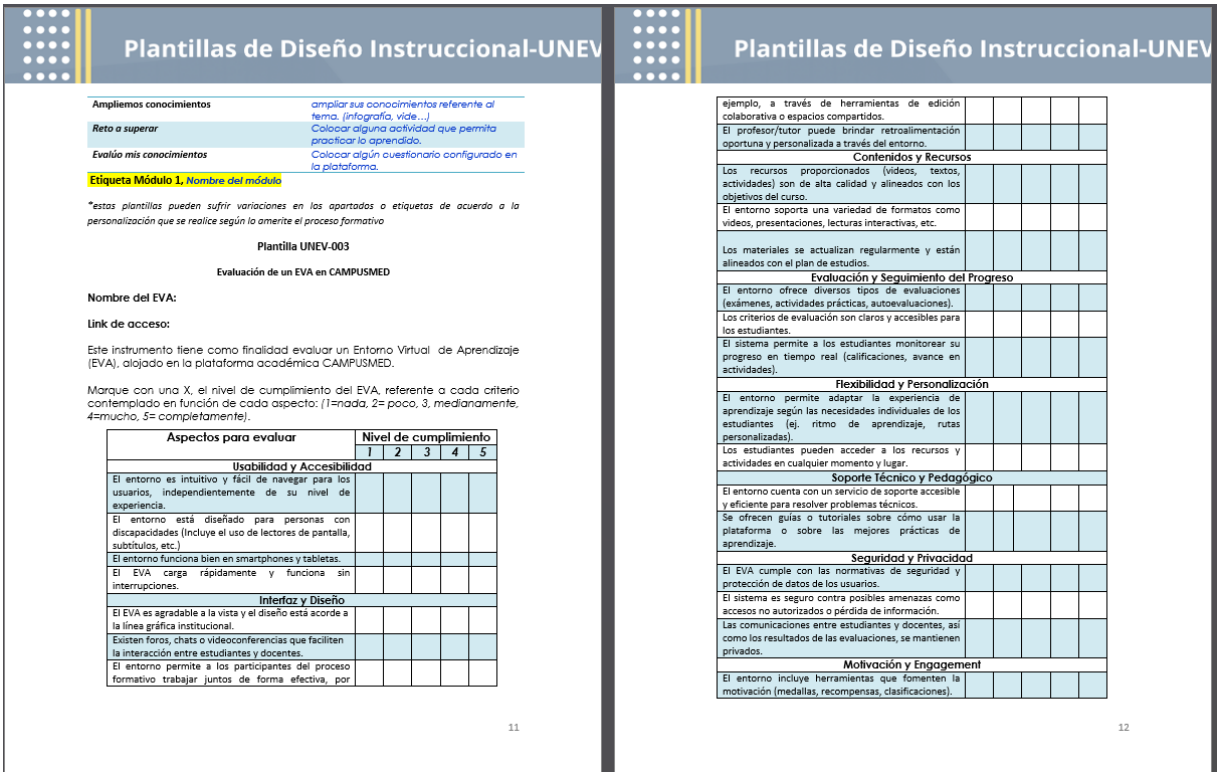
Banner general *Elaborado y configurado en el EVA de la Unidad didáctica por la UNEV*	
Nombre de la sección	***Elementos que contiene***
Bienvenida	*Video o texto donde el coordinador de la UD da la bienvenida a los estudiantes y los insta a continuar preparándose.*
Avisos	*Esta sección se compartirán avisos importantes referentes a cambios en la programación o recordatorios de fechas y demás. Esta sección se irá modificando según sea necesario.*
Equipo docente	*Fotografía del equipo docente que integra la Unidad Didáctica. De ser posible el contacto de correo electrónico y demás información que se considere pertinente.*
Gestiones administrativas	*Aquí se colocarán rutas de procesos para que los estudiantes tengan claridad de cómo deberán de hacer las gestiones administrativas que requieren.*
Programa oficial	*Coloque el sílabo del curso (puede solicitar la plantilla propuesta por la Unidad de Diseños Instruccional de la UNEV) o programa oficial.*

Mosaicos

Nombre del apartado o etiqueta	
	Elementos que contiene

8

Figura 2: Captura de plantillas Instruccionales de la UNEV. Unidad de Educación Virtual. «Compendio de Plantillas Instruccionales.» (compartido, vía correo electrónico., 22 Abril de 2025).



Ampliemos conocimientos	*ampliar sus conocimientos referente al tema. (infografía, vide…)*
Reto a superar	*Colocar alguna actividad que permita practicar lo aprendido.*
Evalúo mis conocimientos	*Colocar algún cuestionario configurado en la plataforma.*

Etiqueta Módulo 1, ***Nombre del módulo***

**estas plantillas pueden sufrir variaciones en los apartados o etiquetas de acuerdo a la personalización que se realice según la amerite el proceso formativo*

Plantilla UNEV-003

Evaluación de un EVA en CAMPUSMED

Nombre del EVA:

Link de acceso:

Este instrumento tiene como finalidad evaluar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), alojado en la plataforma académica CAMPUSMED.

Marque con una X, el nivel de cumplimiento del EVA, referente a cada criterio contemplado en función de cada aspecto: *(1=nada, 2= poco, 3, medianamente, 4=mucho, 5= completamente).*

Aspectos para evaluar	Nivel de cumplimiento				
	1	2	3	4	5
Usabilidad y Accesibilidad					
El entorno es intuitivo y fácil de navegar para los usuarios, independientemente de su nivel de experiencia.					
El entorno está diseñado para personas con discapacidades (Incluye el uso de lectores de pantalla, subtítulos, etc.)					
El entorno funciona bien en smartphones y tabletas.					
El EVA carga rápidamente y funciona sin interrupciones.					
Interfaz y Diseño					
El EVA es agradable a la vista y el diseño está acorde a la línea gráfica institucional.					
Existen foros, chats o videoconferencias que faciliten la interacción entre estudiantes y docentes.					
El entorno permite a los participantes del proceso formativo trabajar juntos de forma efectiva, por					

11

ejemplo, a través de herramientas de edición colaborativa o espacios compartidos.					
El profesor/tutor puede brindar retroalimentación oportuna y personalizada a través del entorno.					
Contenidos y Recursos					
Los recursos proporcionados (videos, textos, actividades) son de alta calidad y alineados con los objetivos del curso.					
El entorno soporta una variedad de formatos como videos, presentaciones, lecturas interactivas, etc.					
Los materiales se actualizan regularmente y están alineados con el plan de estudios.					
Evaluación y Seguimiento del Progreso					
El entorno ofrece diversos tipos de evaluaciones (exámenes, actividades prácticas, autoevaluaciones).					
Los criterios de evaluación son claros y accesibles para los estudiantes.					
El sistema permite a los estudiantes monitorear su progreso en tiempo real (calificaciones, avance en actividades).					
Flexibilidad y Personalización					
El entorno permite adaptar la experiencia de aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes (ej. ritmo de aprendizaje, rutas personalizadas).					
Los estudiantes pueden acceder a los recursos y actividades en cualquier momento y lugar.					
Soporte Técnico y Pedagógico					
El entorno cuenta con un servicio de soporte accesible y eficiente para resolver problemas técnicos.					
Se ofrecen guías o tutoriales sobre cómo usar la plataforma o sobre las mejores prácticas de aprendizaje.					
Seguridad y Privacidad					
El EVA cumple con las normativas de seguridad y protección de datos de los usuarios.					
El sistema es seguro contra posibles amenazas como accesos no autorizados o pérdida de información.					
Las comunicaciones entre estudiantes y docentes, así como los resultados de las evaluaciones, se mantienen privados.					
Motivación y Engagement					
El entorno incluye herramientas que fomenten la motivación (medallas, recompensas, clasificaciones).					

12

Figura 3: Captura de plantillas Instruccionales de la UNEV.Unidad de Educación Virtual. «Compendio de Plantillas Instruccionales.» (compartido, vía correo electrónico., 22 Abril de 2025).

2.2 Perfil del grupo objetivo

Población universo

La población universo del presente proyecto está conformada por los Docentes de la Facultad de Medicina, correspondiente al año 2025. Esta se compone de «390 docentes activos».[92]

Muestra

Para calcular el tamaño de muestra representativa de una población finita de 390 docentes activos de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC, se utiliza la fórmula estándar o una calculadora en línea aplicando los siguientes parámetros:

Población total (N): 390

Nivel de confianza: 95 %

Margen de error: 10 %

El tamaño de muestra representativa necesario es de 78 docentes.

(Ver Anexo 3)

92 Carolina Salazar, Andreé Álvarez, entrevista por Andrea Urrutia 25 de abril 2025, entrevista a través de videollamada Zoom, Guatemala.

Análisis e Interpretación de resultados

Cuestionario para docentes – UNEV, Facultad de Ciencias Médicas, USAC

Características sociodemográficas

1. Edad:

Menos de 30 años

30–39 años

40–49 años

50–59 años

60 años o más

2. Género:

Masculino

Femenino

Prefiero no decirlo

3. Formación académica (grado más alto de educación):

Licenciatura

Especialidad

Maestría

Doctorado

Otro (especificar)

Características socioeconómicas

4. ¿Cuál es su función actual en la facultad?:

Docente de pregrado

Coordinador(a) de unidad didáctica

Tutor(a) virtual

Encargado(a) de curso virtual

Otro

5. ¿Qué suele hacer para recrearse? (Puede seleccionar más de una opción)

Leer artículos científicos

Ver contenido en internet

Hacer deporte o actividad física

Compartir con familia o amigos

Salir a comer

Asistir a eventos culturales

Otro

6. ¿Con qué frecuencia comes en restaurantes?:

Una vez a la semana

Dos a tres veces por semana

Una vez al mes

Rara vez o nunca

7. ¿Qué restaurantes frecuentas con más regularidad?:

Comida rápida

Restaurantes familiares

Cafeterías o panaderías

Comida típica (comedor, pupuserías, etc.)

Tailandés / asiático / internacional

Otro

8. ¿Qué transporte utiliza para movilizarse?:

Transporte privado

Transporte público

9. ¿Qué servicios utiliza con más frecuencia brindados por la Unidad de Educación Virtual? (Puede seleccionar más de una opción)

Aulas virtuales (CAMPUSMED)

Cápsulas educativas

Videotutorías

Manuales o guías didácticas

Plantillas instruccionales

Otro

10. ¿En qué horario accede con regularidad a los contenidos de UNEV?:

Mañana (6:00 a.m. – 12:00 p.m.)

Tarde (12:00 p.m. – 6:00 p.m.)

Noche (6:00 p.m. – 10:00 p.m.)

Madrugada (10:00 p.m. – 4:00 a.m.)

Características psicográficas

11. ¿Cómo describiría su estilo de vida fuera del ámbito académico?: (Puede seleccionar más de una opción)

Activo y sociable

Familiar y tranquilo

Reflexivo y académico

Tecnológico y conectado

Otro

12. ¿Cuáles de estos hábitos forman parte de su vida diaria?: (Puede seleccionar más de una opción)

Leer artículos científicos

Usar redes sociales

Escuchar podcasts

Ver videos educativos

Navegar sitios de noticias

Participar en actividades recreativas

Otro

13. ¿Cuáles son sus principales motivaciones en la vida académica?: (Puede seleccionar hasta 2)

Superación profesional

Innovación

Estabilidad laboral

Reconocimiento institucional

Impacto en la comunidad

Otro

14. ¿Qué valores considera más importantes en su vida profesional y personal?: (Puede seleccionar hasta 3)

Responsabilidad

Empatía

Innovación

Servicio

Ética

Disciplina

Respeto

15. ¿Cómo calificaría su nivel de cultura visual (capacidad para identificar diseño, jerarquía, imagen y estética visual en su entorno)?:

Bajo

Medio

Alto

Muy alto

Relación con la institución

16. ¿Con qué frecuencia accede a CAMPUSMED?:

Diariamente

2–3 veces por semana

Una vez por semana

Esporádicamente

Nunca

17. ¿Qué plataformas utiliza para informarse de las actualizaciones académicas o institucionales que ofrece la Facultad? (Puede seleccionar más de una opción)

Correo institucional

Sitio web de la facultad

Grupos de WhatsApp

Redes sociales (Facebook, TikTok, etc.)

Otro

18. ¿Cómo califica la calidad visual de los materiales producidos por UNEV (plantillas, cápsulas, etc.)?

Muy buena

Buena

Regular

Mala

No los conozco

19. ¿Qué tipo de recursos visuales digitales considera que ayudarían a mejorar la comunicación institucional?: (Puede seleccionar más de una opción)

Infografías ilustrativas

Manual visual de orientación docente

Plantillas personalizadas con identidad visual

Videos breves informativos

Iconografía funcional (íconos explicativos)

Otro

20. ¿Qué tan satisfecho está con los contenidos gráficos producidos por UNEV?:

Muy insatisfecho – 1

2

3

4

5 – Muy satisfecho

21. ¿En general, qué tan satisfecho está con la comunicación visual institucional de UNEV?:

Muy insatisfecho – 1

2

3

4

5 – Muy satisfecho

Características geográficas

El grupo objetivo está compuesto por docentes activos de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, ubicados principalmente en la Ciudad de Guatemala o en áreas aledañas al Centro Universitario Metropolitano (CUM). Al ser un grupo profesionalmente activo, cuenta con acceso estable a infraestructura digital, lo que les permite utilizar con regularidad plataformas como CAMPUSMED, así como medios de comunicación institucional como el correo electrónico, grupos de WhatsApp y redes sociales. Esta conectividad constante evidencia que los docentes están familiarizados con entornos digitales, tanto para la planificación como para el desarrollo de sus actividades docentes.[93]

Características Sociodemográficas

Según edad, género y formación académica dentro de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. En la gráfica de edad, se observa que la mayoría de los encuestados se encuentra en los rangos de 30–39 años y 50–59 años (con 5 docentes en cada grupo), lo que indica una población mayoritariamente adulta y profesionalmente establecida. En cuanto al género, el 68.7% de los encuestados se identifica como femenino y el 31.3% como masculino, lo cual evidencia una representación significativa de mujeres dentro del cuerpo docente. En relación con el nivel académico, la mayoría de los participantes —68.7%— posee estudios de maestría, seguido de un 12.5% con licenciatura, otro 12.5% con doctorado, y un 6.3% con especialidad, lo que refleja un alto grado de formación profesional en el grupo objetivo. [94]

(Ver anexo 4)

Análisis e interpretación

El grupo objetivo de este estudio está conformado por docentes activos de la Facultad de Ciencias Médicas, ubicados principalmente en el área metropolitana de la Ciudad de Guatemala, con acceso estable a recursos digitales y plataformas virtuales.. En cuanto a la distribución por edad, se observa una amplia representación intergeneracional: el grupo más numeroso tiene entre 50 y 59 años, seguido por docentes de 40 a 49 años, lo que indica una población profesionalmente consolidada, con experiencia en docencia y formación médica.

Respecto al género, se evidencia una participación equilibrada entre hombres y mujeres, con una ligera mayoría femenina en la muestra. En términos de formación académica, los datos revelan que los docentes encuestados poseen altos niveles de escolaridad: predominan los grados de Maestría y Doctorado, así como especialidades profesionales, lo que respalda la capacidad técnica del grupo objetivo para aplicar herramientas tecnopedagógicas y adaptarse a nuevas dinámicas de enseñanza virtual.[95]

Características Socioeconómicas

En cuanto a su función actual dentro de la Facultad de Ciencias Médicas, la mayoría se desempeña como docente de pregrado, seguido por coordinadores de unidad didáctica y tutores virtuales. Esta diversidad de roles evidencia una participación activa en los procesos formativos tanto presenciales como virtuales.

Respecto a sus hábitos de recreación y consumo, los participantes indicaron que suelen involucrarse en actividades como la lectura,

93 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta.*
94 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta.*
95 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta.*

uso de redes sociales, visualización de videos educativos y el consumo de contenido digital. En cuanto al uso de transporte, predomina el transporte privado, lo que refuerza la percepción predomina el transporte privado, lo que refuerza la percepción de un perfil socioeconómico con estabilidad.

Sobre el consumo en restaurantes, se identificó que una parte significativa de los docentes come fuera de casa una vez por semana, mientras que otros lo hacen de forma ocasional o poco frecuente, lo cual también puede estar relacionado con estilos de vida más familiares o enfocados en el hogar.

En conjunto, estos datos reflejan un grupo objetivo con un nivel socioeconómico mayormente medio o medio-alto, con acceso a tecnología, conectividad y entornos virtuales. Estas condiciones favorecen la recepción e interacción con materiales institucionales diseñados con mayor estructura visual, jerarquía gráfica y estética profesional.96

(Ver anexo 4)

Análisis e interpretación

Los datos muestran que la mayoría de docentes se desempeña en funciones directamente vinculadas a la docencia de pregrado, tutorías virtuales y coordinación académica, lo que indica un grupo activo en el desarrollo de contenidos y acompañamiento estudiantil dentro de los entornos virtuales. Sus hábitos de recreación, como la lectura, uso de redes sociales y consumo de materiales digitales, reflejan una rutina compatible con el uso de recursos visuales e informativos.

Además, el predominio del transporte privado y el consumo ocasional en restaurantes sugieren un perfil de nivel socioeconómico medio o medio-alto, con acceso a infraestructura tecnológica y condiciones que les permiten interactuar con materiales gráficos digitales sin limitaciones importantes. Esta situación favorece la implementación de una propuesta visual institucional más robusta, ya que el grupo objetivo tiene los recursos y el contexto adecuado para aprovechar al máximo mejoras en diseño, accesibilidad visual y navegación de contenidos.

Características psicográficas

Los hábitos de consumo de información y valores predominantes entre los docentes encuestados. En relación con el estilo de vida fuera del ámbito académico, la mayoría se describe como familiar y tranquilo, seguido por perfiles reflexivos y académicos, así como algunos casos de docentes que se consideran activos y sociables. Este resultado sugiere un equilibrio entre la vida profesional, la vida familiar y el interés por el aprendizaje continuo.[97]

En cuanto a los hábitos cotidianos, se identificó un uso frecuente de redes sociales, visualización de videos educativos y lectura de artículos científicos, lo que demuestra que los docentes están expuestos constantemente a contenidos digitales con componentes visuales. También se reportó participación en actividades culturales y recreativas, lo que aporta diversidad a sus rutinas.[98]

En lo referente a las motivaciones y valores personales, los docentes priorizan aspectos como la responsabilidad, la ética, el servicio y el respeto, lo cual demuestra un perfil comprometido con la formación de estudiantes y con

96 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
97 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
98 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.

el cumplimiento de estándares profesionales. Estos valores están alineados con la misión de la Facultad y refuerzan la disposición de los docentes a participar en procesos institucionales de mejora.[99]

Por último, al evaluar el nivel de cultura visual, la mayoría de los encuestados se ubica en un nivel alto o muy alto, expresando que reconocen la importancia de elementos como la jerarquía gráfica, el diseño funcional y la estética visual en los materiales educativos. Este resultado respalda la viabilidad de proponer mejoras visuales dentro de los recursos producidos por UNEV, ya que los usuarios no solo interactúan con ellos, sino que también poseen las capacidades para analizarlos críticamente y valorarlos.[100]

(Ver anexo 4)

Relación entre el grupo objetivo e institución

La frecuencia de interacción de los encuestados con la Unidad de Educación Virtual (UNEV) y su percepción sobre la comunicación visual institucional. En cuanto a la frecuencia de uso del aula virtual CAMPUSMED, el 62.5% de los docentes indicó que accede a la plataforma entre dos y tres veces por semana, mientras que el 37.5% lo hace diariamente, lo que evidencia una integración constante de los entornos digitales en su práctica docente.[101]

Respecto a los medios utilizados para informarse sobre actividades académicas e institucionales, la mayoría de docentes recurre al correo institucional y a los grupos de WhatsApp, seguidos por el sitio web de la Facultad y, en menor medida, redes sociales. Esto sugiere que los canales oficiales y directos son los preferidos para mantenerse actualizado, y que la visibilidad gráfica debe estar optimizada especialmente en estos espacios.[102]

En cuanto a la percepción de la calidad visual de los materiales producidos por UNEV (plantillas, cápsulas, instructivos, etc.), el 93.7% de los encuestados calificó positivamente con 5 de 5, mientras que un 6.3% dio una puntuación de 4. Esta alta valoración indica una percepción favorable sobre la estética, funcionalidad y estructura de los recursos visuales. Además, todos los encuestados expresaron el máximo nivel de satisfacción general con la comunicación visual institucional de UNEV.[103]

En relación con los tipos de recursos visuales que podrían fortalecer la comunicación de UNEV, los docentes destacaron la importancia de contar con plantillas con identidad gráfica clara, infografías ilustrativas, manuales visuales de orientación docente y videos breves informativos, lo que evidencia una preferencia por recursos didácticos bien diseñados, funcionales y aplicables en contextos de educación médica.[104]

(Ver anexo 4)

Análisis e interpretación

Los resultados reflejan una integración sólida de los docentes con los entornos virtuales institucionales, especialmente con CAMPUSMED, al cual acceden con regularidad, ya sea diariamente o varias veces por semana. Esto confirma que los espacios digitales son parte esencial de su ejercicio docente, lo que refuerza la importancia

99Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
100 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
101 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
102 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
103 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
104 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.

de contar con recursos visuales estructurados, funcionales y alineados con la identidad institucional.[105]

Asimismo, los medios de información más utilizados —como el correo institucional, los grupos de WhatsApp y el sitio web— evidencian que la comunicación institucional se basa en canales formales y de alta frecuencia de uso, lo cual representa una oportunidad estratégica para mejorar la presencia visual en dichos espacios.[106]

La percepción positiva sobre la calidad gráfica de los materiales producidos por UNEV es un hallazgo relevante: casi todos los encuestados otorgaron la máxima calificación, lo que indica una valoración alta en términos de estética, utilidad y diseño. Sin embargo, también se evidencia interés por fortalecer la propuesta gráfica mediante plantillas estandarizadas, infografías, manuales y contenido visual breve, lo cual confirma que, a pesar del nivel de satisfacción actual, existe disposición y necesidad de mejorar aún más la coherencia visual institucional.[107]

En conjunto, esta relación positiva entre el grupo objetivo y UNEV no solo valida el trabajo realizado hasta ahora, sino que ofrece un contexto favorable para implementar una propuesta gráfica unificada que potencie la identidad visual de la unidad en todos sus recursos digitales.[108]

105 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
106 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
107 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.
108 Urrutia, *datos obtenidos a partir de la encuesta*.

Mapa de empatía



Figura 4: Mapa de empatía. Fuente: Creación propia, con información de encuesta; Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

Ficha de persona



"Me gustaría que los recursos fueran más claros, dinámicos y estéticamente cuidados."

Dra. Marcela López

Médica Internista y Docente Universitaria

Edad: 45 años
Sexo: Femenino
Estudios:
Maestría en Educación Superior
Localización:
Ciudad de Guatemala
Estado Civil: Familiar, tranquila, orientada al trabajo académico

Biografía:

Docente universitaria con más de 15 años de experiencia en la Facultad de Ciencias Médicas. Imparte cursos de pregrado y participa como tutora virtual. Tiene formación de posgrado y un fuerte compromiso con la mejora continua. Utiliza con regularidad la plataforma CAMPUSMED y está en constante búsqueda de herramientas que faciliten la enseñanza y el aprendizaje.

Intereses:

- Innovación educativa en entornos virtuales
- Recursos digitales para enseñanza médica
- Formación continua y herramientas prácticas
- Mejora en la comunicación institucional y claridad visual

Objetivos:

- Facilitar la comprensión de sus cursos a través de recursos visuales bien estructurados
- Optimizar su tiempo con plantillas listas para usar
- Contribuir al fortalecimiento de la identidad visual de UNEV

Frustraciones:

- Falta de coherencia visual entre materiales institucionales
- Necesidad de adaptar recursos desde cero por ausencia de lineamientos gráficos
- Recursos digitales con bajo impacto visual o poco intuitivos para el estudiante

Personalidad:

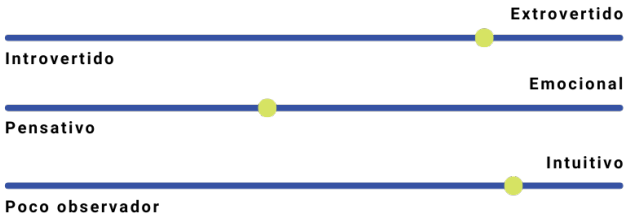


Figura 5: Ficha de persona. Fuente: Creación propia, con información de encuesta; Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

Este capítulo detalla la logística del proyecto, incluyendo la previsión de insumos, equipos, software y costos asociados. Se presenta un flujograma del proceso creativo y un cronograma de trabajo (Diagrama de Gantt) que organiza las etapas de diseño, producción y validación, asegurando la ejecución ordenada y eficiente del proyecto dentro del tiempo y recursos disponibles.



3 Planeación Operativa

3.1 Previsión de Insumos y Costos

Listado de Insumos:

- **Mobiliario:**

  Silla de escritorio.

  Escritorio de madera

- **Equipo:**

  Computadora de escritorio:

  Placa madre:

  ASUS TUF *GAMING* B760M-PLUS WIFI D4 4xDDR4 13GEN

  Procesador:

  INTEL i5 12400F 12 GENERACION 2.5GHZ 18MB CACHE FCLGA1700

  Memoria RAM:

  CORSAIR VENGEANCE RGB RS DDR4 16GB 3200MHZ C16

  Tarjeta Gráfica:

  ASUS GEFORCE TUF *GAMING* RTX 3060 OC 12GB GDDR6

  Almacenamiento:

  UNIDAD ESTADO SOLIDO SSD SOLIDIGM 1TB P41 PLUS M.2 PCIe NVMe

  Fuente de poder:

  EVGA 650W BP 80+ BRONZE COMPACTO 120mm 100-BP-0650-K1

  CPU *Cooler*:

  CORSAIR H100 RGB 240mm LIQUID CPU COOLER CW-9060053-WW

  Case de computadora:

  CORSAIR 3000D AIRFLOW RGB SIN FUENTE NEGRO CC-9011255-WW

  Periféricos de equipo:

  Monitor:

  LED ASUS PROART DISPLAY PA248QV 24.1” IPS 1920x1200 WUXGA

  UPS:

  Centra Plus 1000VA LCD (500W)

  Teclado:

  MX Keys S Logitech

  Mouse inalámbrico:

  M650 Logitech

  Camara *Web*:

  Logitech Modelo C270 HD

  Audífonos:

  Soundcore Space Q45

  Tableta gráfica:

  Wacom Intuos

  Teléfono celular:

  iPhone 13

- **Softwares:**

  Adobe illustrator 2025

  Adobe Photoshop 2025

Adobe inDesign 2025

Google Suite

Canva

Facebook

Instagram

Whatsapp

- **Librería:**

  Hojas de papel bond.

  Lapiceros.

  Lápices.

  Borrador.

  Post - it

- **Transporte:**

  Uber

- **Horarios y tiempo:**

  540 horas totales de EPS

  8 horas de trabajo diario

  40 horas semanales

  500 horas de trabajo para la sede

  40 horas de asesoría en clase

- **Recursos humanos:**

  Ejecutora del proyecto: Andrea Daniela Urrutia.

  Asesor Metodológico: M.A Sofía Posada.

  Asesor gráfico: M.A Carolina Aguilar

  Contacto directo con la UNEV de la FACMED, encargado de proveer recursos necesarios para el proyecto: MSc.Rolando Andreé Álvarez.

Cálculo de costos:

Energía eléctrica:

Total de Consumo de los cuatro meses anteriores:

- Enero - Q 156.54
- Febrero - Q 168.33
- Marzo - Q234.31
- Abril - Q 166.57

Fórmula:

*Promedio total de los cuatro meses anteriores /Días del mes * Horas del día= Costo por día*

(156.54+168.33+234.31+166.57)÷4 /30 días * 24 horas = Q 0.25

Alquiler de vivienda:

Total de Consumo de los cuatro meses anteriores:

- Enero - Q 1600.00
- Febrero - Q 1600.00
- Marzo - Q 1600.00
- Abril - Q 1600.00

Fórmula:

*Promedio total de los cuatro meses anteriores /Días del mes * Horas del día= Costo por día*

(1600+1600+1600+1600)÷4 / 30 días * 24 horas= Q 2.22

Internet:

Total de Consumo de los cuatro meses anteriores:

- Enero - Q 229.00
- Febrero - Q 229.00
- Marzo - Q 229.00
- Abril - Q 229.00

Fórmula:

*Promedio total de los cuatro meses anteriores /Días del mes * Horas del día= Costo por día*

(229+229+229+229) ÷ 4/ 30 días * 24 horas = Q 1.27

Transporte:

Costo de un viaje con un punto de inicio en Ciudad de Guatemala Zona 7 (residencia propia) hacia Centro Universitario Metropolitano CUM - zona 11 (Lugar de la realización del EPS): Q 25 en carro - Q 17 en moto (Este costo es por viaje)

NOTA: Los costos de estos viajes pueden llegar a variar, dependiendo la hora.

Membresía de Softwares:

Creative Cloud de Adobe: Membresía adquirida en el Plan de Estudiantes/Educativo.

Total de Consumo de los cuatro meses anteriores:

- Enero - Q 160.00 (20 USD)
- Febrero - Q 160.00 (20 USD)
- Marzo - Q 160.00 (20 USD)
- Abril - Q 160.00 (20 USD)

Fórmula:

*Promedio total de los cuatro meses anteriores /Días del mes * Horas del día= Costo por día*

(160+160+160+160)/430 días * 24 horas= Q 0.22

Google Site: Membresía gratis, adquirida por FARUSAC para el Plan de Estudiantes/Educativo.

Canva: Membresia gratis, adquirida por FARUSAC para el Plan de Estudiantes/Educativo.

Depreciación del equipo:

Para este proceso de la depreciación se debe de tener en cuenta la siguiente fórmula con los siguientes términos y determinando una vida útil del 33% según la Ley de Actualización Tributaria, Decreto No. 10 - 2012 del Congreso de la república de Guatemala:

•VI:Valor de inversión

•VULF: Vida útil según la legislación fiscal.

Computadora de escritorio:

Valor de la inversión en 2023: Q 9,916.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2024

Q 9916.00 - (Q 9916.00 * 0.33) = Q 6.643.72

•2025

Q 6.643,72 - (Q 6.643,72 * 0.33) = Q 4.451.29

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.17 costo por hora**

UPS:

Valor de la inversión en 2023: Q 589.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2024

Q 589.00 - (Q 589.00 * 0.33) = Q 394.63

•2025

Q 394.63 - (Q 394.63 * 0.33) = Q 264.40

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.01 costo por hora**

Monitor:

Valor de la inversión en 2023: Q 1,974.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2024

Q 1,974.00 - (Q 1,974.00 * 0.33) = Q 1.322.58

•2025

Q 1.322,58 - (Q 1.322,58 * 0.33) = Q 886.13

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.03 costo por hora**

Teclado:

Valor de la inversión en 2023: Q 1,014.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2024

Q 1,01400 - (Q 1,014.00 * 0.33) = Q 679.38

•2025

Q 679.38 - (Q 679.38 * 0.33) = Q 455.18

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.02 costo por hora**

Mouse:

Valor de la inversión en 2023: Q 240.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2024

Q 240.00 - (Q 240.000 * 0.33) = Q160.80

•2025

Q 160.80 - (Q 160.80 * 0.33) = Q 107.74

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = Q 0.00 costo por hora

- **Cámara Web:**

Valor de la inversión en 2023: Q 172.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2024

Q 172.00 - (Q 172.00 * 0.33) = Q 115.24

•2025

Q 115.24 - (Q 115.24 * 0.33) = Q 77.21

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.00 costo por hora**

- Tableta gráfica:

Valor de la inversión en 2021: Q 922.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2022

Q 922.00 - (Q 922.00 * 0.33) = Q 617.74

•2023

Q 617.74 - (Q 617.74 * 0.33) = Q 413.89

•2024

Q 413.89 - (Q 413.89 * 0.33) = Q 277.30

•2025

Q 277.30 - (Q 277.30 * 0.33) = Q185.79

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.01 costo por hora**

- Audifonos:

Valor de la inversión en 2024: Q 599.95

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2025

Q 59.63 - (Q 59.63 * 0.33) = Q 401.97

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.01 costo por hora**

- Teléfono:

Valor de la inversión en 2024: Q 4300.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2025

Q 4,300.00 - (Q 4300.00 * 0.33) = Q 2,880.99

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.11 costo por hora**

- Escritorio de madera:

Valor de la inversión en 2024: Q 500.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2025

Q 500.00 - (Q 500.00 * 0.33) = Q 335.00

Fórmula para depreciación: Depreciación por hora = **Q 0.01 costo por hora**

- Silla:

Valor de la inversión en 2021: Q 450.00

Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

•2022

Q 450.00 - (Q 450.00 * 0.33) = Q 301.50

•2023

Q 301.50 - (Q 301.50 * 0.33) = Q 202.01

•2024

Q 202.01 - (Q 202.01 * 0.33) = Q 135.34

•2025

Q 135.34 - (Q 135.34 * 0.33) = Q 90.68

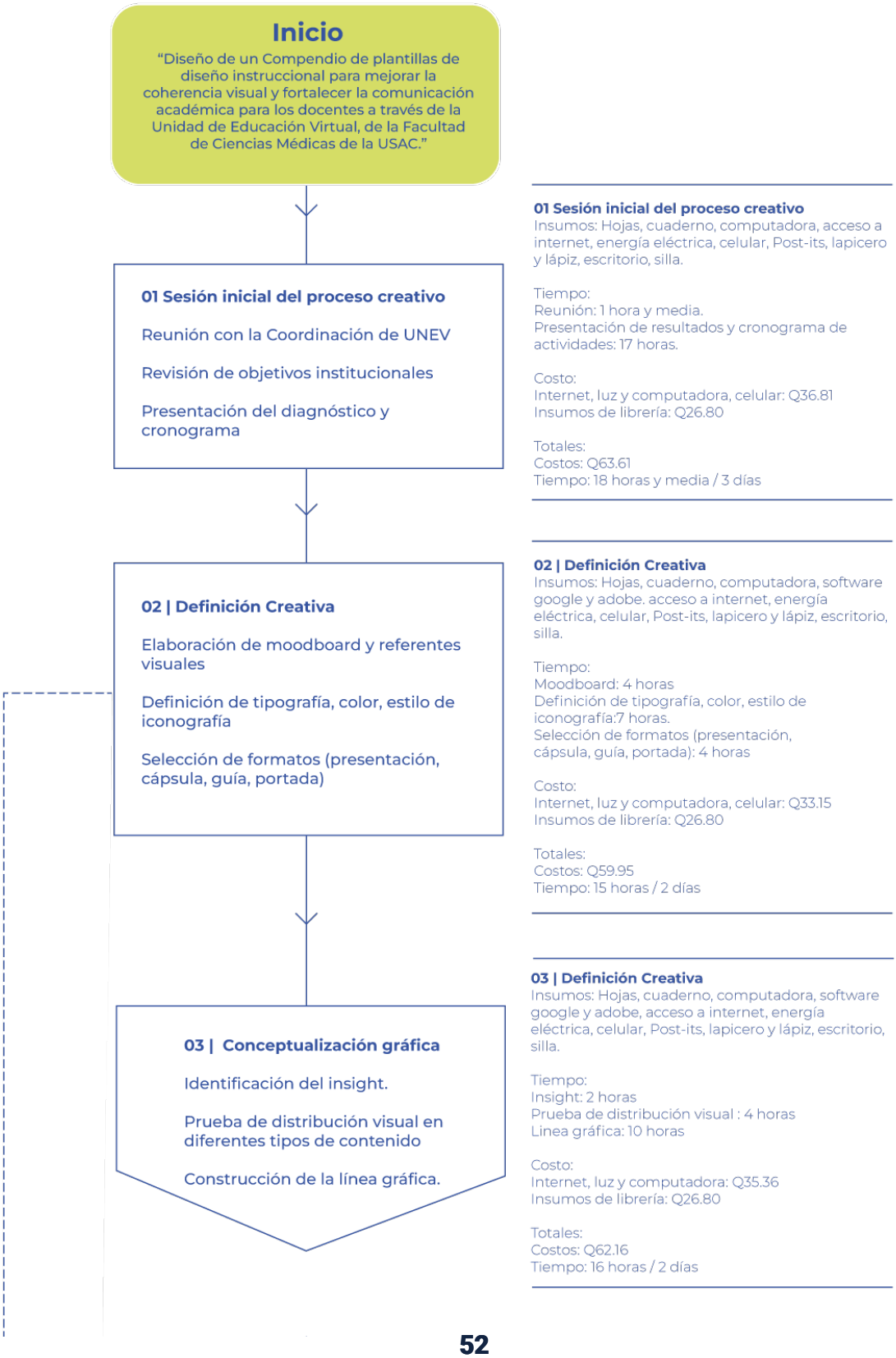
Fórmula para depreciación: Depreciación por hora **= Q 0.01 costo por hora**

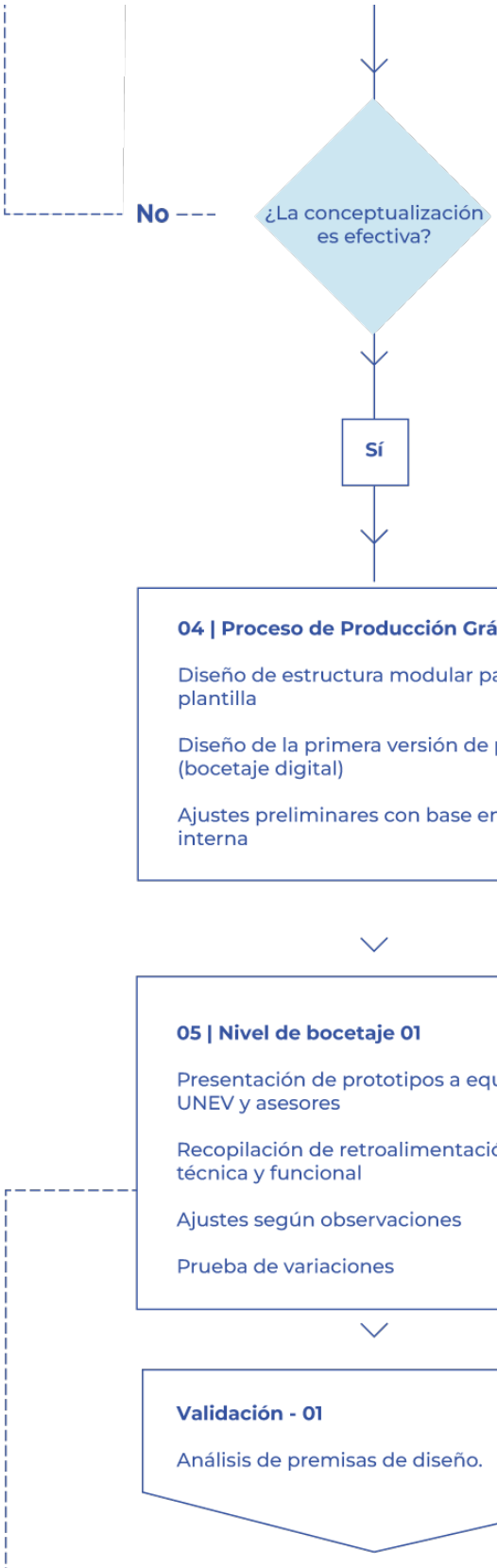
Librería:

- **100 Hojas de papel bond. 80 gramos** Q 10.80
- **Cuaderno 80hojas** Q 12.00
- **Lapiceros (Unidad)** Q 1.50
- **Lápices. (Unidad)** Q 1.60
- **Borrador. (Unidad)** Q 3.75
- **Post - it 3X3"#654 (Unidad)** Q 7.95

Los datos de los precios de Librería identificados anteriormente, fueron obtenidos directamente de la página web de Libreria Progreso. Fuente: Elaboración propia

3.2 Flujograma de proceso creativo





04 | Proceso de producción gráfica
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Diseño de estructura modular: 6 horas
Diseño de la primera versión: 9 horas
Ajustes preliminares con base en revisión interna: 10 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q55.25
Insumos de librería: Q26.80

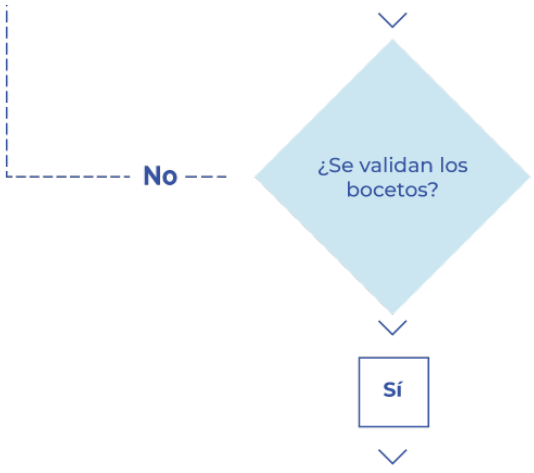
Totales:
Costos: Q82.05
Tiempo: 25 horas / 4 días

05 | Validación - 01
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, software google y adobe. acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Presentación de prototipos: 2 horas
retroalimentación : 2 horas
Ajustes según observaciones: 6 horas
Prueba de variaciones: 6 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q35.36
Insumos de librería: Q29.80

Totales:
Costos: Q62.16
Tiempo: 16 horas / 2 días



06 | Proceso de Producción Gráfica - 02

Refinamiento del diseño (retícula, color, jerarquía visual)

Aplicación de sistema visual a todos los formatos definidos

Integración de variantes según necesidad de cada recurso

Prueba de usabilidad

06 | Proceso de producción gráfica - 02
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Refinamiento del diseño 4 horas
Aplicación de sistema visual : 4 horas
Integración de variantes: 5 horas
Prueba de usabilidad: 2 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q33.15
Insumos de librería: Q26.80

Totales:
Costos: Q59.95
Tiempo: 15 horas / 2 días

07 | Validación - 02

Evaluación por parte de docentes usuarios y equipo técnico

Revisión de funcionalidad, claridad y estética

Ajustes finales para asegurar coherencia institucional

Agendar fecha de validación

Crear instrumentos.

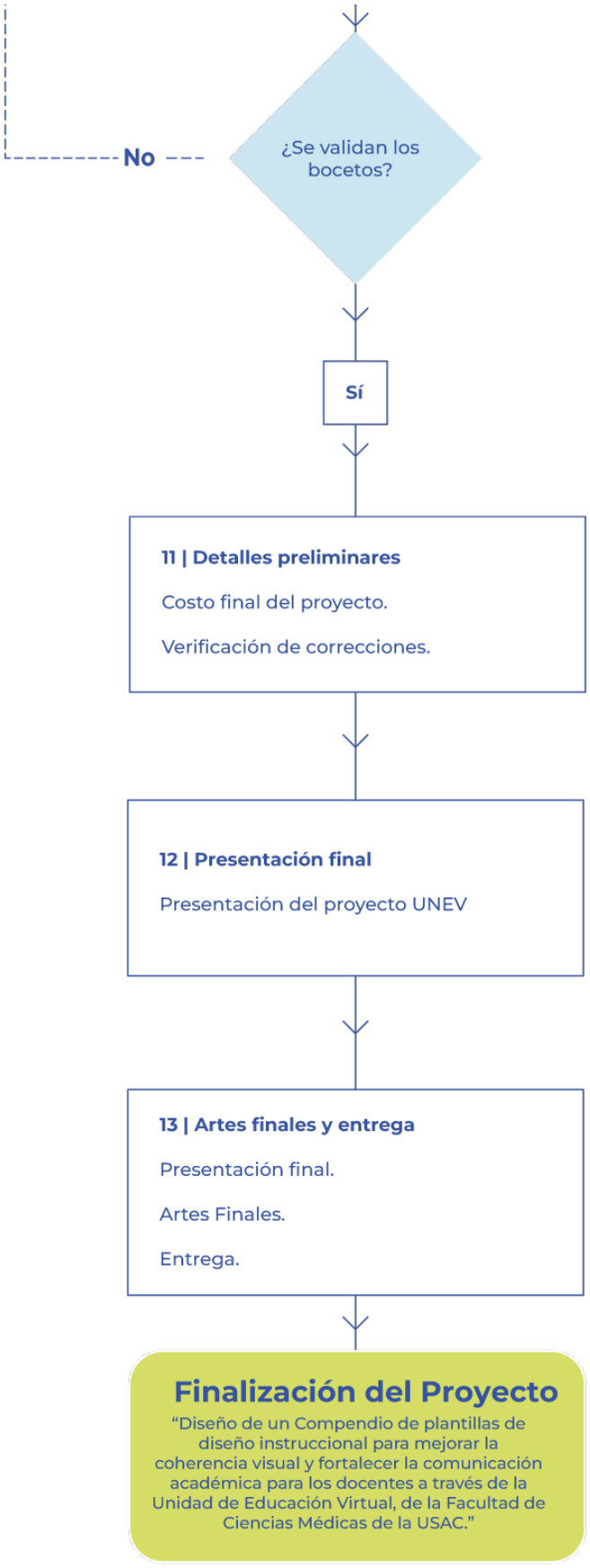
Validación de piezas con asesor y profesionales de diseño gráfico.

05 | Validación - 02
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, software google y adobe. acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Evaluación por parte de docentes usuarios y equipo técnico: 8 horas
Revisión de funcionalidad, claridad y estética : 2 horas
Ajustes finales: 6 horas
Agendar fecha de validación: 30 minutos
Crear instrumentos: 4 horas
Validación de piezas con asesor y cliente: 4 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q54.14
Insumos de librería: Q26.80

Totales:
Costos: Q80.94
Tiempo: 24 horas y media / 3 días



11 | Detalles preliminares
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, software google y adobe. acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Resultados: 30 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q66.3
Insumos de librería: Q26.80

Totales:
Costos: Q93.10
Tiempo: 30 horas / 6 días

12 | Presentación final
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, software google y adobe. acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Elaboración de materiales finales: 20 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q44.20
Insumos de librería: Q26.80

Totales:
Costos: Q71.00
Tiempo: 20 horas /4 días

11 | Artes finales y entrega
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, software google y adobe. acceso a internet, energía eléctrica, celular, Post-its, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Artes finales y entrega: 9 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q19.89
Insumos de librería: Q26.80

Totales:
Costos: Q46.69
Tiempo: 9 horas / 1 día

Totales
Días: 39 días
Horas: 244 horas
Costos: Q912.57

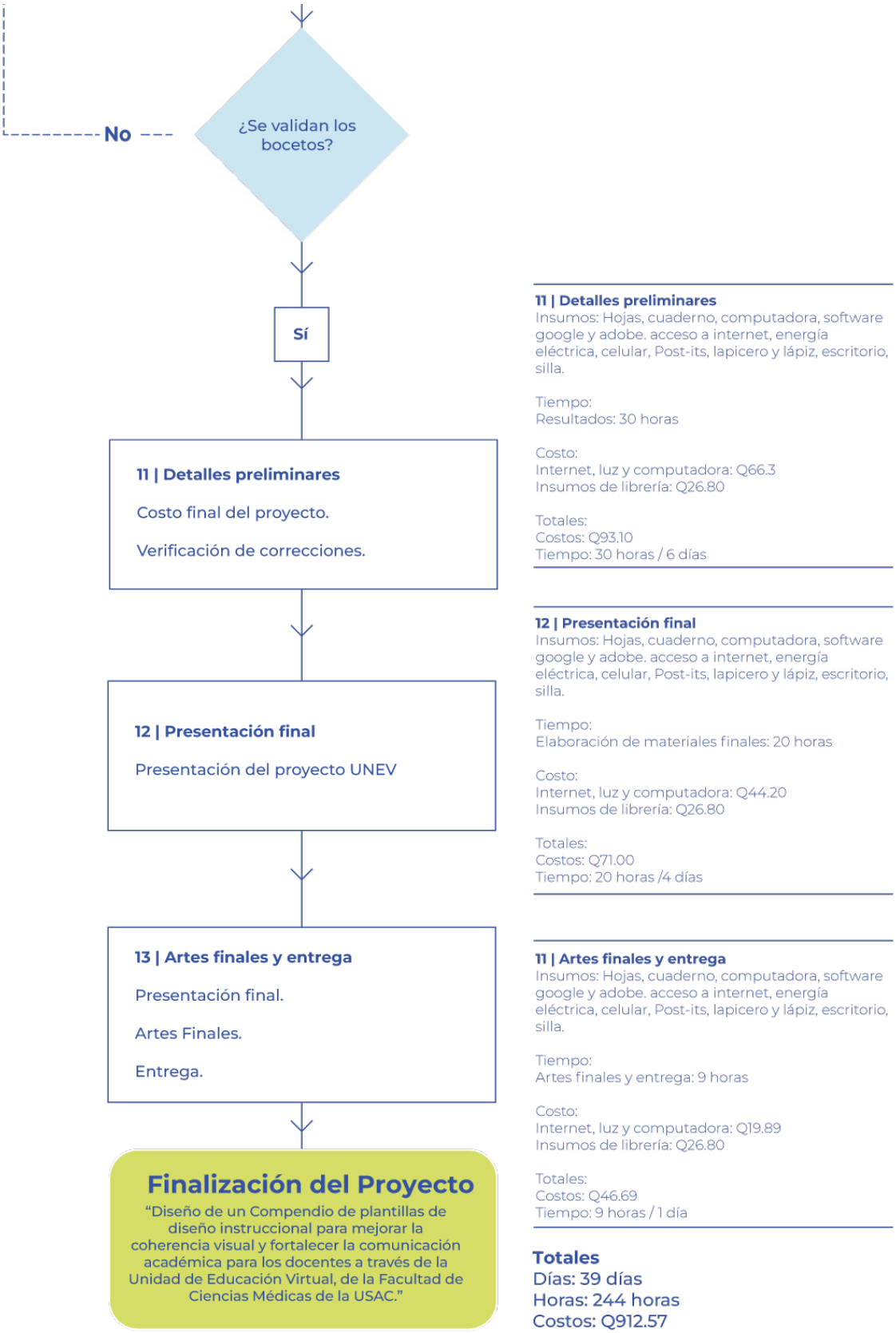


Figura 6: Flujograma del Proceso Creativo. Fuente: Creación propia, para el módulo 04 de PG1.

3.3 Cronograma de trabajo

Tabla 1

Actividades	Días	Horas	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
			S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
01. Sesión inicial del proceso creativo	3	18																
02. Definición creativa	2	15																
03. Proceso de conceptualización	2	16																
04. Proceso de Producción Gráfica	4	25																
Nivel de visualización de bocetaje 1	2	16																
Validación 01	1	2																
Nivel de Producción gráfica 02	2	15																
Validación 02	3	24																
Nivel de Producción gráfica 03	2	15																
Validación 03	1	9																
Tabulación de resultados	6	30																
Detalles preliminares	6	30																
Presentación final	4	20																
Artes finales y entrega	1	9																

Tabla 1: Diagrama de Gantt. Fuente: Creación propia.

Se sustenta el proyecto desde las dimensiones social, ética, estética y funcional del diseño gráfico aplicado a la educación virtual. Se revisan conceptos clave como diseño instruccional, identidad visual institucional, percepción visual y accesibilidad digital, proporcionando un fundamento teórico que guía las decisiones de diseño y justifica su impacto pedagógico y comunicacional.

4 Marco teórico

4.1 Dimensión social y ética

La educación virtual y el diseño instruccional en la USAC: una perspectiva crítica

La educación universitaria en Guatemala y en la Facultad de Ciencias Médicas y Sociales, enfrenta múltiples desafíos derivados de la brecha entre teoría y práctica. Como señala Arévalo, «en la Universidad de San Carlos de Guatemala, la teoría muchas veces no logra articularse con las condiciones reales de aprendizaje, lo que genera una distancia significativa entre lo que se enseña y lo que se vive en el aula»[109]. Esta problemática se ha visto acentuada por la transición hacia modalidades híbridas y virtuales que, si bien ofrecen oportunidades de expansión, requieren de marcos conceptuales y metodológicos sólidos para ser efectivas.

En este contexto, la educación virtual se presenta como una alternativa innovadora, especialmente porque «permite superar barreras de espacio y tiempo, ampliando las posibilidades de inclusión».[110] La virtualidad se convierte en una herramienta democratizadora que facilita el acceso al conocimiento a sectores que tradicionalmente han estado excluidos de la educación superior. No obstante, esta modalidad demanda una planeación rigurosa que articule contenidos, recursos y metodologías.

La aplicación de técnicas de diseño gráfico en entornos educativos constituye un recurso fundamental en este proceso. Investigaciones recientes destacan que «puede mejorar la experiencia y el interés del estudiante, especialmente cuando se combinan con estrategias didácticas claras».[111] En este sentido, los recursos visuales no se limitan a embellecer materiales, sino que cumplen un rol pedagógico clave: guiar la atención, facilitar la comprensión de conceptos complejos y promover la retención del aprendizaje.

La educación universitaria en Guatemala y en la Facultad de Ciencias Médicas y Sociales, enfrenta múltiples desafíos derivados de la brecha entre teoría y práctica. Como señala Arévalo, «en la Universidad de San Carlos de Guatemala, la teoría muchas veces no logra articularse con las condiciones reales de aprendizaje, lo que genera una distancia significativa entre lo que se enseña y lo que se vive en el aula»[112]. Esta problemática se ha visto acentuada por la transición hacia modalidades híbridas y virtuales que, si bien ofrecen oportunidades de expansión, requieren de marcos conceptuales y metodológicos sólidos para ser efectivas.

109 Fidel Arévalo Gamboa, «Educación en la Universidad de San Carlos de Guatemala: Cuando la teoría choca con la realidad.»,Revista Guatemalteca De Cultura, (2025), 53-64, acceso el 1 de agosto 2025. https://doi.org/10.46954/revistaguatecultura.v5i1.63

110 Emilio, Crisol-Moya; Liliana Herrera-Nieves, y Rosana Montes-Soldado. 2020. «Educación Virtual Para Todos: Una revisión sistemática». Education in the Knowledge Society (EKS) 21, Acceso el 3 de agosto 2025. https://doi.org/10.14201/eks.23448.

111 Valeria, Ramirez Diaz; Mariana, Arbelaez Alvarez, «Aplicación De Técnicas De Diseño Gráfico Entorno A Los Programas Utilizados Por Las Docentes De Informática Para Mejorar La Experiencia Educativa De Las Estudiantes», 145, Acceso el 1 de agosto 2026. https://netboardme-cf1.s3.amazonaws.com/published/171899/files/ac6c2434eff78a2812eb0392553b2356.pdf

112 Fidel Arévalo Gamboa, «Educación en la Universidad de San Carlos de Guatemala: Cuando la teoría choca con la realidad».

En este contexto, la educación virtual se presenta como una alternativa innovadora, especialmente porque «permite superar barreras de espacio y tiempo, ampliando las posibilidades de inclusión».[113] La virtualidad se convierte en una herramienta democratizadora que facilita el acceso al conocimiento a sectores que tradicionalmente han estado excluidos de la educación superior. No obstante, esta modalidad demanda una planeación rigurosa que articule contenidos, recursos y metodologías.

La aplicación de técnicas de diseño gráfico en entornos educativos constituye un recurso fundamental en este proceso. Investigaciones recientes destacan que «puede mejorar la experiencia y el interés del estudiante, especialmente cuando se combinan con estrategias didácticas claras».[114] En este sentido, los recursos visuales no se limitan a embellecer materiales, sino que cumplen un rol pedagógico clave: guiar la atención, facilitar la comprensión de conceptos complejos y promover la retención del aprendizaje.

113 Emilio Crisol-Moya; Liliana Herrera-Nieves, y Rosana Montes-Soldado, «Educación Virtual Para Todos: Una revisión sistemática», 2020.

114 Valeria Ramirez Diaz; Mariana, Arbelaez Alvarez, «Aplicación De Técnicas De Diseño Gráfico Entorno A Los Programas Utilizados Por Las Docentes De Informática Para Mejorar La Experiencia Educativa De Las Estudiantes».

4.2 Dimensión estética y funcional

Principios para el diseño educativo digital

La dimensión estética y funcional del diseño gráfico constituye un eje fundamental para comprender su impacto en la educación, particularmente en entornos virtuales. El diseño, entendido no solo como un recurso visual sino como un proceso integral de comunicación, debe conciliar la belleza formal con la eficacia en la transmisión de mensajes. Este ensayo aborda la relación entre estética y funcionalidad en materiales educativos, partiendo de principios teóricos del diseño gráfico y su aplicación en el ámbito universitario, con especial atención al diseño instruccional, la identidad institucional, la percepción visual y la accesibilidad digital.

La estética en el diseño gráfico no se limita a lo visual, sino que involucra una experiencia cognitiva y cultural. Como señala Peña Casallas: «El diseño gráfico debe ser entendido más allá de la experiencia visual-óptica; es también un fenómeno comunicativo que implica significados, contextos y prácticas sociales»[115]. Esto resalta que la dimensión estética no es un adorno, sino un componente que influye en la percepción y comprensión del mensaje.

En este sentido, la estética aporta orden, jerarquía y armonía a los materiales gráficos, elementos que facilitan la lectura y mejoran la experiencia del usuario. Sin estos principios, los recursos visuales corren el riesgo de convertirse en meros ornamentos sin función comunicativa.

La integración de estética y funcionalidad en el diseño de materiales educativos es esencial para garantizar procesos de aprendizaje efectivos. Abril Hurtado y González Bello sostienen que «el diseño editorial debe responder con eficiencia a las necesidades comunicativas, integrando la interdisciplina y la responsabilidad social»[116]. Esta afirmación recalca que la estética en sí misma carece de valor si no está vinculada a un propósito comunicativo claro.

Así, los materiales educativos no solo deben ser visualmente atractivos, sino que además deben cumplir con criterios de legibilidad, jerarquía informativa y pertinencia pedagógica. La estética, en este caso, se convierte en un medio para potenciar la funcionalidad.

El diseño instruccional es un puente entre la estética y la funcionalidad. Agudelo indica que «la importancia del diseño instruccional radica en que permite estructurar

115 Nicolás Peña Casallas, «El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica», 2020, Bitácora Urbano Territorial 30 (2), 101-12, acceso el 7 agosto 2025. https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512

116 Abril Hurtado, María de la Concepción; Edgar Oswaldo, González Bello, «Eficiencia, interdisciplina y responsabilidad social en el diseño editorial: aproximaciones teóricas», Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.,Ensayos 204 (2023): 141-151, acceso el 7 agosto 2025. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9284045

ambientes de aprendizaje efectivos, apoyándose en recursos visuales que refuercen el contenido»[117]. Esto implica que la estética de un recurso visual no puede desligarse de la intencionalidad pedagógica.

En entornos virtuales, los recursos gráficos como plantillas, infografías y guías visuales constituyen apoyos didácticos que integran lo estético con lo funcional. El diseño instruccional, al estructurar contenidos de forma clara y coherente, facilita la comprensión y la retención del conocimiento.

La estética en el diseño gráfico también cumple un rol en la construcción de identidad institucional. Según la Revista *Espacios*: «La identidad corporativa en instituciones de educación superior es fundamental para garantizar coherencia en los mensajes y fortalecer el sentido de pertenencia»[118]. En este marco, la dimensión estética se vincula con la funcionalidad comunicativa de la institución.

En el ámbito universitario, el diseño gráfico no solo cumple funciones pedagógicas, sino también de representación institucional. La consistencia en la identidad visual —colores, tipografía, símbolos— refuerza la credibilidad y genera confianza en los procesos educativos.

En la educación virtual, la estética debe conjugarse con la accesibilidad y la usabilidad. Sebastián Álvarez y Mazalu destacan que «la accesibilidad web no es únicamente una obligación técnica, sino también una condición ética que permite garantizar experiencias inclusivas para todos los usuarios»[119]. Esto demuestra que el diseño gráfico, además de estético y funcional, debe ser accesible.

El reto consiste en crear interfaces visualmente atractivas, pero también adaptadas a diferentes capacidades y dispositivos. La estética no debe ser un obstáculo, sino un factor que contribuya a la inclusión y a la equidad en el acceso a la información.

La percepción visual es un componente clave en el diseño de materiales educativos. Alberich y Ferrer señalan que «la percepción visual organiza los estímulos en patrones significativos que facilitan la comprensión y el aprendizaje»[120]. De este modo, la teoría de la percepción permite fundamentar decisiones de diseño, como la disposición de los elementos, el contraste o el uso del color.

El aprendizaje se ve favorecido cuando los estímulos visuales son coherentes con los objetivos instruccionales, generando experiencias educativas más memorables y efectivas.

La dimensión estética y funcional en el diseño gráfico aplicado a la educación virtual no debe entenderse como aspectos separados, sino como componentes integrados de un mismo proceso comunicativo. La estética dota de atractivo y coherencia, mientras que la funcionalidad asegura claridad y

117 Agudelo Mónica, «Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje», Nuevas ideas en informática educativa 5.2 (2009): 118-127, acceso el 5 de agosto 2025. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:TdwEGmqPtc0J:scholar.google.com/+Dise%C3%B1o+instruccional+y+su+integraci%C3%B3n+con+recursos+visuales.&hl=es&as_sdt=0,5

118 Rivera-Rodriguez Hugo-Alberto; Cabra Ballesteros, Diana Carolina, «La Importancia de La Identidad Corporativa En Las Instituciones de Educación Superior». Revista ESPACIOS| Vol. 37 (Nº 27) Año 2016, acceso el 5 de agosto 2025. http://ww.revistaespacios.com/a16v37n27/163727e1.html.

119 Sebastián Álvarez, Rafaela Mazalu, «Accesibilidad Web y Experiencias de Usuario: Un Caso de Estudio En El Entorno Académico,» 2024, acceso el 5 de agosto 2025, https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/178373.

120 Jordi Alberich, David Gómez Fontanills y Alba Ferrer Franquesa, «Percepción visual», (Universitat Oberta de Catalunya, 2014), acceso el 5 de agosto de 2025. https://www.academia.edu/30062515/Percepci%C3%B3n_visual

eficacia en la transmisión del mensaje. La integración de ambos aspectos, junto con el diseño instruccional, la identidad institucional, la accesibilidad y las teorías de la percepción, permite generar recursos educativos más completos, inclusivos y efectivos. En este sentido, el diseño gráfico se convierte en un agente fundamental para el fortalecimiento de los procesos pedagógicos en la educación superior.

En este apartado se desarrolla la estrategia creativa del proyecto a partir del brief, insight y concepto “Orienta el saber”. Se aplican técnicas creativas como SCAMPER y los seis sombreros para pensar, y se definen las premisas de diseño: paleta cromática institucional, tipografía Poppins, retícula modular, iconografía y tendencias visuales, sentando las bases gráficas del compendio.

5

Definición creativa

5.1 Brief

Nombre del proyecto

"Diseño de plantillas digitales, instruccionales, para docentes de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC, a través de la Unidad de Educación Virtual, para mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica"

Antecedentes:

La Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas nació en 2020 para adaptar la enseñanza a entornos digitales. Desde entonces ha producido recursos educativos, gestionado el aula virtual CAMPUSMED e integrado herramientas multimedia. No obstante, la falta de una línea gráfica institucional ha generado materiales con estilos fragmentados, lo que afecta la identidad visual, el reconocimiento institucional y la navegación de contenidos. Aunque existen intentos parciales de estandarización, no se cuenta con un manual gráfico ni procesos formales de validación. Esto limita el impacto pedagógico y comunicativo, evidenciando la necesidad de crear un compendio de plantillas con identidad visual institucional que unifique criterios y fortalezca la imagen de UNEV.

Descripción de proyecto:

Diseño de plantillas instruccionales digitales para docentes de la Facultad de Ciencias Médicas, con el objetivo de mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica institucional.

¿Objetivos de comunicación?

Que los docentes identifiquen los materiales como oficiales, los utilicen con facilidad y reconozcan la UNEV como una unidad organizada, moderna e innovadora.

- ***Value Proposition:***

USP - (Promesa Única de Venta):

Plantillas visualmente coherentes, funcionales y adaptables que representan la identidad institucional.

- ***Reason Why:***

Basadas en diagnóstico institucional, validación técnica y necesidades reales del cuerpo docente.

- ***Net Take Away:***

"Los docentes desean recursos claros, funcionales y representativos que ahorren tiempo y fortalezcan la imagen profesional de sus cursos."

Piezas a Calificar:

- Plantillas para cápsulas educativas
- Presentaciones académicas
- Guías didácticas
- Portadas institucionales
- Manual visual de orientación docente

Tono y Manera

Profesional, accesible, institucional y funcional. Visualmente claro, con jerarquía gráfica

definida. Estilo sobrio pero moderno, alineado con el perfil académico del grupo objetivo.

Target

Docentes activos de la Facultad de Ciencias Médicas (390 en total), con alto nivel de formación académica, cultura visual elevada y compromiso institucional.

Periodo de duración del material

Agosto – noviembre de 2025. Vigencia extendida para uso en ciclos académicos posteriores.

Mandatorios

Uso de colores institucionales

Inclusión del logotipo UNEV / Facultad

Tipografía definida

Adaptabilidad a CAMPUSMED

Validación por equipo técnico y asesores

Tiempos:

3 a 4 semanas para propuesta de diseño, revisión y entrega final.

¿Quién es la competencia?

Diseños individuales no estandarizados realizados por docentes sin guía institucional.

Recursos visuales genéricos tomados de internet, sin identidad gráfica propia.

Falta de cohesión entre materiales, lo que genera confusión y debilita la imagen profesional de la UNEV.

¿Quién aprobará los diseños?

Coordinación UNEV, asesores de EPS, responsables institucionales del área de diseño instruccional.

5.2 Descripción de la estrategia de la pieza de diseño

6 W's

¿Qué? (*WHAT*)

Existe una necesidad institucional de fortalecer la identidad visual de los materiales educativos digitales utilizados por los docentes de la Facultad de Ciencias Médicas. Actualmente, hay falta de coherencia gráfica que afecta la percepción profesional y dificulta la navegación de los estudiantes. Por lo que se propone desarrollar un compendio de plantillas digitales estandarizadas, que permita unificar la línea gráfica institucional y mejorar la presentación de los recursos educativos virtuales.

¿Por qué? (*WHY*)

Porque la UNEV necesita consolidar su identidad visual institucional, mejorar la calidad de sus recursos digitales y facilitar el trabajo docente mediante herramientas gráficas estandarizadas y funcionales. Este compendio será de beneficio para los docentes, quienes contarán con plantillas que optimicen su tiempo de preparación y promuevan una enseñanza más atractiva y coherente con la imagen institucional.

¿Dónde? (*WHERE*)

En la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala, específicamente en el entorno virtual de la UNEV y su plataforma CAMPUSMED.

¿Cuándo? (*WHEN*)

Durante el segundo semestre del año 2025, como parte del Proyecto A del EPS. La fase diagnóstica se desarrollará de enero a mayo de 2025. Y se ejecutará el primer semestre del 2026.

¿Quién? (*WHO*)

Dirigido por la Unidad de Educación Virtual de la Faculta de Ciencias Médicas y Sociales, coordinado con el asesor EPS. Aprobado por la coordinación editorial y académica. El público final incluye estudiantes, docentes e investigadores.

Autor: Andrea Daniela Urrutia Robles

Beneficiarios: Docentes y la Unidad de Educación Virtual de la Facultad de Ciencias Médicas
Aliados: Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala

¿Cómo? (*HOW*)

El desarrollo se basa en una metodología de diseño centrado en el usuario, que integra análisis institucional, entrevistas y validación técnica con los docentes beneficiarios.

Mediante el diseño y validación de un compendio de plantillas digitales, desarrolladas con base en diagnóstico institucional, entrevistas, análisis de referentes y pruebas de funcionalidad. El proceso incluye ideación, prototipado, validación técnica y entrega final.

Cuadro comparativo

Tabla 2

Cuadro comparativo

Pieza	Ventajas	Desventajas
• Diseño de plantillas digitales, instruccionales, para docentes de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC, a través de la Unidad de Educación Virtual, para mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica	• Adaptabilidad y escalabilidad Las plantillas pueden usarse en diferentes contextos (presentaciones, guías, cápsulas educativas), extendiendo su utilidad más allá del aula virtual. • Unificación de la identidad visual institucional garantiza que todos los materiales de la UNEV compartan una estética coherente, reforzando el reconocimiento y la profesionalidad de la unidad. • Ahorro de tiempo para el cuerpo docente Las plantillas prediseñadas permiten que los profesores se concentren en el contenido, no en el formato, reduciendo esfuerzos de maquetación.	• Necesidad de mantenimiento continuo Con el avance de la plataforma CAMPUSMED o cambios institucionales, las plantillas deberán actualizarse regularmente.. • Curva de aprendizaje inicial requiere tiempo y capacitación para familiarizarse con la estructura, estilos y validaciones de las nuevas plantillas. • Resistencia al cambio por parte de los docentes Algunos profesores pueden preferir formatos propios y mostrarse reticentes a adoptar nuevas plantillas estandarizadas.

Fuente: Creación propia.

5.3 Insight

Factores del contexto social

Cultura institucional de alta exigencia académica En la Facultad de Ciencias Médicas, los docentes se sienten responsables de mantener un estándar riguroso tanto en la enseñanza como en la presentación de sus materiales. Esta presión por la excelencia refuerza la demanda de recursos gráficos que proyecten profesionalismo y coherencia institucional, sin distraerlos de su labor principal: enseñar.

Transición acelerada a la virtualidad post-2020 La emergencia sanitaria de 2020 forzó a los profesores a incorporar entornos digitales sin la infraestructura ni capacitación adecuadas. Esa adaptación exprés incrementó su carga de trabajo y puso de relieve las carencias en diseño, convirtiendo la producción gráfica en una tarea adicional que compite con su tiempo de preparación y dedicación pedagógica.

Fragmentación de plataformas y formatos *El uso simultáneo de CAMPUSMED, redes sociales académicas y herramientas multimedia sin un manual gráfico unificado ha generado una variedad de estilos dispares. Esta dispersión visual dificulta la navegación de los estudiantes, debilita el reconocimiento de materiales oficiales y añade complejidad al proceso de búsqueda de consistencia por parte de los docentes.*

Frase del Insight

"Los docentes no quieren diseñar, quieren enseñar; pero necesitan plantillas visualmente coherentes que les ahorren tiempo y reflejan la identidad académica de la Facultad." Este insight se fundamenta en comprender que, para los profesores, el diseño no es su rol principal sino una carga extra. Sin embargo, saben que una presentación visual homogénea fortalece el profesionalismo y mejora la experiencia de aprendizaje. Las plantillas estandarizadas proponen una solución concreta: liberan a los docentes de tareas gráficas, garantizan la consistencia institucional y optimizan su dedicación a la docencia.

5.4 Concepto creativo

Técnicas Creativas

Técnica Creativa 1: SCAMPER

Descripción de la técnica creativa

«El método SCAMPER es una técnica creativa de generación de ideas utilizada para resolver problemas, mejorar productos y procesos, y estimular la innovación en cualquier área. Desarrollado por Bob Eberlee, SCAMPER es un acrónimo que representa siete acciones (sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer otros usos, eliminar y reorganizar) que, al aplicarse sobre un problema o producto, permiten descubrir nuevas posibilidades y soluciones.

A diferencia de otros métodos de creatividad que buscan generar ideas completamente nuevas, este se enfoca en trabajar sobre ideas o productos ya existentes, lo que lo convierte en una herramienta accesible y efectiva tanto para individuos como para equipos en contextos empresariales, educativos o creativos.»[121]

S:

Sustituir los formatos genéricos y desarticulados que actualmente utilizan los docentes por plantillas institucionales diseñadas específicamente para UNEV. Esto implica sustituir tipografías, colores e imágenes sin identidad por elementos visuales coherentes que refuercen el profesionalismo y pertenencia institucional.

C:

Combinar el diseño gráfico con principios pedagógicos y criterios de accesibilidad, logrando materiales que no solo sean estéticamente atractivos, sino también funcionales para el aprendizaje. Esta fusión permite que los recursos visuales apoyen activamente la comprensión y navegación del estudiante.

A:

Adaptar buenas prácticas de diseño instruccional utilizadas en universidades internacionales y plataformas educativas reconocidas. Al contextualizar estas estrategias, se logra una propuesta visual que responde a las necesidades locales sin perder estándares de calidad global.

M:

Modificar la estructura visual de los materiales para mejorar la jerarquía gráfica y facilitar la lectura. También se pueden magnificar ciertos elementos institucionales, como el logotipo o los colores oficiales, para reforzar

121 ESIC Business & Marketing School, «Método SCAMPER: ¿Qué Es y Cómo Podemos Aplicarlo?», acceso el 8 agosto, https://www.esic.edu/rethink/marketing-y-comunicacion/que-es-metodo-scamper-como-aplicarlo-c.

la identidad y generar mayor impacto visual en los usuarios.

P:

Las plantillas diseñadas no se limitan al entorno virtual académico; pueden utilizarse en presentaciones institucionales, congresos, redes sociales o informes. Esto amplía su utilidad y posiciona a UNEV como una unidad con recursos versátiles y profesionalmente diseñados.

E:

Eliminar elementos visuales innecesarios que distraen del contenido principal, así como formatos redundantes que generan confusión entre los docentes. Esta depuración mejora la funcionalidad y permite que los materiales sean más claros y efectivos.

R:

El proceso de diseño puede reorganizarse para priorizar la funcionalidad antes que la estética, promoviendo un enfoque colaborativo entre docentes y diseñadores. También se puede reemplazar el flujo de trabajo individual por uno más estructurado y validado institucionalmente.

Resultados de la técnica creativa.

Aplicando esta técnica llegamos al concepto creativo:

«Diseño que orienta, identidad que conecta»

Este concepto surge de la necesidad de transformar los materiales educativos digitales en herramientas que no solo comuniquen contenido, sino que también guíen y fortalezcan el vínculo institucional. El diseño instruccional propuesto actúa como una brújula visual: orienta al docente en la creación de recursos claros, funcionales y alineados con los valores de UNEV, mientras que al estudiante le ofrece una experiencia coherente y profesional.



Técnica Creativa 2: 6 Sombreros para pensar

Descripción de la técnica creativa

La técnica de los Seis Sombreros para Pensar, ideada por Edward de Bono, ofrece un método sistemático para la toma de decisiones y la resolución de problemas mediante seis sombreros metafóricos, cada uno de un color distinto que encarna un estilo de pensamiento: el blanco reúne datos y hechos de forma objetiva; el rojo refleja emociones e intuiciones; el negro examina riesgos y debilidades; el amarillo resalta ventajas y oportunidades; el verde estimula la innovación y la generación de ideas; y el azul se encarga de organizar y supervisar el proceso, garantizando que cada perspectiva aporte de manera ordenada y completa.

«El método de los seis sombreros para pensar está diseñado para sacar al pensamiento del estilo argumentativo habitual y llevarlo a un estilo cartográfico. Esto hace del pensamiento un proceso de dos etapas. La primera es elaborar el mapa. La segunda es elegir la ruta en el mapa. Si el mapa es suficientemente bueno, la ruta mejor suele ser obvia. Tal como en la analogía de la impresión a color, cada uno de los

seis sombreros pone un tipo de pensamiento en el mapa.»[122]

Sombrero Blanco – Pensamiento Objetivo

El proyecto parte de datos concretos: 390 docentes, materiales fragmentados, necesidad institucional de coherencia visual. El objetivo es diseñar plantillas instruccionales que respondan a esta problemática con soluciones funcionales y alineadas a la identidad de UNEV.

Sombrero Rojo – Pensamiento emocional

Los docentes sienten frustración ante la falta de herramientas claras y representativas. También hay un deseo de pertenencia, orgullo institucional y reconocimiento. El diseño puede generar confianza, motivación y sentido de comunidad académica.

Sombrero Verde – Pensamiento creativo

Aquí se abre el espacio para innovar: plantillas interactivas, gamificación, adaptabilidad a distintos estilos docentes, uso de analogías visuales, y exploración de formatos para redes sociales. Es el sombrero que impulsa la evolución del diseño como herramienta estratégica.

Sombrero Negro – Pensamiento crítico

Los riesgos incluyen baja adopción si las plantillas no son intuitivas, resistencia al cambio por parte de docentes con estilos propios, y posibles limitaciones técnicas en la plataforma CAMPUSMED. Este sombrero ayuda a anticipar obstáculos y diseñar soluciones preventivas.

Sombrero Amarillo – Pensamiento optimista

El proyecto tiene un alto potencial: mejora la calidad visual, fortalece la identidad institucional, facilita el trabajo docente y posiciona a UNEV como referente en diseño instruccional. Es una oportunidad para elevar el estándar académico y comunicacional.

Sombrero Azul – Pensamiento organizativo

La estructura del proyecto es clara: siete fases bien definidas, cronograma de 39 días, presupuesto detallado, responsables asignados y canales de validación establecidos. Este sombrero garantiza que la creatividad se traduzca en resultados concretos y medibles.

Resultados de la técnica creativa.

Aplicando esta técnica llegamos al concepto creativo:

«Pensar en diseño, comunicar con propósito»

Aquí el diseño se presenta como resultado de un pensamiento estratégico y emocionalmente consciente. El sombrero azul estructura el proceso, el verde lo impulsa creativamente, y el blanco y negro aseguran que sea viable y necesario. El rojo y amarillo lo conectan con el usuario final.



Técnica Creativa 3:
La metáfora con proceso de pensamiento creativo.

Descripción de la técnica creativa

La metáfora, un concepto estudiado desde la Antigüedad por su naturaleza intrínseca al pensamiento y la expresión humana, resulta fundamental en los procesos creativos y en la construcción del conocimiento, pues al establecer una comparación implícita entre dos realidades distintas—afirmando que uno es

122Edward De Bono, «SEIS SOMBREROS PARA PENSAR», https://pensandoyhaciendo.wordpress.com/wp-content/uploads/2021/02/seis_sombreros_para_pensar-1.pdf.

otro—transfiere cualidades del referente conocido al problema o idea a explorar, enriquece el discurso, abre nuevas perspectivas e impulsa ideas originales sin recurrir a conectores explícitos como “como” o “parece.”[123]

La metáfora creativa opera al vincular de forma implícita dos realidades diferentes, presentando un elemento como si fuera el otro para despertar nuevas visiones y generar ideas originales. En lugar de apoyarse en conectores explícitos como “como” o “parece”, traslada directamente las cualidades del referente conocido (fuente) al concepto o desafío a resolver (objetivo), enriqueciendo el discurso y abriendo rutas insospechadas para el pensamiento innovador.

Metáfora 1: El diseño como brújula

Así como una brújula orienta al viajero en medio de la incertidumbre, las plantillas instruccionales guían al docente en la creación de contenidos claros, coherentes y alineados con la identidad institucional.

Concepto creativo:“Diseño que orienta el saber.” El diseño no solo organiza, sino que marca el rumbo académico con claridad y propósito.

Metáfora 2: El diseño como semilla

Cada plantilla es una semilla que germina en el aula virtual. Al plantarla, el docente cultiva una experiencia educativa coherente, profesional y con sentido de pertenencia.

Concepto creativo:“Sembrar identidad, cosechar aprendizaje.” El diseño instruccional como acto de siembra institucional que florece en cada curso.

Metáfora 3: El diseño como espejo

Los materiales diseñados reflejan la esencia de UNEV. Son un espejo que devuelve al docente y al estudiante una imagen clara de profesionalismo, pertinencia y calidad.

Concepto creativo:“Reflejar lo que somos, enseñar lo que sabemos.” El diseño como vehículo de identidad y conocimiento.

Resultados de la técnica creativa.

Aplicando esta técnica llegamos al concepto creativo:

«Orienta el saber»

“Sembrar identidad, cosechar aprendizaje.”

“Reflejar lo que somos, enseñar lo que sabemos.”

Concepto Creativo

La elección de “Orienta el saber” responde a la necesidad de transformar las plantillas instruccionales en una verdadera brújula visual que guíe al docente de la Facultad de Ciencias Médicas desde la planificación hasta la presentación de sus contenidos. Al optimizar el conocimiento y facilitar la construcción de saberes —como sugiere el recuadro verde del avance de Semana 6—, este concepto impulsa el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias sin distraer al profesor de su rol pedagógico. La palabra “orienta” alude metafóricamente a la dirección y claridad que requieren los materiales digitales, mientras que “saber” refleja la esencia académica y el prestigio de UNEV, reforzando la identidad institucional mediante un sistema de diseño coherente y accesible. En conjunto, “Orienta el saber” ofrece

123 «Vista de La Metáfora Como Proceso de Pensamiento Creativo» 2025, Palermo.edu. 2025, acceso el 15 agosto 2025.https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2075/5965.

un soporte práctico que ahorra tiempo, garantiza consistencia gráfica en CAMPUSMED y potencia la efectividad comunicativa de cada recurso instruccional.

5.5 Premisas de diseño

Cromatología

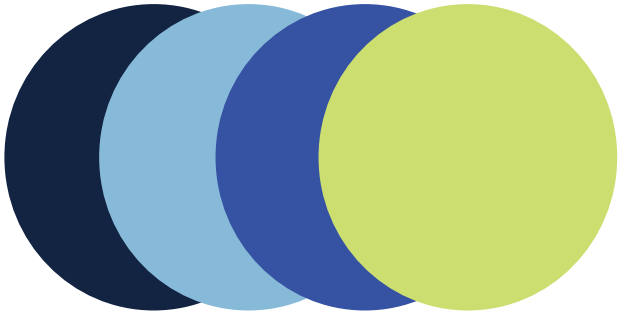


Figura 7: Cromatología. Fuente: Creación propia.

La paleta de color combina tonos de azul como base institucional —desde matices suaves hasta azules profundos que aportan profesionalismo, claridad y coherencia visual— con un verde luminoso que funciona como acento para destacar secciones, categorías y elementos clave. Esta combinación genera un contraste equilibrado que guía la atención sin romper la armonía cromática, creando materiales limpios, modernos y fácilmente identificables dentro de la identidad visual de la UNEV.

Tipografía

La familia tipográfica poppins, de estilo geométrico sans serif, se seleccionó por su gran legibilidad en entornos digitales y su estética contemporánea, alineada con la imagen institucional de la UNEV. Gracias a su generosa altura de x-height y trazos abiertos, asegura una lectura cómoda tanto en pantallas de ordenador como en dispositivos móviles. Sus múltiples pesos —desde Light hasta Black— facilitan la jerarquía visual: Poppins Black o Bold en títulos y encabezados; Medium o Regular en cuerpo de texto; y Light en notas y leyendas. Esta versatilidad refuerza la coherencia gráfica de las plantillas, potencia la claridad de la información y contribuye a un diseño funcional y accesible en la plataforma CAMPUSMED.

Aa Bb Cc

Aa Bb Cc

Figura 8: Tipografía. Fuente: Creación propia.

Retícula

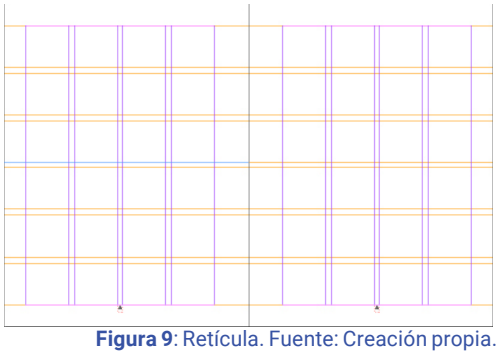


Figura 9: Retícula. Fuente: Creación propia.

La retícula de tres columnas establece un sistema equilibrado y versátil para organizar textos, imágenes e íconos en las plantillas instruccionales de UNEV. Cada columna ofrece un bloque de contenido claramente definido—encabezados, cuerpo principal y elementos de apoyo—permitiendo jerarquizar información y mantener consistencia gráfica en todas las piezas. Gracias a sus márgenes y canaletas uniformes, facilita la alineación precisa y garantiza adaptabilidad a distintos formatos (presentaciones, guías, cápsulas educativas) sin perder la coherencia institucional. Esta estructura modular optimiza la legibilidad, simplifica

la maquetación en CAMPUSMED y ofrece suficiente flexibilidad para personalizar cada plantilla según las necesidades pedagógicas sin sacrificar la unidad visual.

Iconografía



Figura 10: Iconografía. Fuente: Creación propia.

Los íconos se utilizan como elementos visuales que permiten clasificar y estructurar la información del documento, asignando una forma específica a cada capítulo o tipo de plantilla. Su diseño minimalista, basado en figuras geométricas de color sólido, mantiene coherencia con la paleta institucional mediante el uso predominante de azules y acentos en verde para secciones clave, lo que ayuda a crear un sistema de identificación claro y constante. Estas formas actúan como marcadores que orientan al lector y facilitan la navegación entre apartados, reforzando la unidad visual en todos los materiales.

Dentro de las plantillas y módulos, los íconos funcionan como señales que permiten reconocer rápidamente el propósito o categoría del contenido, ya sea informativo, práctico o introductorio. Su estilo uniforme—trazos limpios, proporciones equilibradas y ausencia de detalles complejos—garantiza que puedan integrarse sin distracciones en cualquier formato digital. Este sistema iconográfico contribuye a mejorar la comprensión inmediata de la estructura del documento y proporciona un soporte visual que ordena, guía y conecta cada sección de manera intuitiva.

Iconografía monoline y bicolor La iconografía se basa en íconos lineales de trazo uniforme combinados con rellenos en medium blue o bright red para destacar acciones y secciones clave. Cada pictograma (estetoscopio, microscopio, nota, calendario) funciona como señalizador visual que guía al docente y al estudiante, agiliza la navegación de los contenidos y asegura accesibilidad mediante formas claras y conceptos universalmente reconocibles.

Tendencia

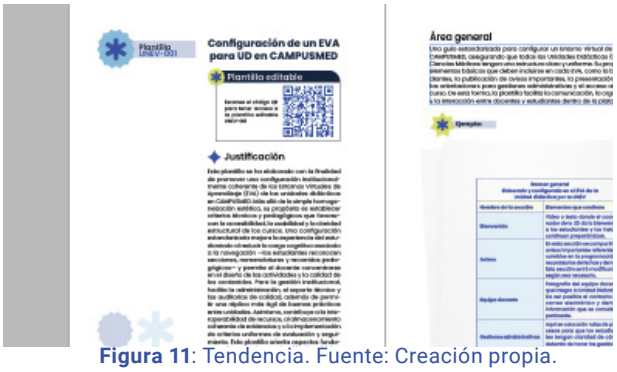


Figura 11: Tendencia. Fuente: Creación propia.

«El diseño semiplano, o “Flat 2.0”, perfecciona el estilo plano al incorporar discretos matices de tridimensionalidad —sombras, degradados y capas— que optimizan la usabilidad y refuerzan la intuición del usuario. De este modo, aporta profundidad y dinamismo visual sin regresar al realismo detallado del esquemorfismo. Al combinar la limpieza minimalista del flat design con indicios visuales más evidentes que guían la interacción, esta tendencia da lugar a interfaces tanto estéticas como altamente funcionales».[124]

124 Emily Stevens, «Flat Design 101: Everything You Need to Know», November 15, 2023, acceso el 17 agosto de 2025. https://www.uxdesigninstitute.com/blog/flat-design-everything-about-it/.

Esta evolución del minimalismo combina superficies planas con sombras y degradados sutiles para crear profundidad visual sin recargar la página. Al dirigir la mirada hacia elementos clave, refuerza la idea de "Orienta el saber" al establecer un recorrido claro y jerarquizado en las plantillas.

Sistemas modulares de diseño:

Los sistemas odulares de diseño dividen un producto o sistema en partes más pequeñas e independientes llamadas módulos, que pueden diseñarse, desarrollarse y reemplazarse por separado sin afectar el conjunto. Este enfoque ofrece beneficios como mayor flexibilidad, personalización, escalabilidad y sostenibilidad, aplicándose en campos tan diversos como la arquitectura, el diseño gráfico, el software y la fabricación.[125]

La adopción de bibliotecas de componentes reutilizables (inspiradas en metodologías como Atomic Design) facilita la escalabilidad y el mantenimiento de las plantillas. Esto permite actualizaciones rápidas, garantiza coherencia gráfica en CAMPUSMED y optimiza el tiempo de producción para los docentes.

Moodboard

Formas geométricas de alto contraste aportan dinamismo y estructura visual, usando bloques y líneas definidas para guiar la atención hacia titulares y secciones clave sin sobrecargar el diseño.

Ilustraciones orgánicas en tonos suaves humanizan el contenido, transmitiendo cercanía y crecimiento mediante trazos fluidos que conectan emocionalmente con el usuario.

Una retícula modular combinada con iconografía minimalista facilita la organización lógica del espacio, permitiendo que cada elemento encuentre su lugar y sea fácilmente identificable.

La composición editorial, equilibrando infografías y bloques de texto con espacios en blanco, optimiza la claridad y legibilidad de información compleja, favoreciendo la comprensión en un contexto académico.

El uso de infografías estadísticas con jerarquía tipográfica resalta datos y métricas esenciales de forma impactante, dirigiendo la mirada del lector hacia los resultados más relevantes.



Figura 12: Moodboard proyecto A. Fuente: Creación propia, para el módulo02 PG2

125 «¿Qué Es El Diseño Modular? | 9altitudes», 2024, 9altitudes | from Digitalization to Digital Transformation. November 12, 2024, https://9altitudes.com/es/aprende-y-conecta/articulos/que-es-el-diseno-modular.

Capítulo central donde se documenta el proceso de diseño en tres niveles de producción: bocetaje, prototipado y versión final. Se incluyen previsualizaciones, rutas de usuario, y se detallan las validaciones realizadas con expertos, el cliente (UNEV) y el grupo objetivo (docentes), mostrando las iteraciones y ajustes que condujeron a la propuesta gráfica definitiva.

6 Producción Gráfica

6.1 Previsualización

Título del Proyecto

"Diseño de un compendio de plantillas de diseño instruccional para mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica para los docentes a través de la Unidad de Eduacación Virtual, de la facultada de Ciencias Médicas de la USAC.

Resumen del tema social del proyecto

El proyecto de diseño de plantillas instruccionales digitales nace para dar respuesta a la creciente demanda de una educación médica superior accesible, inclusiva y coherente en Guatemala, donde la unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas ha sido clave para democratizar el acceso al conocimiento, superando barreras geográficas y temporales mediante entornos virtuales. Frente a la fragmentación y la falta de uniformidad en los recursos digitales, esta iniciativa busca estandarizar la presentación de contenidos, garantizar la equidad en la experiencia de aprendizaje y fortalecer el sentido de pertenencia institucional. Al mejorar la claridad y profesionalismo visual de los materiales, se promueve no solo una mejor comprensión de los conceptos, sino también el alineamiento con los Objetivos de Desarrollo Sostenible vinculados a la educación de calidad y al bienestar comunitario.

Piezas de diseño y secciones principales

Manual de Plantillas Instruccionales

- Área de diseño: Material editorial
- Categoría: Digital
- Páginas: 80 aproximadamente
- Portadas
- Guardas
- Créditos
- Índices
- Instrucciones de navegación
- Portadillas de capítulos.
- Páginas Internas (Textos e imágenes)
- Contraportada

Plantillas digitales

- Cuadros de texto editable.

Ruta de usuario

Tabla 3

Fase	Objetivo	Actividad	Puntos de contacto	Sensaciones	Conclusiones y propuestas
Fase 1: Descubrimiento	Dar a conocer las plantillas y su propósito	Recepción de boletín UNEV; descarga de brochure	Email institucional; portal CAMPUSMED; reunión inicial	Interés; motivación	Mensajes más claros; programar demo prácticas
Fase 2: Exploración	Familiarizarse con el catálogo de plantillas	Navegación del compendio; vista previa de formatos	Biblioteca de plantillas; tutorial en video; chat Web	Curiosidad; ligera duda	Simplificar nombres de archivos; añadir ejemplos de uso
Fase 3: E valuación	Probar plantillas en un caso real	Importar plantilla en CAMPUSMED; rellenar contenido de prueba	Editor de CAMPUSMED; foro de docentes; soporte técnico	Confianza creciente	Crear guía de checklist; optimizar pasos de configuración
Fase 4: Adopción	Integrar la plantilla en planificación y diseño de curso	Personalizar secciones; ajustar colores y tipografía	Manual interactivo; tutorías UNEV; grupo de práctica	Empoderamiento; entusiasmo	Ofrecer sesiones de acompañamiento; actualizar preguntas frecuentes
Fase 5: Implementación	Publicar módulo en CAMPUSMED	Subir contenidos finales; configurar evaluaciones y anuncios	Plataforma CAMPUSMED; notificaciones por correo	Orgullo; alivio	Monitorear estadísticas de uso; compartir resultados en comunidad
Fase 6: Evaluación y retroalimentación	Recoger opiniones y ajustar futuras versiones	Envío de encuesta; análisis de interacción; reunión de feedback	Formularios online; reuniones de equipo; métricas CMS	Agradecimiento; expectativa	Planificar iteraciones; priorizar ajustes según impacto y factibilidad

Tabla 3: Ruta de Usuario. Fuente: Creación propia.

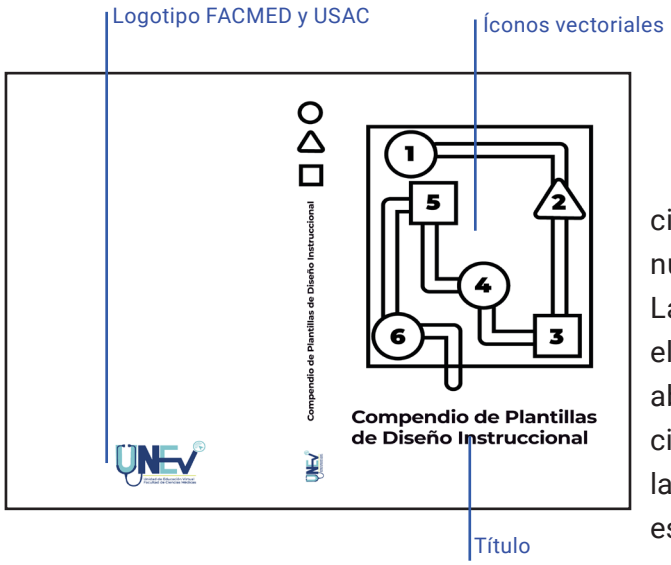
6.2 Nivel de Producción gráfica 1

Pieza gráfica

Sección 1: Portada

Bocetos de portada

Los bocetos de portada se basan en un mismo sistema modular que articula la secuencia alfabética como metáfora del recorrido pedagógico. En conjunto, ofrecen variaciones que exploran el progreso del aprendizaje: un patrón de rutas laberínticas que simbolizan hitos y conexiones ordenadas; una estructura radial que evoca la expansión del saber desde un núcleo institucional hacia todos los actores; y un diseño de líneas convergentes que representa el instante de descubrimiento cuando múltiples ideas confluyen. Al emplear esta retícula implícita, la tipografía alfabética y nodos gráficos como elementos de apoyo, cada propuesta mantiene la coherencia visual de la identidad de UNEV, proyectando profesionalismo, dinamismo y un enfoque claro en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



Boceto 1:

Este diseño parte de una retícula implícita en forma de laberinto, donde seis nodos numerados simbolizan hitos de aprendizaje. Las rutas conectan cada etapa y, en su base, el título del compendio. La trama equilibra la abstracción con la claridad: el espectador percibe a la vez el patrón geométrico y el flujo de la información, sugiriendo que el conocimiento es un recorrido estructurado y accesible.

Figura 13: Boceto 1 de portada. Creación propia.

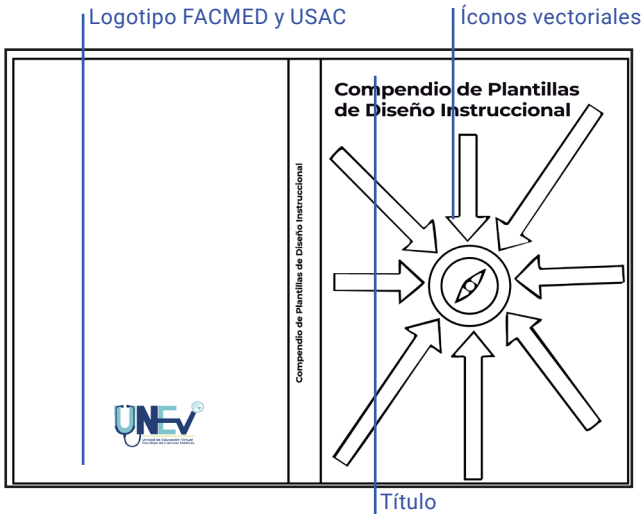


Figura 14: Boceto 2 de portada. Creación propia.

Boceto 2:

Aquí el alfabeto se dispone en dos líneas que enmarcan un centro de donde irradian flechas en todas direcciones. Este diagrama evoca la difusión del saber desde un núcleo institucional (UNEV) hacia cada docente y estudiante. La simetría y el ritmo de las flechas transmiten estabilidad y dinamismo: una base sólida que impulsa el aprendizaje hacia múltiples horizontes.

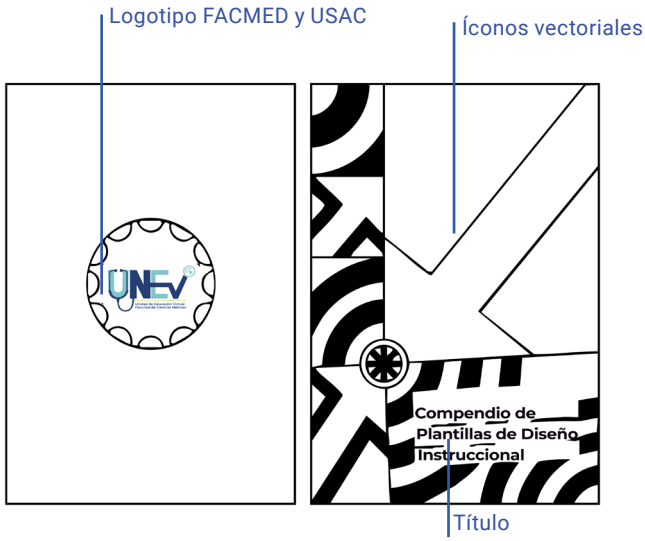


Figura 15: Boceto 3 de portada. Creación propia.

Boceto 3:

El patrón de líneas diagonales cruzadas se fusiona con un estallido central —una estrella gráfica— para expresar el momento de descubrimiento. La secuencia tipográfica se fragmenta y reordena, aludiendo a la capacidad de reorganizar conceptos para generar nuevas ideas. Este boceto comunica que el aprendizaje no es lineal, sino una convergencia de estímulos diversos que confluyen en un punto de innovación.

Sección 2: Portadillas

Bocetos de portadilla

Las portadillas se conciben como piezas gráficas coherentes e impactantes que, unidas por un mismo sistema modular, transmiten de manera uniforme la estructura y el avance de cada capítulo. Al integrar secuencias tipográficas y elementos numéricos en composiciones abstractas —recurriendo a rutas, flechas y líneas convergentes— se logra un equilibrio entre serenidad y dinamismo, facilitando la identificación inmediata del contenido y reforzando la conexión visual con la identidad institucional. De este modo, cada cubierta resulta memorable, clara y perfectamente alineada con el tono profesional del Plan Estratégico.

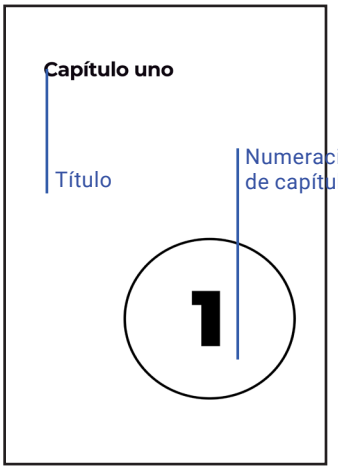


Figura 16: Boceto 1 de portadilla. Creación propia.

Boceto 1:

Este diseño parte de una retícula implícita en forma de laberinto, donde seis nodos numerados simbolizan hitos de aprendizaje. Las rutas conectan cada etapa y, en su base, el título del compendio. La trama equilibra la abstracción con la claridad: el espectador percibe a la vez el patrón geométrico y el flujo de la información, sugiriendo que el conocimiento es un recorrido estructurado y accesible.

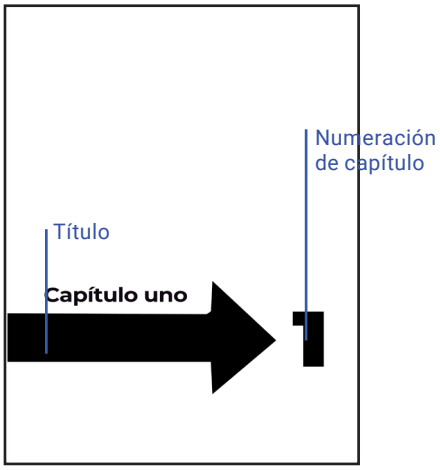


Figura 17: Boceto 2 de portadilla. Creación propia.

Boceto 2:

En esta portadilla, la secuencia alfabética—que representa los títulos—se integra en casillas a lo largo de una flecha horizontal que apunta hacia un “1” destacado en la punta, estableciendo un recorrido visual de izquierda a derecha. Este gesto direccional refuerza la jerarquía del capítulo, guía intuitivamente la mirada y aporta dinamismo al diseño, todo dentro de un sistema modular que mantiene la coherencia y el perfil profesional del proyecto.

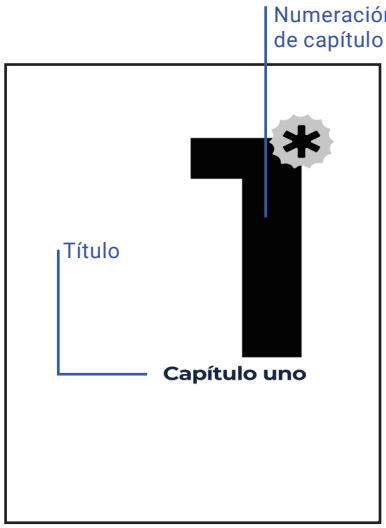


Figura 18: Boceto 3 de portadilla. Creación propia.

Boceto 3:

En este boceto, el emblema circular con forma de asterisco funciona como decoración, de acorde a la línea gráfica del diseño. El bloque tipográfico con la serie de letras minúsculas representa de modo sintético los títulos de sección. La disposición de los elementos dentro de un esquema modular aportan claridad, jerarquía y un matiz artesanal que humaniza la portada, al tiempo que refuerzan la cohesión visual y la identidad académica del proyecto.

Sección 3: Páginas internas

Bocetos de páginas internas

Las páginas internas de las plantillas digitales instruccionales se estructuran sobre una retícula modular que se adapta con precisión a la variedad de contenidos—cápsulas, presentaciones, guías y secuencias didácticas—sin renunciar a la flexibilidad necesaria para cada formato. Este sistema mantiene una uniformidad visual que facilita la lectura y la navegación, al tiempo que potencia la coherencia en todo el compendio. Además, se incorporarán fotografías de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC para reforzar el vínculo institucional y promover el sentido de pertenencia entre docentes y estudiantes.

Boceto 1:

En este boceto, tres módulos numerados estructuran el proceso de uso de las plantillas: los textos circulados con su respectivo número señalan los pasos secuenciales que debe seguir el usuario, mientras que los bloques de texto sin borde ofrecen la explicación detallada de cada uno de esos pasos. Al disponer el primer paso en la esquina superior derecha, el segundo en el centro izquierdo con un marcador triangular y el tercero en la zona inferior derecha, la retícula modular establece un recorrido visual claro y lógico. La ligera alineación hacia la derecha y los márgenes generosos garantizan espacios de respiración, facilitan la lectura y refuerzan la coherencia profesional de las plantillas instruccionales.

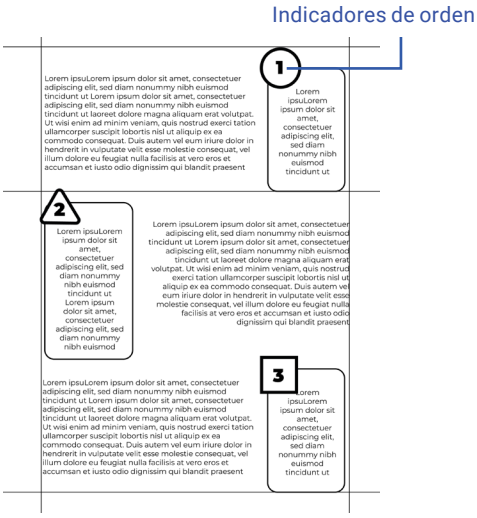


Figura 19: Boceto 1 de páginas internas. Creación propia.

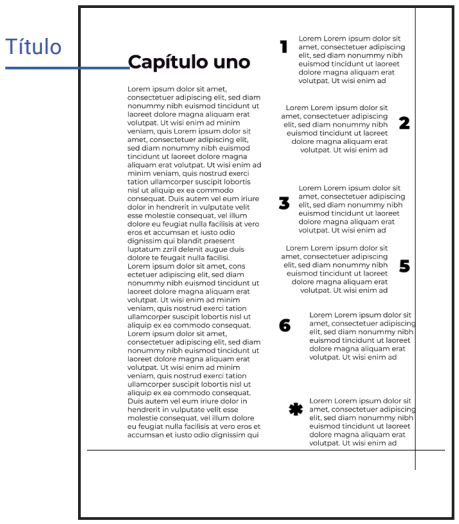


Figura 20: Boceto 1 de páginas internas. Creación propia.

Boceto 2:

En este boceto de dos columnas, la retícula modular reserva la mitad izquierda para el encabezado por el título y un bloque de texto detallado que desarrolla con profundidad el contenido del capítulo, mientras que en la derecha seis recuadros numerados (1–5 y un asterisco para notas complementarias) listan de forma sintética los pasos rápidos para el uso de las plantillas. Este contraste entre la explicación ampliada y el guión operativo inmediato facilita tanto la comprensión exhaustiva como la aplicación práctica de las plantillas, manteniendo la coherencia visual y el flujo de lectura de todo el documento.

Boceto 3:

En este boceto, la retícula modular articula un bloque central que alberga el encabezado y el texto explicativo más detallado, mientras tres recuadros periféricos conectados con flechas al núcleo contienen los puntos resaltados con la información extra para el uso de las plantillas. De este modo, la columna central profundiza en el contenido y los módulos laterales facilitan el acceso inmediato a consejos y pasos operativos, garantizando un recorrido visual claro, una aplicación práctica eficaz y la coherencia gráfica del sistema instruccional.

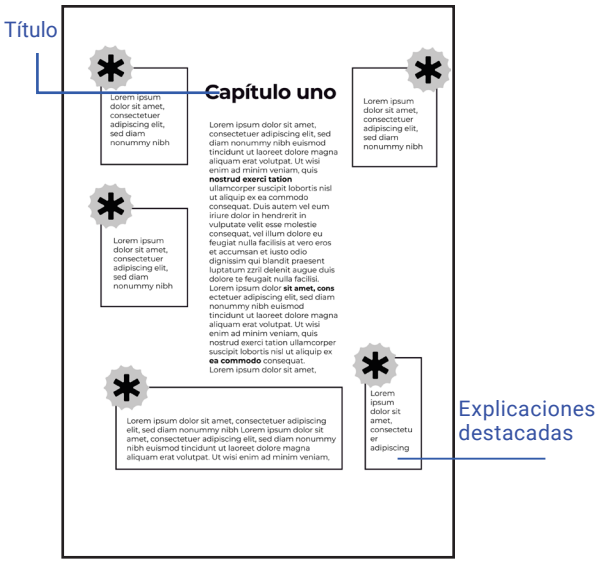


Figura 21: Boceto 2 de páginas internas. Creación propia.

Descripción de validación 1

Tabla 4

Criterios de Evaluación			
No aplica	**Mejorar**	**Bueno**	**Excelente**
0	1	2	3

Fuente: Autoevaluación criterios de evaluación. elaboración propia.

Tabla 5

Autoevaluación Portada					
Bocetos	**Se aplica al concepto creativo**	**Espacio y composición**	**Jerarquía visual**	**Memorabilidad**	**Resultados**
Boceto 1	3	2	2	2	9
Boceto 2	2	2	1	1	6
Boceto 3	3	3	2	3	11

Tabla 6

Fuente: Autoevaluación portada. elaboración propia.

Autoevaluación Portadillas					
Bocetos	**Se aplica al concepto creativo**	**Espacio y composición**	**Jerarquía visual**	**Memorabilidad**	**Resultados**
Boceto 1	1	1	1	1	4
Boceto 2	2	2	1	2	7
Boceto 3	2	2	2	3	8

Fuente: Autoevaluación portadillas. elaboración propia.

Tabla 7

Autoevaluación Páginas interiores					
Bocetos	Se aplica al concepto creativo	Espacio y composición	Jerarquía visual	Memorabilidad	Resultados
Boceto 1	2	1	2	1	6
Boceto 2	3	2	2	2	9
Boceto 3	3	3	3	3	12

Fuente: Autoevaluación páginas interiores. elaboración propia.

Descripción y fundamentación de la decisión final

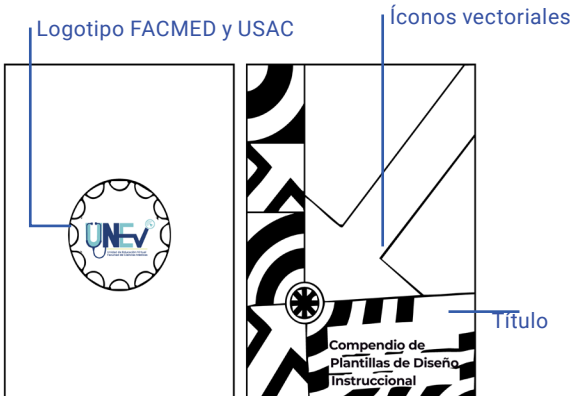


Figura 22: Boceto 3 de portada. Creación propia.

Pieza gráfica: Portadillas

Boceto 3 obtuvo el mejor puntaje en legibilidad y coherencia al integrarse armónicamente en el sistema modular. La disposición dinámica de rutas y nodos numéricos facilita la identificación inmediata del capítulo, anticipa el contenido y mantiene un lenguaje gráfico uniforme y profesional.

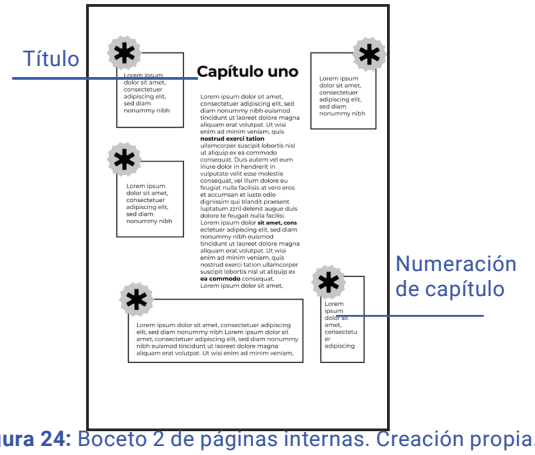


Figura 24: Boceto 2 de páginas internas. Creación propia.

Pieza gráfica: Portada

La elección del boceto 3 responde a su equilibrio entre dinamismo y sobriedad institucional, reflejado en las valoraciones más altas de mantenimiento y mejora de la autovalidación. La convergencia de líneas dirige la mirada de forma natural al “1” central, generando un impacto memorable sin sacrificar la claridad ni la jerarquía tipográfica.

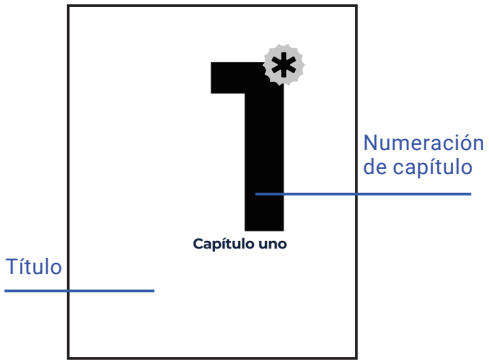


Figura 23: Boceto 3 de portadilla. Creación propia.

Pieza gráfica: Páginas interiores

En la autovalidación, el boceto 3 destacó por su claridad y usabilidad, logrando la puntuación más alta en esos criterios. Su retícula modular equilibra bloques de texto detallados con módulos de pasos rápidos, optimizando tanto la lectura profunda como la consulta ágil de las plantillas instruccionales.

6.3 Nivel de Producción gráfica 2

Pieza gráfica

Sección 1: Portada

Descripción y fundamentación

La portada utiliza una composición geométrica y direccional inspirada en el concepto “Orienta el saber”. Las formas en flecha simbolizan guía y avance, mientras que el uso del azul institucional transmite confianza y profesionalismo. El contraste con el verde lima y el azul claro añade dinamismo y modernidad. Los elementos tipográficos y el ícono en forma de asterisco refuerzan la idea de orientación visual, representando un diseño que guía y conecta el conocimiento dentro del entorno académico.

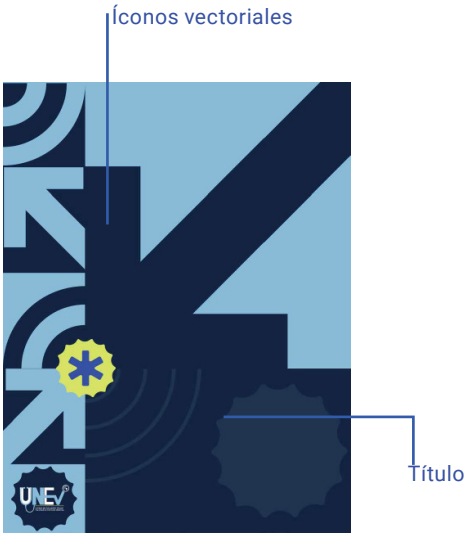


Figura 25: Portada validación expertos. Creación propia.

Sección 2: Instrucciones



Figura 26: Instrucciones validación expertos. Creación propia.

Descripción y fundamentación

El diseño de la doble página prioriza la claridad y la jerarquía visual. La estructura a dos columnas facilita la lectura, mientras los bloques de color y el ícono en forma de asterisco funcionan como puntos de énfasis que guían la mirada. La paleta azul y verde mantiene coherencia institucional y transmite confianza y equilibrio. En conjunto, el diseño combina funcionalidad y estética, generando una composición ordenada que orienta al lector de manera visual y pedagógica.

Sección 3: Páginas internas

Descripción y fundamentación

Presenta una composición clara y estructurada que facilita la comprensión del contenido. Mediante el uso de bloques modulares y jerarquizados, se explican los componentes del entorno virtual de aprendizaje paso a paso, promoviendo una lectura fluida. La paleta azul institucional refuerza la identidad de UNEV, mientras los acentos verdes guían visualmente al lector hacia los puntos clave. El uso del ícono asterisco aporta coherencia gráfica y simbólica, representando orientación, guía y conexión dentro del proceso educativo.

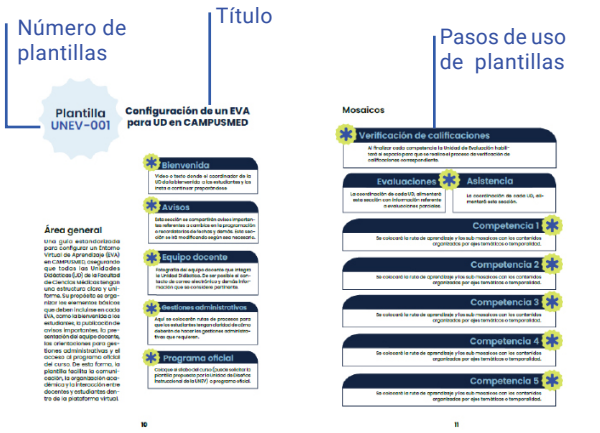


Figura 27: Plantillas validación expertos. Creación propia.

Descripción de la validación

Técnica

Para la validación del producto gráfico se utilizó una técnica de validación experta, la cual permite analizar el diseño desde criterios técnicos, comunicativos y pedagógicos. Se aplicó un instrumento digital elaborado mediante formularios de Google, que incluyó una escala tipo Likert (del 1 al 5) para cuantificar la valoración de los indicadores visuales y un apartado cualitativo para registrar observaciones y sugerencias. El formulario contenía secciones sobre diagramación, retícula, color, tipografía, composición visual, coherencia institucional y accesibilidad, enfocándose en la funcionalidad del diseño como herramienta pedagógica.

Ejemplar de instrumento:

- Del 1 al 5, donde 1 no cumple y 5 está excelente ¿Considera la diagramación adecuada?
- Del 1 al 5, donde 1 no cumple y 5 está excelente ¿Es adecuado el uso de la tipografía?
- Del 1 al 5, donde 1 no cumple y 5 está excelente ¿Considera que las imágenes tienen un tratamiento adecuado?
- Del 1 al 5, donde 1 no cumple y 5 está excelente
- ¿Considera que la línea gráfica tiene relación con el concepto creativo?
- Del 1 al 5, donde 1 no cumple y 5 está excelente
- ¿Considera que la línea gráfica del Manual de herramientas tecnológicas es estética, armoniosa y visualmente atractiva?
- Del 1 al 5, donde 1 no cumple y 5 está excelente
- ¿Considera que el uso de la retícula es correcto?
- ¿Hay algún aspecto particular de este diseño que les llame la atención para mejorar?

Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación se organizaron en cinco dimensiones clave alineadas con los objetivos del proyecto, enfocadas en valorar la coherencia institucional, la claridad visual y la funcionalidad pedagógica del diseño. Se consideró la coherencia visual institucional, observando la correspondencia con los lineamientos gráficos de la Facultad de Ciencias Médicas; la tipografía y jerarquía visual, para asegurar legibilidad y orden informativo; la armonía cromática y contraste, evaluando el uso equilibrado del color y su accesibilidad; la composición y retícula, analizando la organización de los elementos gráficos; y la funcionalidad y aplicabilidad, verificando la facilidad de uso y pertinencia del diseño para docentes usuarios dentro de entornos educativos digitales.

Muestra

A través de la gestión de la Licda. Carolina Aguilar, encargada del curso EPS, y la Licda. Sofía Posada, responsable del Curso Proyecto de Graduación 2, se desarrolló un proceso de validación presencial con profesionales expertos del diseño gráfico, quienes asistieron a las instalaciones de la Universidad de San Carlos de Guatemala para evaluar los distintos proyectos, incluido el correspondiente a esta propuesta. La

muestra estuvo integrada por seis especialistas con experiencia en áreas como diseño institucional, publicidad, marketing, diseño editorial, corporativo y experiencia de usuario:

- Axl Rodas, 31 años, diseñador gráfico con 5 años de experiencia profesional, especializado en Diseño Institucional
- Egemberto Rosado, 28 años, diseñador gráfico con 9 años de experiencia profesional, especializado en Publicidad, Animación y Marketing.
- Andrés Castillo, 28 años, diseñador gráfico con 8 años de experiencia profesional, especializado en Diseño Editorial.
- Valentina Pimentel, 32 años, diseñadora gráfica con más de 10 años de experiencia profesional, especializada en Publicidad.
- Pablo Miranda, 28 años, diseñador gráfico con 10 años de experiencia profesional, especializado en Diseño Corporativo.
- Jennifer Márquez, 30 años, diseñadora gráfica con 12 años de experiencia profesional, especializada en Diseño UX/UI y Experiencia de Usuario.

Descripción y evidencias del Proceso de Validación:

El proceso de validación del proyecto se realizó de forma presencial en la Universidad de San Carlos de Guatemala, coordinado por las licenciadas Carolina Aguilar y Sofía Posada. Se presentó el compendio de plantillas instruccionales mediante una exposición guiada y un formulario digital con preguntas cerradas, evaluado por seis expertos en diseño gráfico. Los profesionales analizaron aspectos de coherencia visual, funcionalidad y aplicabilidad pedagógica, brindando observaciones que permitieron afinar la jerarquía visual, el uso del color y la estructura compositiva del material.

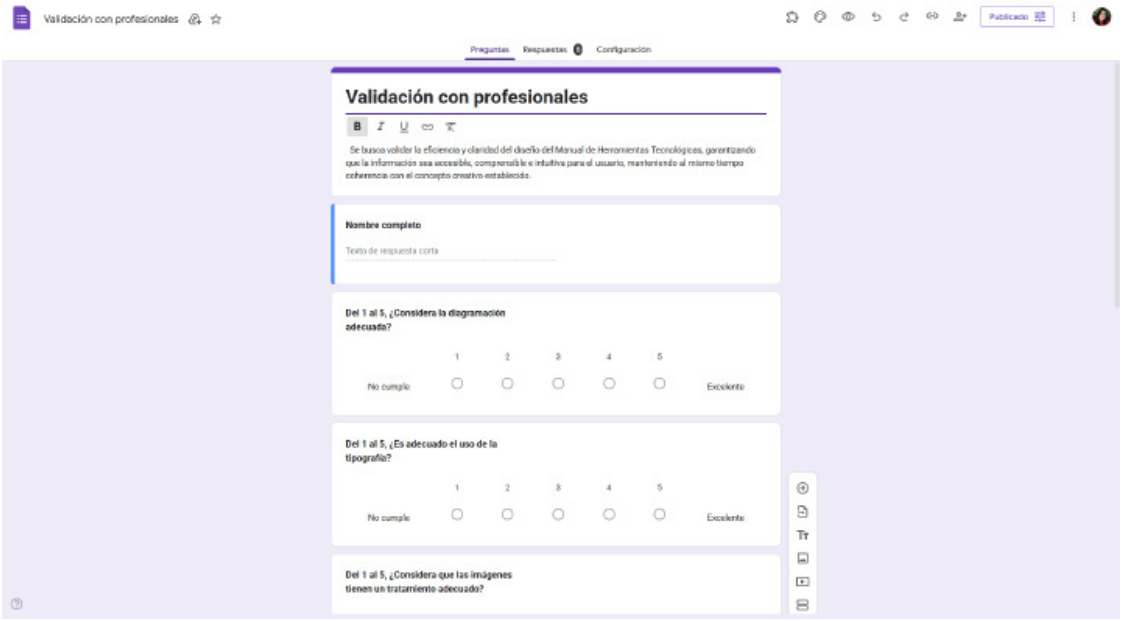


Figura 28: Encuesta de validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia

Resultados de la validación

A continuación, se muestran las respuestas resumidas de los profesionales, siguiendo los criterios de evaluación que se les proporcionaron en el formulario.

¿Considera la diagramación adecuada?

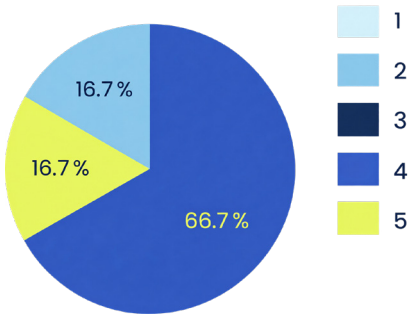


Figura 29: Gráfica respuesta 1. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que la diagramación es adecuada pero puede mejorar.

¿El uso tipográfico es coherente, legible y adecuado al público objetivo?

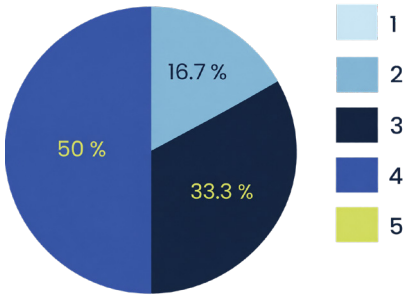


Figura 30: Gráfica respuesta 2. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que el uso tipográfico es coherente, legible y es adecuada pero puede mejorar.

¿Las tablas tienen un tratamiento gráfico pertinente y refuerzan el mensaje?

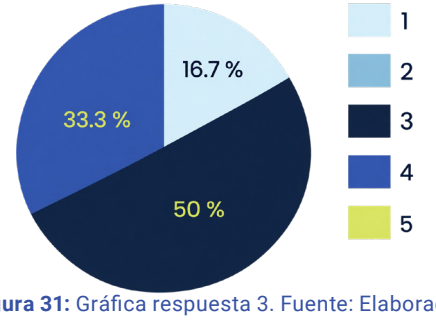


Figura 31: Gráfica respuesta 3. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que es aceptable el uso de las tablas pero deben de mejorar en dar un mejor tratamiento gráfico pertinente y que refuercen el mensaje.

¿La línea gráfica está alineada con el concepto creativo del manual?

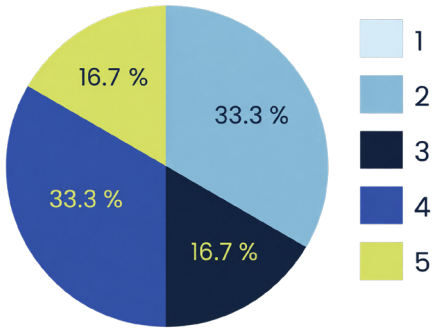


Figura 32: Gráfica respuesta 4. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que la línea gráfica está alineada con el concepto creativo del manual, pero puede mejorar.

¿La estética general es armoniosa, atractiva y profesional?

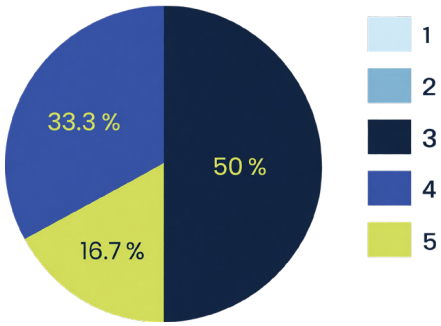


Figura 33: Gráfica respuesta 5. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que la estética general es armoniosa, atractiva y profesional pero puede mejorar.

¿El uso de la retícula contribuye a la coherencia visual y jerarquía de la información.?

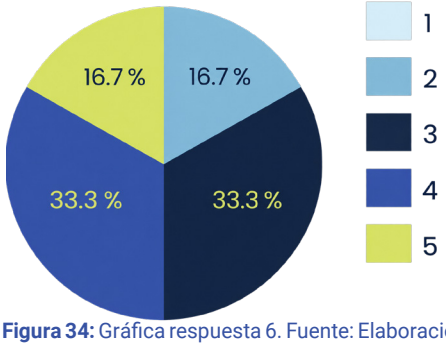


Figura 34: Gráfica respuesta 6. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que la retícula contribuye a la coherencia visual y jerarquía de la información pero puede mejorar.

¿Considera que la jerarquía visual está bien definida y facilita la navegación del contenido?

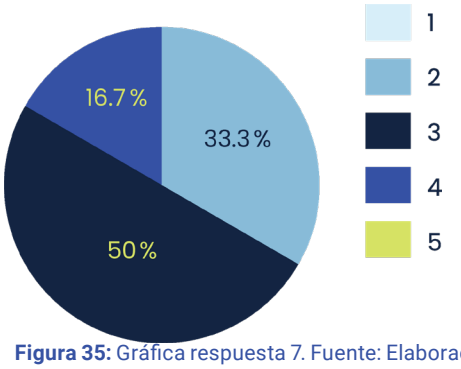


Figura 35: Gráfica respuesta 7. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que la jerarquía visual está bien definina y facilita la navegación del contenido pero puede mejorar.

¿El diseño permite una lectura fluída y sin distracciones?

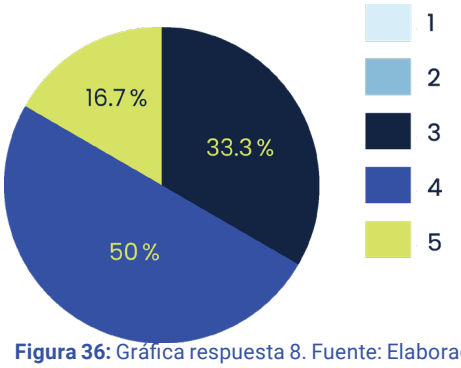


Figura 36: Gráfica respuesta 8. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que el diseño sí permite una lectura fluída y sin distracciónes.

¿El diseño permite una lectura fluída y sin distracciones?

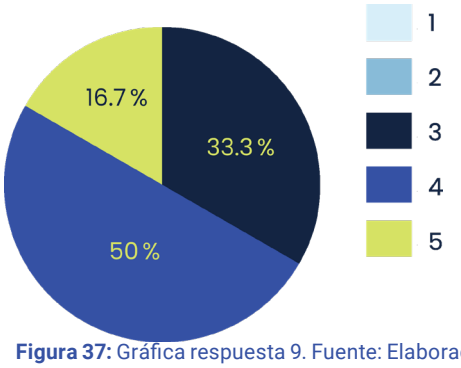


Figura 37: Gráfica respuesta 9. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que el diseño sí permite una lectura fluída y sin distracciónes.

¿Existe coherencia entre los elementos gráficos (colores, íconos, estilos) a lo largo del documento?

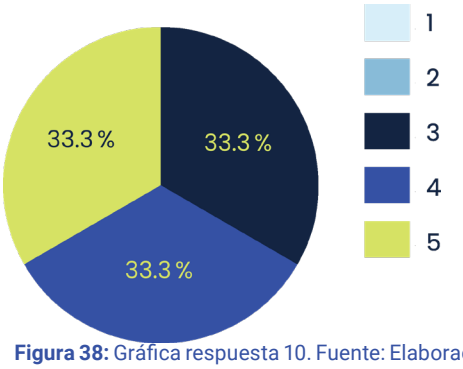


Figura 38: Gráfica respuesta 10. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que sí existe coherencia entre los elementos gráficos (colores, íconos, estilos a lo largo del documento) pero puede mejorar.

¿El diseño transmite profesionalismo y confianza?

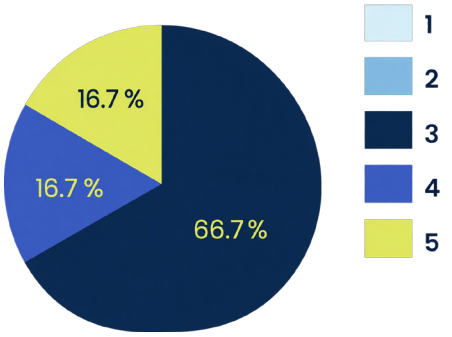


Figura 39: Gráfica respuesta 11. Fuente: Elaboración propia

Análisis

Los expertos evaluaron que el diseño sí transmite profesionalismo y confianza, pero puede mejorar.

¿Qué emociones o sensaciones te transmite el diseño al primer contacto?

- Tranquilidad, institución, armonia
- Sobriedad
- Como una lista de tareas
- Un poco pasivo, algo muy serio y sin dinamismo
- Seriedad y orden
- Estructura corporativa

¿Qué aspectos del diseño podrían mejorarse o potenciarse? (Escriba aquí sus comentarios, sugerencias o ideas para fortalecer el diseño visual del proyecto)

- Manejar mejor los pesos de los módulos y mejorar los tamaños de letras
- La jerarquía tipográfica debe ser más intencional, todo se percibe muy plano
- El uso de Pasos y elementos visuales para guiar
- Ver otras alternativas de mostrar el manua, algo visual o con dinamismo. Y cuidar la cantidad de textos
- Conectar mas con el contenido creativo
- Puedes agregar más iconografía y material audiovisual a los materiales

Decisión final



Figura 40: Portada validación cliente. Creación propia.

Sección 1: Portada

Descripción y fundamentación

Se efectuaron ajustes tras la validación con los expertos, la portada fue simplificada para mejorar la claridad visual y el equilibrio compositivo. Se ajustó la jerarquía tipográfica, se fortaleció el contraste entre los tonos institucionales y se optimizó el uso del espacio negativo para lograr una apariencia más limpia, profesional y alineada con la identidad visual de la UNEV.

Sección 2: Instrucciones



Figura 41: Instrucciones validación cliente. Creación propia.

Descripción y fundamentación

Se evidencian mejoras derivadas del proceso de validación con los expertos. Se reorganizó el contenido para lograr una lectura más clara y guiada, incorporando una estructura visual jerarquizada y un sistema de íconos que orienta al usuario según el tipo de plantilla. Además, se definieron bloques identificables por color y forma, lo que facilita la navegación visual y la comprensión del propósito de cada sección. El diseño final presenta una composición más limpia, con equilibrio entre texto e imagen, reforzando la coherencia institucional y la aplicabilidad pedagógica del compendio.

Sección 3: Páginas internas

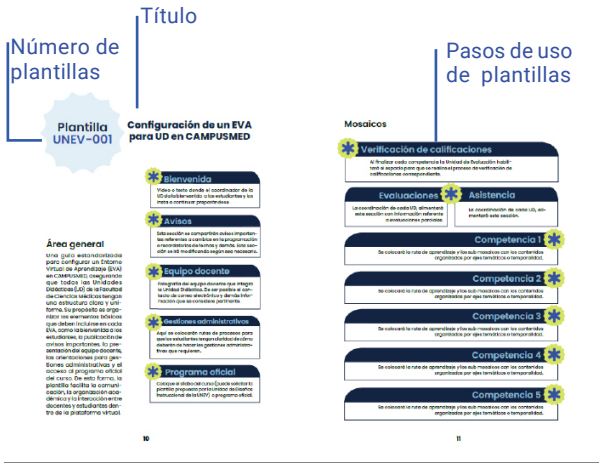


Figura 42: Plantillas validación cliente. Creación propia.

Descripción y fundamentación

La sección de plantillas fue mejorada para optimizar su legibilidad y funcionalidad en entornos digitales. Se incorporó un sistema visual más ordenado, con jerarquías claras y mejor contraste cromático para resaltar títulos y secciones. Se reorganizaron los bloques informativos para facilitar la navegación y comprensión del contenido, además de incluir íconos y recursos visuales que orientan al docente en el uso del material. Estos ajustes fortalecen la coherencia institucional y hacen que la plantilla sea más intuitiva, accesible y didáctica, cumpliendo con su propósito de guiar eficazmente el diseño instruccional dentro de CAMPUSMED.

6.4 Nivel de Producción gráfica 3



Figura 43: Portada validación cliente. Creación propia.

Sección 1: Portada

Descripción y fundamentación

se efectuaron ajustes tras la validación con los expertos, la portada fue simplificada para mejorar la claridad visual y el equilibrio compositivo. Se ajustó la jerarquía tipográfica, se fortaleció el contraste entre los tonos institucionales y se optimizó el uso del espacio negativo para lograr una apariencia más limpia, profesional y alineada con la identidad visual de la UNEV.



Figura 44: Instrucciones validación cliente. Creación propia.

Sección 2: Instrucciones

Descripción y fundamentación

se evidencian mejoras derivadas del proceso de validación con los expertos. Se reorganizó el contenido para lograr una lectura más clara y guiada, incorporando una estructura visual jerarquizada y un sistema de íconos que orienta al usuario según el tipo de plantilla. Además, se definieron bloques identificables por color y forma, lo que facilita la navegación visual y la comprensión del propósito de cada sección. El diseño final presenta una composición más limpia, con equilibrio entre texto e imagen, reforzando la coherencia institucional y la aplicabilidad pedagógica del compendio.

Sección 3: Páginas internas

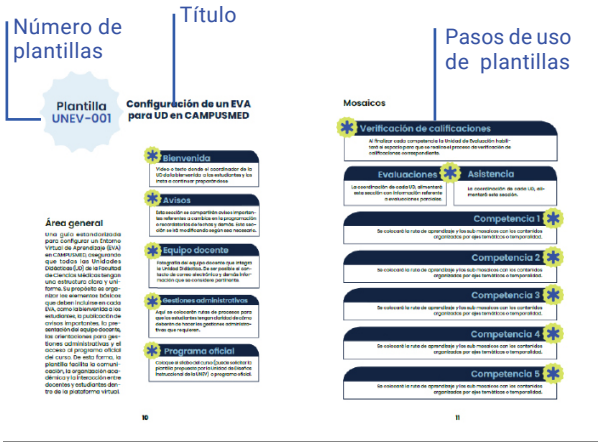


Figura 45: Plantillas validación cliente. Creación propia.

Descripción y fundamentación

La sección de plantillas fue mejorada para optimizar su legibilidad y funcionalidad en entornos digitales. Se incorporó un sistema visual más ordenado, con jerarquías claras y mejor contraste cromático para resaltar títulos y secciones. Se reorganizaron los bloques informativos para facilitar la navegación y comprensión del contenido, además de incluir íconos y recursos visuales que orientan al docente en el uso del material. Estos ajustes fortalecen la coherencia institucional y hacen que la plantilla sea más intuitiva, accesible y didáctica, cumpliendo con su propósito de guiar eficazmente el diseño instruccional dentro de CAMPUSMED.

Descripción y validación del cliente

Técnica

El proceso de validación se realizó mediante una lista de cotejo, instrumento que permitió evaluar de forma estructurada los principales aspectos técnicos, visuales y comunicativos del material. Esta herramienta fue esencial para recopilar observaciones precisas por parte del cliente institucional, garantizando que cada criterio fuera analizado con objetividad y que las mejoras propuestas respondieran a las necesidades reales de la Unidad de Educación Virtual.

Ejemplar de instrumento:

Lista de Cotejo para validación con Cliente		
Nombre de la Institución: Unidad de Educación Virtual de la Facultad de Ciencias Médicas, USAC		
Criterio	**Sí / No**	**Observaciones**
La información se presenta organizada y mantiene coherencia visual en todas las páginas.	Sí/No	
La paleta de colores aplicada es consistente con la identidad institucional.	Sí/No	
La tipografía empleada es legible y adecuada para el tipo de documento.	Sí/No	
Se incluyen todos los contenidos definidos en la planificación del proyecto.	Sí/No	
Las imágenes, íconos y recursos gráficos tienen buena resolución y son pertinentes.	Sí/No	
Las plantillas mantienen uniformidad en márgenes, alineaciones y jerarquías de texto.	Sí/No	
El diseño refleja el concepto creativo del proyecto (Orienta el saber).	Sí/No	
Los diagramas y ejemplos están correctamente maquetados y comprensibles.	Sí/No	
Los ejemplos están correctamente maquetados y comprensibles.	Sí/No	
Las tablas están correctamente maquetados y comprensibles.	Sí/No	
El documento cumple con los lineamientos gráficos de la UNEV.	Sí/No	
La versión final está lista para publicación.	Sí/No	

Figura 46: Ejemplar de instrumento. Creación propia.

Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación se centraron en verificar la coherencia visual institucional, la consistencia cromática y tipográfica, así como la calidad técnica y funcionalidad de los recursos gráficos. También se evaluó la organización de la información, la claridad en la maquetación, y la pertinencia del diseño con el concepto creativo “Orienta el saber”. Finalmente, se consideraron la alineación con los lineamientos gráficos de la UNEV y la preparación del documento para su publicación, asegurando que la versión final mantuviera altos estándares de calidad visual, didáctica y comunicacional.

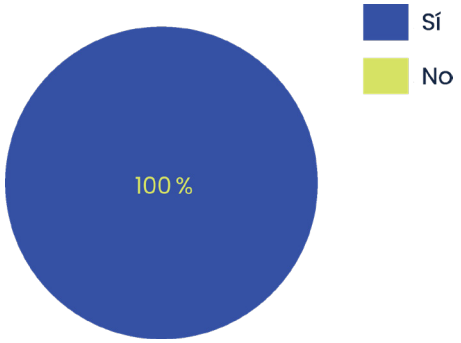
Muestra

La validación fue realizada por el equipo profesional de la Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. La muestra estuvo conformada por 4 especialistas de las distintas áreas que integran la unidad: diseño instruccional, análisis e innovación educativa, y diseño gráfico y multimedia, bajo la coordinación del jefe de la UNEV. Su participación permitió evaluar el compendio desde una perspectiva interdisciplinaria, garantizando la pertinencia pedagógica, técnica y visual del material desarrollado.

Descripción y evidencias del Proceso de Validación:

A continuación, se muestran las respuestas resumidas de los profesionales, siguiendo los criterios de evaluación que se les proporcionaron en el formulario.

¿La información se presenta org anizada y mantiene coherencia visual en todas las páginas?

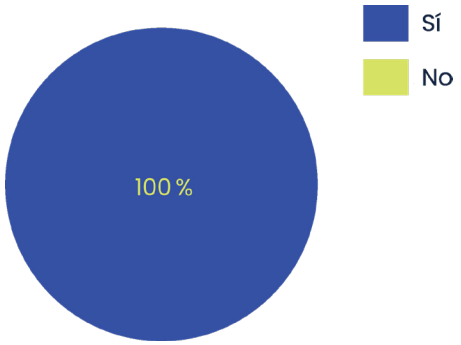


Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que la información se presenta organizada y mantiene coherencia visual en todas las páginas.

Figura 47: Gráfica validación UNEV 1. Creación propia.

¿La tipografía empleada es legible y adecuada para el tipo de documento?



Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que la tipografía empleada es legible y adecuada para el tipo de documento.

Figura 48: Gráfica validación UNEV 2. Creación propia.

¿La paleta de colores aplicada es consistente con la identidad institucional?

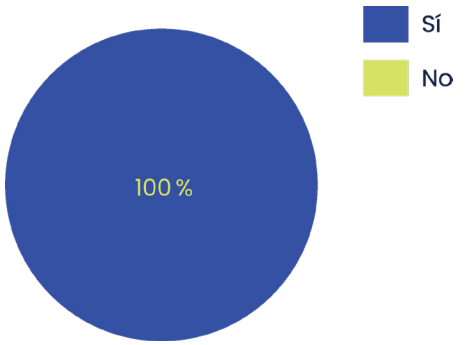


Figura 49: Gráfica validación UNEV 3. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que la paleta de colores aplicada es consistente con la identidad institucional.

¿Se incluyen todos los contenidos definidos en la planificación del proyecto?

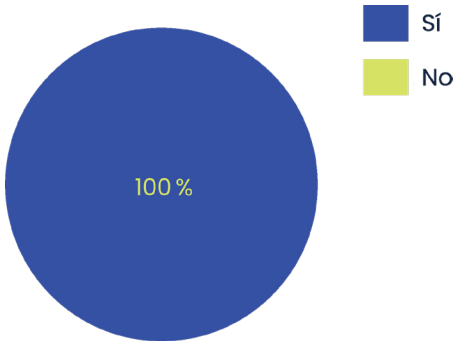


Figura 50: Gráfica validación UNEV 4. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que se incluyen todos los contenidos definidos en la planificación del proyecto.

¿Las imágenes, íconos y recursos gráficos tienen buena resolución y son pertinentes?

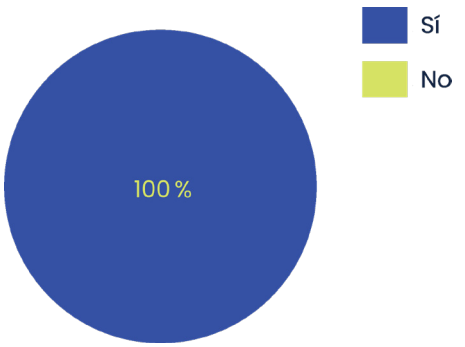


Figura 51: Gráfica validación UNEV 5. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que las imágenes, íconos y recursos gráficos tienen buena resolución y son pertinentes.

¿Los diagramas y ejemplos están correctamente maquetados y comprensibles?

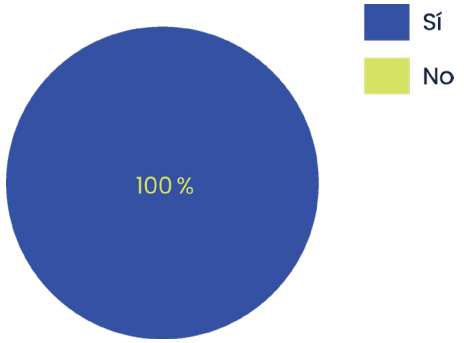


Figura 52: Gráfica validación UNEV 6

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que los diagramas y ejemplos están correctamente maquetados y comprensibles.

¿Las plantillas mantienen uniformidad en márgenes, alineaciones y jerarquías de texto?

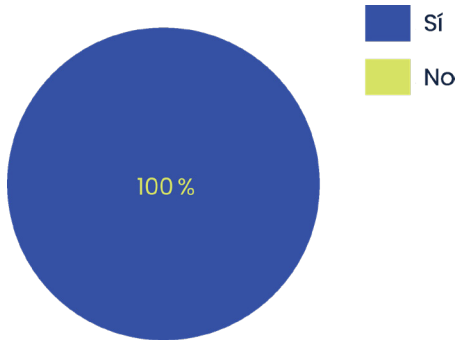


Figura 53: Gráfica validación UNEV 7. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que las plantillas mantienen uniformidad en márgenes, alineaciones y jerarquías de texto.

¿Las tablas están correctamente maquetados y comprensibles?

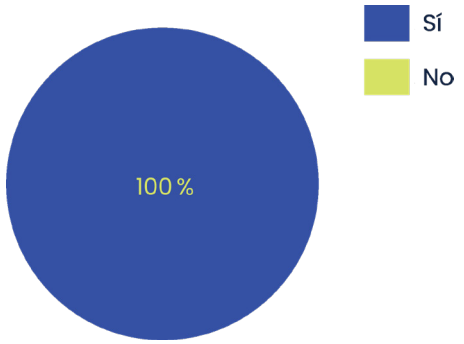


Figura 54: Gráfica validación UNEV 8. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que las tablas están correctamente maquetados y comprensibles.

¿El documento cumple con los lineamientos gráficos de la UNEV?

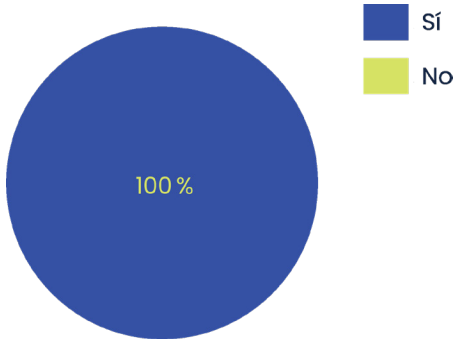


Figura 55: Gráfica validación UNEV 9.. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que el documento cumple con los lineamientos gráficos de la UNEV.

¿Los ejemplos están correctamente maquetados y comprensibles?

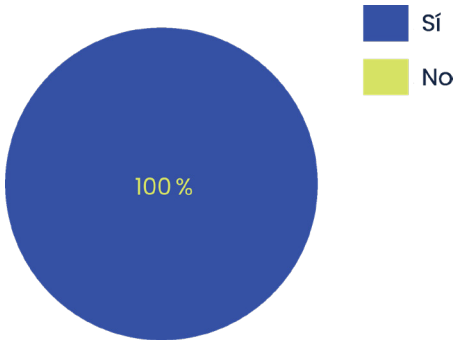


Figura 56: Gráfica validación UNEV 10. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que los ejemplos están correctamente maquetados y comprensibles.

¿La versión final está lista para publicación?

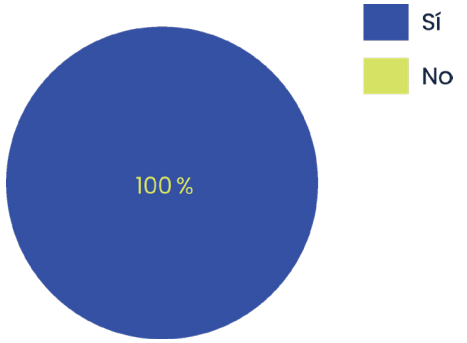


Figura 57: Gráfica validación UNEV 11. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que la versión final está lista para publicación.

¿El diseño refleja el concepto creativo del proyecto (Orienta el saber)?

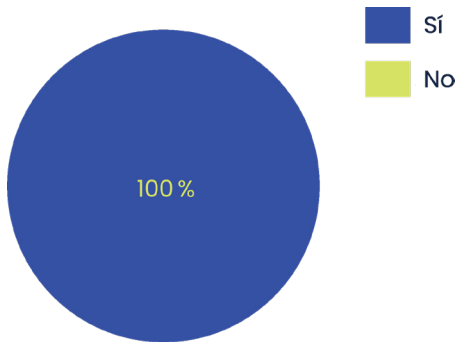


Figura 58: Gráfica validación UNEV 12. Creación propia.

Análisis

El equipo profesional de la UNEV concuerda que el diseño refleja el concepto creativo del proyecto (Orienta el saber).

Descripción y validación del grupo objetivo.

Técnica

El proceso de validación se realizó mediante una lista de cotejo, instrumento que permitió evaluar de forma estructurada los principales aspectos técnicos, visuales y comunicativos del material. Esta herramienta fue esencial para recopilar observaciones precisas por parte del cliente institucional, garantizando que cada criterio fuera analizado con objetividad y que las mejoras propuestas respondieran a las necesidades reales de la Unidad de Educación Virtual.

Ejemplar de instrumento:

Siendo 1 puntuación más baja (Poca) y 5 la puntuación más alta (Mucha).

1. ¿Las plantillas son fáciles de comprender y utilizar?
2. ¿El contenido de las plantillas es claro y pertinente para la práctica docente?
3. ¿Los apartados y etiquetas de cada plantilla son relevantes para la organización académica?
4. ¿El diseño visual de las plantillas mantiene coherencia con la identidad de la Facultad?
5. ¿Los elementos gráficos (colores, íconos, tipografía) facilitan la lectura y comprensión?
6. ¿Considera que el documento es atractivo visualmente y motiva su uso?
7. ¿Las plantillas permiten organizar adecuadamente los contenidos y actividades dentro del EVA (CAMPUSMED)?
8. ¿El uso de códigos QR y recursos digitales facilita el acceso y uso de las plantillas?
9. ¿Considera que las plantillas pueden aplicarse directamente en su curso o unidad didáctica?
10. ¿Las plantillas contribuyen a optimizar el tiempo de preparación de materiales docentes?
11. Califique su nivel de satisfacción general con el compendio (1=insatisfecho, 5=Muy satisfecho):
12. ¿Qué aspectos considera que podrían mejorarse en las plantillas?
13. ¿Qué aspectos considera que son más útiles o valiosos del compendio?
14. ¿Recomendaría el uso de estas plantillas a otros docentes de la Facultad?

Muestra

El cuestionario fue aplicado a 8 docentes de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

1. Amy Lucila Castro Taks, del departamento de Fundamentos de la Investigación Científica, con más de 10 años trabajando en la Facultad de Ciencias Médicas.

2. Vilma Estela García Marroquín, de la Unidad de Aseguramiento de la Calidad, con más de 10 años trabajando en la Facultad de Ciencias Médicas.

3. Mónica Ninet Rodas González, del departamento COTRAG, con entre 8 y 10 años de experiencia en la Facultad de Ciencias Médicas.

4. Hada Versluys, del área de Postgrado y Formación Docente, con más de 10 años trabajando en la Facultad de Ciencias Médicas.

5. José Antonio Álvarez Guillén, del departamento de Salud Pública III, con entre 8 y 10 años de experiencia en la Facultad de Ciencias Médicas.

6. Karla Irene Aldana Rabanales, del Área de Formación y Desarrollo del Personal Académico, con más de 10 años trabajando en la Facultad de Ciencias Médicas.

7. Herminia Rosaura Alvarado Rodas, de la Dirección de Carreras Afines, con entre 1 y 3 años de experiencia en la Facultad de Ciencias Médicas.

8. Esteban Salatino, del departamento de COTRAG, con una trayectoria de entre 8 y 10 años de trabajo en la Facultad de Ciencias Médicas.

Criterios de evaluación:

Los criterios de evaluación se centraron en verificar la coherencia visual institucional, la consistencia cromática y tipográfica, así como la calidad técnica y funcionalidad de los recursos gráficos. También se evaluó la organización de la información, la claridad en la maquetación, y la pertinencia del diseño con el concepto creativo “Orienta el saber”. Finalmente, se consideraron la alineación con los lineamientos gráficos de la UNEV y la preparación del documento para su publicación, asegurando que la versión final mantuviera altos estándares de calidad visual, didáctica y comunicacional.

Descripción y evidencias del Proceso de Validación:

La UNEV se encargó de contactar al grupo objetivo por medio de un formulario en la plataforma Google Forms. En dicho formulario se incluía el documento en formato PDF para su visualización, seguido de una serie de preguntas destinadas a evaluar el material. Todo el proceso se llevó a cabo de forma digital.

Resultados de la validación:

A continuación, se muestran las respuestas resumidas de los profesionales, siguiendo los criterios de evaluación que se les proporcionaron en el formulario.

¿Las plantillas son fáciles de comprender y utilizar?

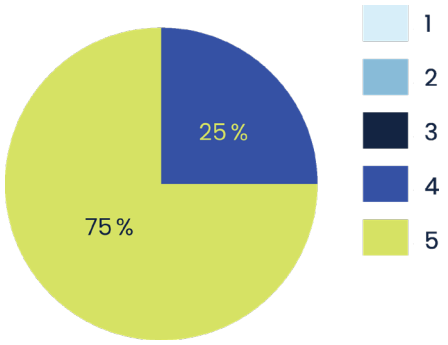


Figura 59: Gráfica validación G.O. 1. Creación propia.

¿El contenido de las plantillas es claro y pertinente para la práctica docente?

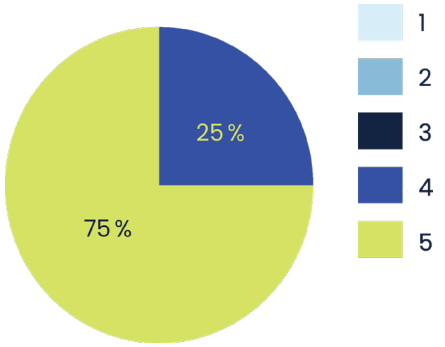


Figura 60: Grafrica validación G.O. 2. Creación propia.

¿Los apartados y etiquetas de cada plantilla son relevantes para la organización académica?

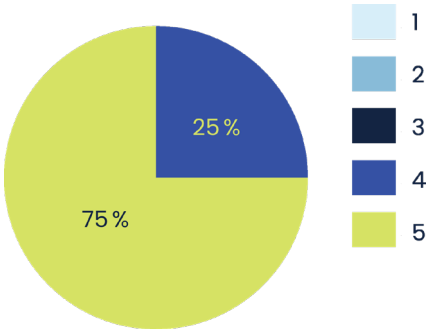


Figura 61: Grafrica validación G.O. 3. Creación propia.

¿El diseño visual de las plantillas mantiene coherencia con la identidad de la Facultad?

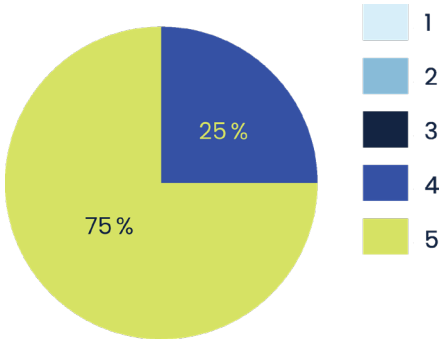


Figura 62: Grafrica validación G.O. 4. Creación propia.

¿Los elementos gráficos (colores, íconos, tipografía) facilitan la lectura y comprensión?

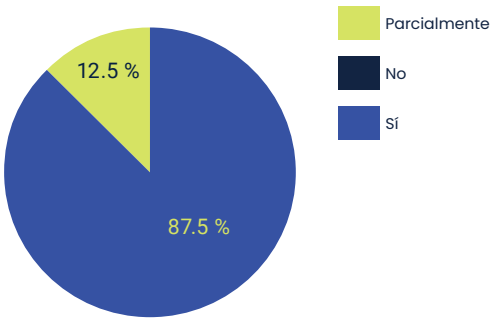


Figura 63: Grafrica validación G.O. 5. Creación propia.

¿Considera que el documento es atractivo visualmente y motiva su uso?

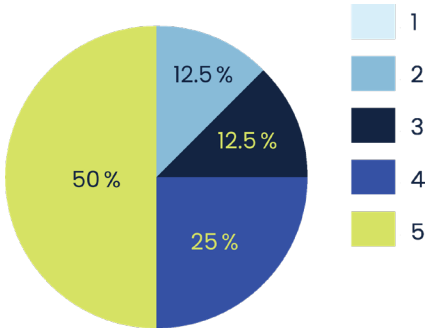


Figura 64: Grafrica validación G.O. 6. Creación propia.

¿Las plantillas permiten organizar adecuadamente los contenidos y actividades dentro del EVA (CAMPUSMED)?

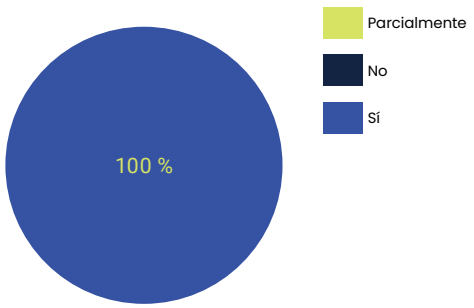


Figura 65: Grafrica validación G.O. 7. Creación propia.

¿El uso de códigos QR y recursos digitales facilita el acceso y uso de las plantillas?

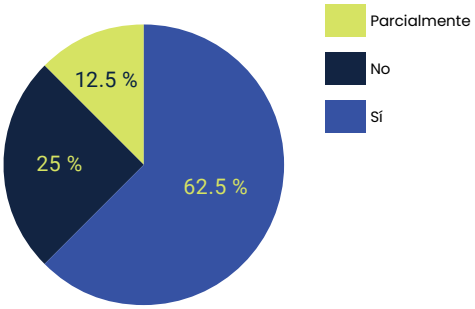


Figura 66: Grafrica validación G.O. 8. Creación propia.

¿Considera que las plantillas pueden aplicarse directamente en su curso o unidad didáctica?

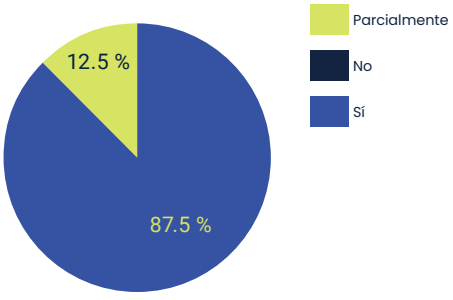


Figura 67: Grafrica validación G.O. 9. Creación propia.

¿Las plantillas contribuyen a optimizar el tiempo de preparación de materiales docentes?

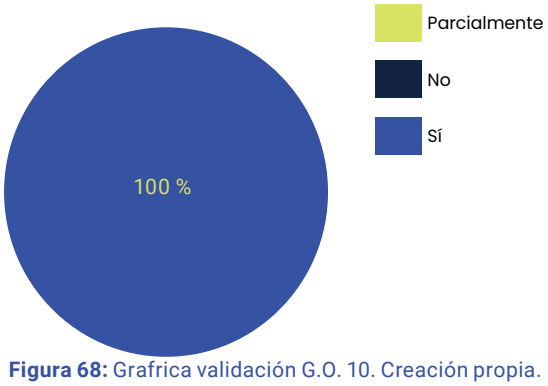


Figura 68: Grafrica validación G.O. 10. Creación propia.

Califique su nivel de satisfacción general con el compendio.

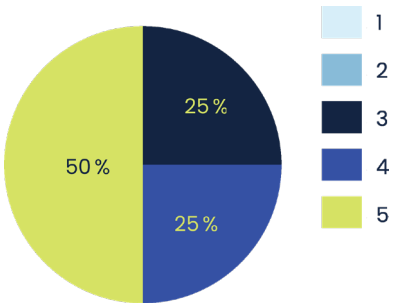


Figura 69: Grafrica validación G.O. 11. Creación propia.

Comentarios finales

¿Qué aspectos considera que podrían mejorarse en las plantillas?

- Creo que los párrafos de la presentación de cada capítulo son muy recargados y no tienen una pausa... Podrían dividirse un poco y ser más sintéticos
- Sería oportuno poder calificar cada bloque de plantillas y se podrían considerar los pantones de colores institucionales
- Utilizar la línea gráfica de la FCCMM
- Socializarlas para conocimiento de la comunidad facultativa
- Quizás se adecúen a la plataforma.
- "En el documento que leí no aparecen aún los códigos QR. Por cuestiones de forma y por la calidad del trabajo, sugiero revisar para hacer pequeños cambios: En el índice el 3.1 tiene un espacio más; En la página 12 la justificación aparece en inglés; Escritura de los títulos en las páginas 32 y 54."
- Poner título a cada una de las plantillas
- Todo excelente

¿Qué aspectos considera que son más útiles o valiosos del compendio?

- La uniformidad para cada competencia, que todo siga una misma línea gráfica, los ejemplos...
- La elaboración de plantillas para homogenizar los procesos de la UNEV
- Las plantillas
- Todo es importante
- La simpleza en el llenado.
- En general es un recurso valioso, bien diseñado y que será de gran utilidad en la medida que se dé a conocer y podamos aplicarlo. También permitirá una estandarización que contribuirá al aprendizaje y organización del estudiante, que es lo más importante. Gracias por la elaboración y por compartir.
- Que explica el uso de cada una de las plantillas.
- La homogeneidad de la línea gráfica para estandarizarlo en la Facultad.

¿Recomendaría el uso de estas plantillas a otros docentes de la Facultad?

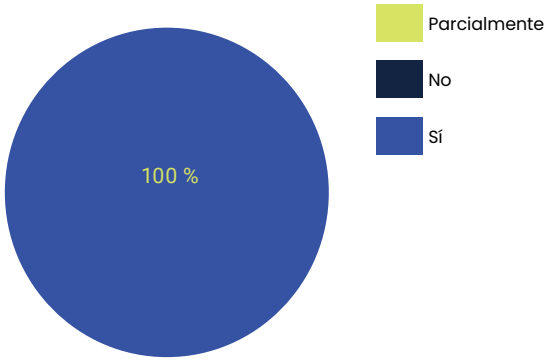


Figura 70: Grafrica validación G.O. 12. Creación propia.

Interpretación y análisis de resultados

Con base en la validación realizada con le grupo objetivo, los resultados reflejan una valoración positiva del compendio de plantillas. En general, los docentes consideraron que las plantillas son claras, útiles y pertinentes para la práctica académica, destacando su facilidad de comprensión y aplicación en el entorno virtual (CAMPUSMED). Asímismo, se valoró positivamente la coherencia visual y la organización de los apartados, lo cual contribuye a optimizar el tiempo de preparación de materiales docentes. Entre los aspectos más apreciados se mencionaron la uniformidad, claridad y funcionalidad del diseño. Sin embargo, algunos participantes sugirieron reforzar la identidad visual institucional y realizar una socialización más amplia del material. En conjunto, los resultados evidencian una alta aceptación y satisfacción general con el documento, respaldando su pertinencia y potencial de implementación dentro de la Facultad de Ciencias Médicas.

6.5 Descripción y fundamentación de la decisión final.

Sección 1: Portada

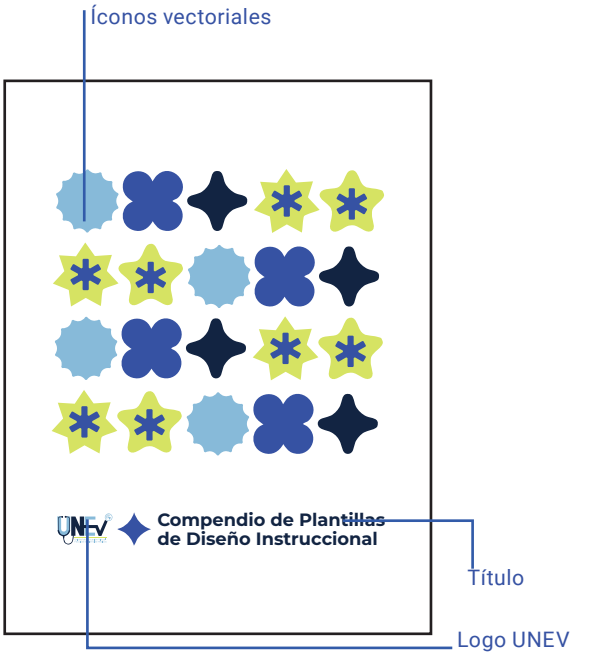


Figura 71: Portada decisión final. Creación propia.

Descripción y fundamentación

se efectuaron ajustes tras la validación con los Tras el proceso de validación realizado con docentes de la Facultad de Ciencias Médicas, se consideró pertinente realizar un rediseño de la portada del Compendio de Plantillas de Diseño Instruccional. Los resultados del formulario mostraron una valoración positiva del contenido, pero también evidenciaron la necesidad de reforzar la claridad visual y mejorar la coherencia entre el diseño y la funcionalidad del documento. En este sentido, la nueva portada sustituye la composición anterior —de fondo azul y con elementos visuales más pesados— por una versión más limpia, equilibrada y armónica, sobre fondo blanco. La simbología presente no representa a la UNEV, sino que forma parte de la identidad visual del propio compendio, vinculada a su concepto gráfico y a la idea de orientar el saber. Este cambio busca favorecer la legibilidad, generar dinamismo y mantener una línea estética más ligera y contemporánea, alineada con los objetivos del material y con los comentarios obtenidos durante la validación.

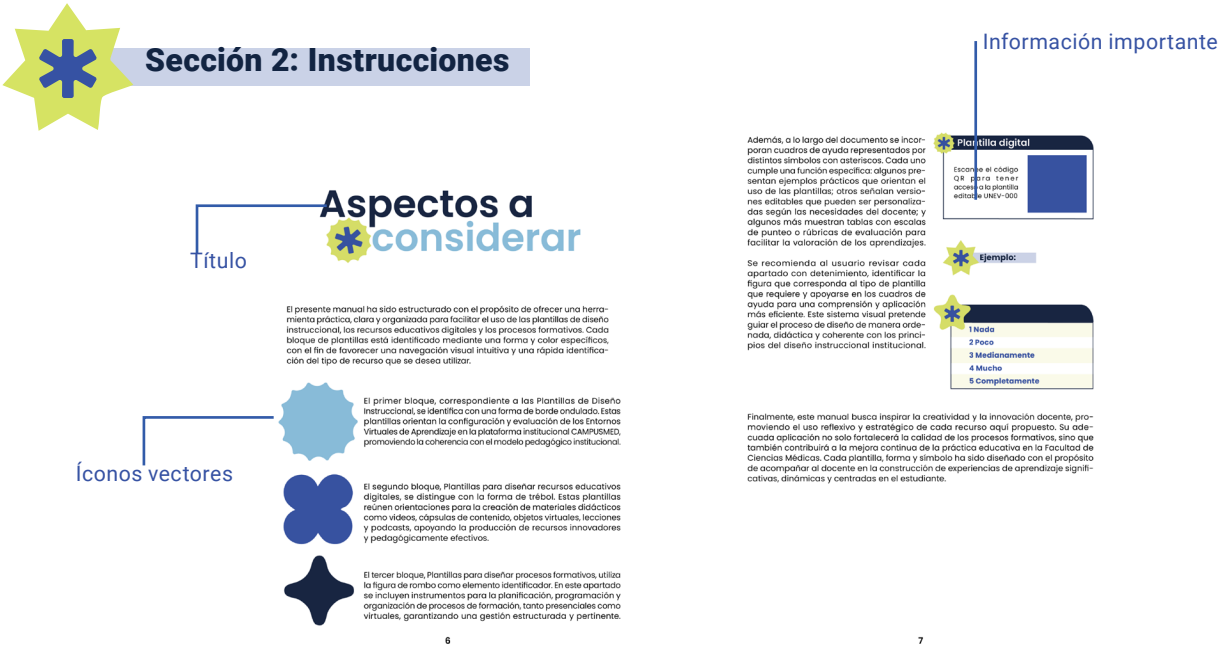


Figura 72: Instrucciones decisión final Creación propia.

Descripción y fundamentación

Se evidencian mejoras en donde se introduce una mejora fundamental al transformar el compendio de un documento teórico a una guía de acción práctica, eliminando la ambigüedad de la versión anterior. Ahora ofrece una ruta clara y esquentizada para el usuario, incorporando un sistema de navegación específico para diferentes plataformas y presentando la información con un equilibrio visual entre texto y elementos gráficos. Esto facilita una aplicación directa y eficiente de las plantillas, asegurando que el usuario pueda seguir los pasos de manera lógica y guiada para lograr los objetivos de diseño instruccional de forma coherente con la identidad institucional.

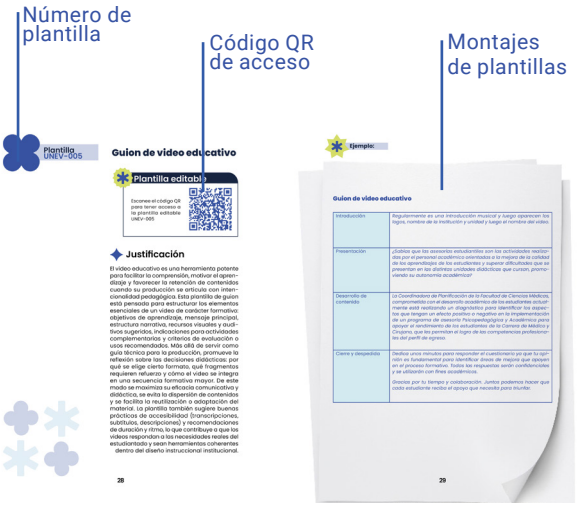


Figura 73: Instrucciones decisión final Creación propia.

Sección 3: Páginas internas

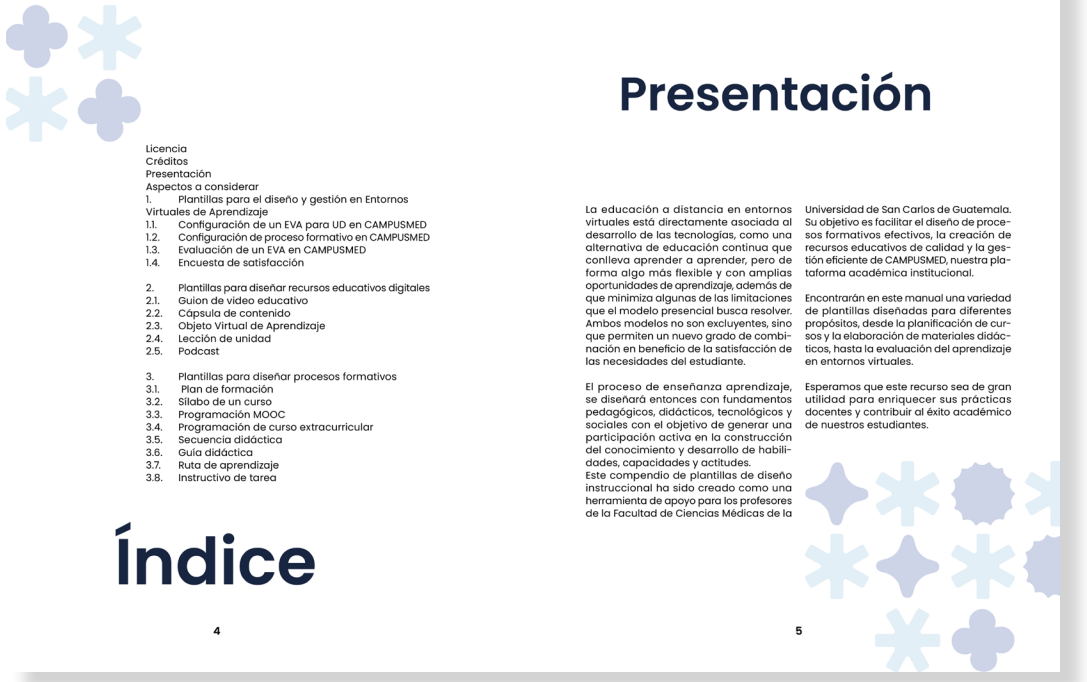
Descripción y fundamentación

La sección de Plantillas fue rediseñada integralmente para responder a las observaciones específicas del grupo objetivo, transformando diseños genéricos y de estructura confusa (versión anterior con líneas onduladas y texto redundante) en recursos visuales claros, específicos y listos para usar. Esto atiende directamente las solicitudes de los docentes de obtener herramientas más sintéticas, visualmente atractivas y de aplicación inmediata en el EVA, homogenizando y optimizando así la preparación de materiales.

6.6 Vista preliminar de la pieza gráfica.

A continuación se muestran todas las páginas que conforman Compendio de Plantillas de Diseño Instruccional para docentes de la Facultad de Ciencias Médicas y Sociales de la Universidad San Carlos de Guatemala.





Licencia
Créditos
Presentación
Aspectos a considerar
1. Plantillas para el diseño y gestión en Entornos Virtuales de Aprendizaje
1.1. Configuración de un EVA para UD en CAMPUSMED
1.2. Configuración de proceso formativo en CAMPUSMED
1.3. Evaluación de un EVA en CAMPUSMED
1.4. Encuesta de satisfacción

2. Plantillas para diseñar recursos educativos digitales
2.1. Guion de video educativo
2.2. Cápsula de contenido
2.3. Objeto Virtual de Aprendizaje
2.4. Lección de unidad
2.5. Podcast

3. Plantillas para diseñar procesos formativos
3.1. Plan de formación
3.2. Sílabo de un curso
3.3. Programación MOOC
3.4. Programación de curso extracurricular
3.5. Secuencia didáctica
3.6. Guía didáctica
3.7. Ruta de aprendizaje
3.8. Instructivo de tarea

Índice

4

Presentación

La educación a distancia en entornos virtuales está directamente asociada al desarrollo de las tecnologías, como una alternativa de educación continua que conlleva aprender a aprender, pero de forma algo más flexible y con amplias oportunidades de aprendizaje, además de que minimiza algunas de las limitaciones que el modelo presencial busca resolver. Ambos modelos no son excluyentes, sino que permiten un nuevo grado de combinación en beneficio de la satisfacción de las necesidades del estudiante.

El proceso de enseñanza aprendizaje, se diseñará entonces con fundamentos pedagógicos, didácticos, tecnológicos y sociales con el objetivo de generar una participación activa en la construcción del conocimiento y desarrollo de habilidades, capacidades y actitudes.
Este compendio de plantillas de diseño instruccional ha sido creado como una herramienta de apoyo para los profesores de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Su objetivo es facilitar el diseño de procesos formativos efectivos, la creación de recursos educativos de calidad y la gestión eficiente de CAMPUSMED, nuestra plataforma académica institucional.

Encontrarán en este manual una variedad de plantillas diseñadas para diferentes propósitos, desde la planificación de cursos y la elaboración de materiales didácticos, hasta la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales.

Esperamos que este recurso sea de gran utilidad para enriquecer sus prácticas docentes y contribuir al éxito académico de nuestros estudiantes.

5



Este instrumento tiene como finalidad evaluar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA), alojado en la plataforma académica CAMPUSMED.

Marque con una X, el nivel de cumplimiento del EVA, referente a cada criterio contemplado en función de cada aspecto:

1 Nada	
2 Poco	
3 Medianamente	
4 Mucho	
5 Completamente	

Ejemplo:

Nombre del EVA:

Link de acceso:

Aspectos para evaluar	Nivel de cumplimiento				
	1	2	3	4	5
Usabilidad y Accesibilidad					
El entorno es intuitivo y fácil de navegar para los usuarios, independientemente de su nivel de experiencia.					
El entorno está diseñado para personas con discapacidades (Incluye el uso de lectores de pantalla, subtítulos, etc.)					
El entorno funciona bien en smartphones y tabletas.					
El EVA carga rápidamente y funciona sin interrupciones.					
Interfaz y Diseño					
El EVA es agradable a la vista y el diseño está acorde a la línea gráfica institucional.					
Existen foros, chats o videoconferencias que faciliten la interacción entre estudiantes y docentes.					
El entorno permite a los participantes del proceso formativo trabajar juntos de forma efectiva, por ejemplo, a través de herramientas de edición colaborativa o espacios compartidos.					
El profesor/tutor puede brindar retroalimentación oportuna y personalizada a través del entorno.					
Contenidos y Recursos					
Los recursos proporcionados (videos, textos, actividades) son de alta calidad y alineados con los objetivos del curso.					

18

...na variedad de formatos como videos, ...raciones, lecturas interactivas, etc.					
Los materiales se actualizan regularmente y están alineados con el plan de estudios.					
Evaluación y Seguimiento del Progreso					
El entorno ofrece diversos tipos de evaluaciones (exámenes, actividades prácticas, autoevaluaciones).					
Los criterios de evaluación son claros y accesibles para los estudiantes.					
El sistema permite a los estudiantes monitorear su progreso en tiempo real (calificaciones, avance en actividades).					
Flexibilidad y Personalización					
El entorno permite adaptar la experiencia de aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes (ej. ritmo de aprendizaje, rutas personalizadas).					
Los estudiantes pueden acceder a los recursos y actividades en cualquier momento y lugar.					
Soporte Técnico y Pedagógico					
El entorno cuenta con un servicio de soporte accesible y eficiente para resolver problemas técnicos.					
Se ofrecen guías o tutoriales sobre cómo usar la plataforma o sobre las mejores prácticas de aprendizaje.					
Seguridad y Privacidad					
El EVA cumple con las normativas de seguridad y protección de datos de los usuarios.					
El sistema es seguro contra posibles amenazas como accesos no autorizados o pérdida de información.					
Las comunicaciones entre estudiantes y docentes, así como los resultados de las evaluaciones, se mantienen privados.					
Motivación y Engagement					
El entorno incluye herramientas que fomenten la motivación (medallas, recompensas, clasificaciones).					
Las actividades y los contenidos permiten la participación activa del estudiante.					
Experiencia General del Usuario					

19



Plantilla UNEV-004

Encuesta de satisfacción

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-004

Justificación

La evaluación de la satisfacción del usuario es una fuente de información estratégica para entender el impacto real de los procesos formativos y tomar decisiones informadas sobre su mejora. Esta plantilla de encuesta ha sido desarrollada para recopilar sistemáticamente la percepción de estudiantes y, cuando corresponda, del personal docente o técnico, respecto a aspectos clave: relevancia de los contenidos, claridad de las instrucciones, usabilidad de CAMPUSMED, calidad de los recursos, interacción con el equipo docente y satisfacción general con la experiencia formativa. Al combinar ítems cuantitativos y preguntas abiertas, permite tanto medir tendencias como recoger matices cualitativos que expliquen los resultados. Los datos generados facilitan la identificación de elementos que fueron exitosos y de aquellos que requieren ajuste, permitiendo priorizar acciones de mejora, informar procesos de actualización de materiales y afinar la atención a problemas técnicos o pedagógicos recurrentes. Asimismo, cuando se aplica de forma periódica, la encuesta posibilita la trazabilidad del impacto de cambios implementados y contribuye a la transparencia institucional al ofrecer evidencia sobre la percepción del servicio formativo.

**La siguiente encuesta de satisfacción, fue elaborada tomando como base los modelos de evaluación de mejora continua de las propuestas académicas virtuales Quality on the line, García Aretio y otros.*

Ejemplo:

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN

Tutor (a):

Este cuestionario tiene como finalidad, determinar aspectos importantes sobre los distintos aspectos que han conformado este curso, con el fin de mejorarlo en un futuro.

Agradecemos puedas contestar con la mayor sinceridad, teniendo la confianza que en ningún caso la información que coloques repercutirá sobre tu calificación, pues como ya lo dijimos anteriormente, ésta será de utilidad para mejorar la organización de nuestros cursos de formación.

Sobre el curso

Por favor, marque su grado de satisfacción de acuerdo con los aspectos referentes al curso:

1 Nada
2 Poco
3 Medianamente
4 Mucho
5 Completamente



Aspectos para evaluar	Nivel de satisfacción				
	1	2	3	4	5
Contenidos					
Los contenidos del curso son claros y comprensibles					
Los contenidos son de fácil entendimiento					
Los contenidos son presentados en la lección de unidad de manera atractiva					
Los contenidos son desarrollados en la lección de unidad de manera coherente.					
Las lecciones de unidad contienen suficientes lecturas obligatorias y complementarias					
Las lecturas obligatorias y complementarias son acordes a las temáticas abordadas.					
Actividades instruccionales					
Las actividades planteadas responden a los objetivos del curso.					
Las actividades son interesantes y atractivas					
Se cuenta con ejercicios de aplicación práctica para unir la teoría con los hechos, promover la generalización del aprendizaje y la aplicación práctica, así como la transferencia de lo aprendido al contexto real.					
Las actividades contribuyen a la construcción de su propio conocimiento.					
Las actividades de evaluación promueven los altos niveles de procesamiento cognitivo de los estudiantes					
Las actividades instruccionales son descritas detalladamente					
Se designa un tiempo prudente para su elaboración y entrega.					
Evaluación					
Las estrategias de evaluación miden efectivamente los objetivos de aprendizaje					
Cada actividad instruccional es acompañada por el respectivo instrumento de evaluación					
Hay variedad de opciones en que se pueden entregar-enviar las tareas del curso					
Los criterios de evaluación contenidos en los instrumentos son compresibles.					
Cada criterio de evaluación cuenta con su respectiva ponderación.					

22

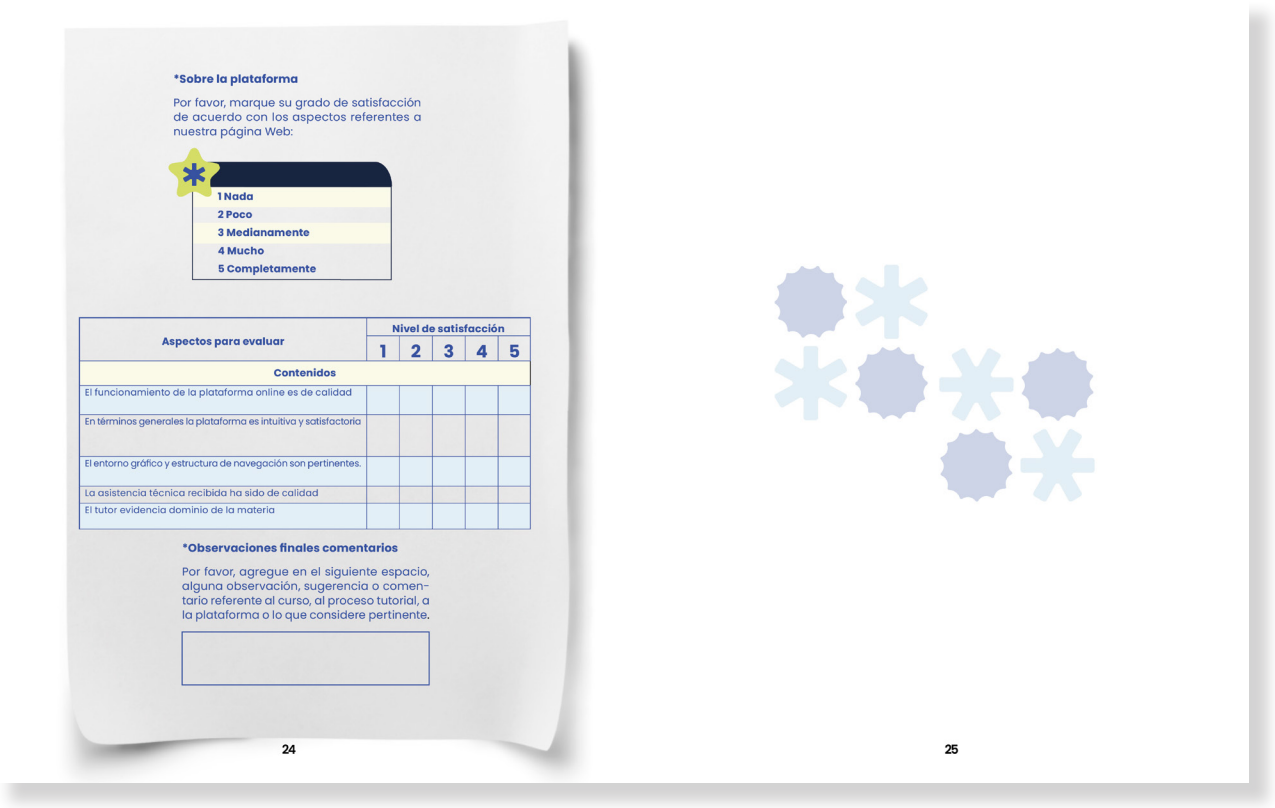
***Sobre el tutor y al proceso tutorial**

Por favor, marque su grado de satisfacción de acuerdo con los aspectos referentes al proceso tutorial:

1 Nada
2 Poco
3 Medianamente
4 Mucho
5 Completamente

Aspectos para evaluar	Nivel de satisfacción				
	1	2	3	4	5
Contenidos					
El canal o canales de comunicación entre tutor-estudiante son efectivos.					
Las videoclases cuentan con todos los elementos didácticos para satisfacer las necesidades de formación.					
El tutor brinda seguimiento y acompañamiento en todo momento del proceso, según se requiera					
Las dudas son solventadas con pertinencia.					
El tutor es cordial y atento al dirigirse a usted y los demás.					
El tutor brinda siempre retroalimentación de manera objetiva, a las temáticas abordadas.					
El tutor evidencia dominio de la materia					

23



***Sobre la plataforma**

Por favor, marque su grado de satisfacción de acuerdo con los aspectos referentes a nuestra página Web:

1 Nada
2 Poco
3 Medianamente
4 Mucho
5 Completamente

Aspectos para evaluar	Nivel de satisfacción				
	1	2	3	4	5
Contenidos					
El funcionamiento de la plataforma online es de calidad					
En términos generales la plataforma es intuitiva y satisfactoria					
El entorno gráfico y estructura de navegación son pertinentes.					
La asistencia técnica recibida ha sido de calidad					
El tutor evidencia dominio de la materia					

***Observaciones finales comentarios**

Por favor, agregue en el siguiente espacio, alguna observación, sugerencia o comentario referente al curso, al proceso tutorial, a la plataforma o lo que considere pertinente.

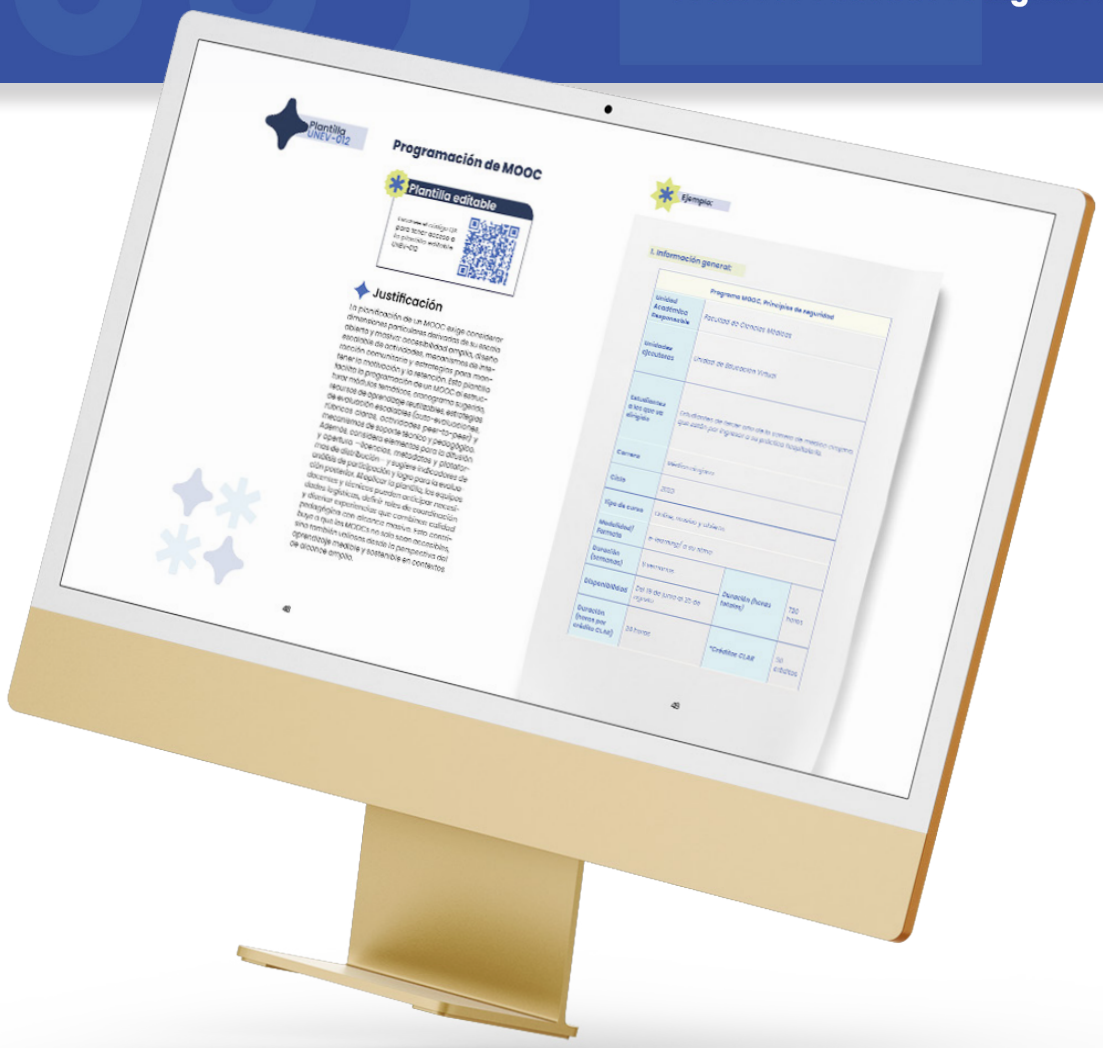
24

25



2

Plantillas para diseñar recursos educativos digitales



Plantilla
UNEV-005

Guion de video educativo

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-005

Justificación

El video educativo es una herramienta potente para facilitar la comprensión, motivar el aprendizaje y favorecer la retención de contenidos cuando su producción se articula con intencionalidad pedagógica. Esta plantilla de guion está pensada para estructurar los elementos esenciales de un video de carácter formativo: objetivos de aprendizaje, mensaje principal, estructura narrativa, recursos visuales y auditivos sugeridos, indicaciones para actividades complementarias y criterios de evaluación o usos recomendados. Más allá de servir como guía técnica para la producción, promueve la reflexión sobre las decisiones didácticas: por qué se elige cierto formato, qué fragmentos requieren refuerzo y cómo el video se integra en una secuencia formativa mayor. De este modo se maximiza su eficacia comunicativa y didáctica, se evita la dispersión de contenidos y se facilita la reutilización o adaptación del material. La plantilla también sugiere buenas prácticas de accesibilidad (transcripciones, subtítulos, descripciones) y recomendaciones de duración y ritmo, lo que contribuye a que los videos respondan a las necesidades reales del estudiantado y sean herramientas coherentes dentro del diseño instruccional institucional.

Ejemplo:

Guion de video educativo

Introducción	*Regularmente es una introducción musical y luego aparecen los logos, nombre de la institución y unidad y luego el nombre del video.*
Presentación	*¿Sabías que las asesorías estudiantiles son las actividades realizadas por el personal académico orientadas a la mejora de la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y superar dificultades que se presentan en las distintas unidades didácticas que cursan, promoviendo su autonomía académica?*
Desarrollo de contenido	*La Coordinadora de Planificación de la Facultad de Ciencias Médicas, comprometida con el desarrollo académico de los estudiantes actualmente está realizando un diagnóstico para identificar los aspectos que tengan un efecto positivo o negativo en la implementación de un programa de asesoría Psicopedagógica y Académica para apoyar el rendimiento de los estudiantes de la Carrera de Médico y Cirujano, que les permitan el logro de las competencias profesionales del perfil de egreso.*
Cierre y despedida	*Dedica unos minutos para responder el cuestionario ya que tu opinión es fundamental para identificar áreas de mejora que apoyen en el proceso formativo. Todas las respuestas serán confidenciales y se utilizarán con fines académicos.* *Gracias por tu tiempo y colaboración. Juntos podemos hacer que cada estudiante reciba el apoyo que necesita para triunfar.*

Plantilla
UNEV-006

Cápsula de contenido

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-006

Justificación

Las cápsulas de contenido son recursos breves y focalizados que permiten presentar ideas clave, procedimientos o conceptos de forma condensada y fácilmente asimilable. Esta plantilla orienta su diseño para garantizar que cada cápsula cumpla un propósito pedagógico claro: definir el objetivo específico, seleccionar la información esencial, estructurar la secuencia mínima de presentación y sugerir formatos y actividades de anclaje (preguntas, ejercicios rápidos, enlaces de profundización). Al estandarizar estos elementos se facilita la producción de materiales coherentes entre sí, la integración en rutas de aprendizaje y la utilización como herramientas complementarias para la revisión, la introducción de temas o la remediación. Además, la plantilla promueve la reflexión sobre el valor agregado de la cápsula en el proceso formativo (¿refuerza comprensión? ¿activa conocimientos previos? ¿motiva para una actividad posterior?), y sugiere criterios de accesibilidad y evaluación de impacto. Para el docente, constituye una guía práctica que reduce la incertidumbre en la creación de contenidos breves y asegura que cada cápsula aporte efectivamente al logro de los objetivos de aprendizaje.

Ejemplo:

Concepto creativo del video
Describa acá la idea general del video para que el especialista en diseño y multimedia pueda dejarla plasmada en el proyecto. Indique si gusta que se coloquen algunos elementos adicionales en el desarrollo del contenido.

1	***Introducción***	*Regularmente es una introducción musical y luego aparecen los logos, nombre de la institución y unidad y luego el título de la cápsula de contenido.*
2	***Introducción y presentación***	*El docente brinda una breve presentación del contenido a desarrollar y se presenta.*
3	• **Contenido** • **Motivación o conocimientos previos** • **Planteamiento de la idea central que se desarrollará.** • **Reto**	*Regularmente se hace por medio de preguntas generadoras que se van contestando conforme se desarrolle la cápsula.* Desarrolla de manera concreta todo el contenido, destacando aspectos claves o fundamentales que el estudiante debe considerar. *Invitación a ampliar sus aprendizajes.*
4	***Retroalimentación.***	*Brinda un breve resumen de lo abordado en la cápsula.*
5	***Cierre***	*En la que puede lanzarse una invitación a participar en alguna actividad, consultar algún documento o bien, compartir el slogan de la institución o unidad.*

Plantilla
UNEV-001

Configuración de un EVA para UD en CAMPUSMED

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-001

Justificación

Esta plantilla se ha elaborado con la finalidad de promover una configuración institucionalmente coherente de los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) de las unidades didácticas en CAMPUSMED. Más allá de la simple homogeneización estética, su propósito es establecer criterios técnicos y pedagógicos que favorezcan la accesibilidad, la usabilidad y la claridad estructural de los cursos. Una configuración estandarizada mejora la experiencia del estudiantado al reducir la carga cognitiva asociada a la navegación —los estudiantes reconocen secciones, nomenclaturas y recorridos pedagógicos— y permite al docente concentrarse en el diseño de las actividades y la calidad de los contenidos. Para la gestión institucional, facilita la administración, el soporte técnico y las auditorías de calidad, además de permitir una réplica más ágil de buenas prácticas entre unidades. Asimismo, contribuye a la interoperabilidad de recursos, al almacenamiento coherente de evidencias y a la implementación de criterios uniformes de evaluación y seguimiento. Esta plantilla orienta aspectos fundamentales como la organización de módulos, la presentación de la información, la secuenciación mínima recomendada y los metadatos esenciales, de modo que cada EVA cumpla con los estándares pedagógicos institucionales sin restringir la innovación didáctica local.

Área general

Una guía estandarizada para configurar un Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) en CAMPUSMED, asegurando que todas las Unidades Didácticas (UD) de la Facultad de Ciencias Médicas tengan una estructura clara y uniforme. Su propósito es organizar los elementos básicos que deben incluirse en cada EVA, como la bienvenida a los estudiantes, la publicación de avisos importantes, la presentación del equipo docente, las orientaciones para gestiones administrativas y el acceso al programa oficial del curso. De esta forma, la plantilla facilita la comunicación, la organización académica y la interacción entre docentes y estudiantes dentro de la plataforma virtual.

Ejemplo:

Banner general Elaborado y configurado en el EVA de la Unidad didáctica por la UNEV	
Nombre de la sección	**Elementos que contiene**
Bienvenida	Video o texto donde el coordinador de la UD da la bienvenida a los estudiantes y los insta a continuar preparándose.
Avisos	En esta sección se compartirán avisos importantes referentes a cambios en la programación o recordatorios de fechas y demás. Esta sección se irá modificando según sea necesario.
Equipo docente	Fotografía del equipo docente que integra la Unidad Didáctica. De ser posible el contacto de correo electrónico y demás información que se considere pertinente.
Gestiones administrativas	Aquí se colocarán rutas de procesos para que los estudiantes tengan claridad de cómo deberán de hacer las gestiones administrativas que requieren.
Programa oficial	Coloque el silabo del curso (puede solicitar la plantilla propuesta por la Unidad de Diseños Instruccionales de la UNEV) o programa oficial.

13




Mosaicos
Ejemplo:
Nombre del apartado o etiqueta
Elementos que contiene
Verificación de calificaciones
Al finalizar cada competencia la Unidad de Evaluación habilitará el espacio para que se realice el proceso de verificación de calificaciones correspondiente.
Evaluaciones
La coordinación de cada UD, alimentará esta sección con información referente a evaluaciones parciales.
Asistencia
La coordinación de cada UD, alimentará esta sección.
Competencia 1
Se colocará la ruta de aprendizaje y los sub mosaicos con los contenidos organizados por ejes temáticos o temporalidad.
Competencia 2
Se colocará la ruta de aprendizaje y los sub mosaicos con los contenidos organizados por ejes temáticos o temporalidad.
Competencia 3
Se colocará la ruta de aprendizaje y los sub mosaicos con los contenidos organizados por ejes temáticos o temporalidad.
Competencia 4
Se colocará la ruta de aprendizaje y los sub mosaicos con los contenidos organizados por ejes temáticos o temporalidad.
Competencia 5
Se colocará la ruta de aprendizaje y los sub mosaicos con los contenidos organizados por ejes temáticos o temporalidad.
14
Plantilla UNEV-002
Configuración de proceso formativo en CAMPUSMED
Plantilla editable
Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-002
Justificación
Esta plantilla está diseñada para guiar la traducción de una propuesta formativa al entorno digital institucional, asegurando la coherencia entre la planificación pedagógica y la implementación técnica en CAMPUSMED. Ofrece apartados específicos para formular objetivos de aprendizaje, seleccionar contenidos, distribuir actividades, definir recursos y establecer criterios de evaluación, lo que facilita que el proceso respete principios didácticos y responda a necesidades educativas concretas. Al seguir una estructura común, los equipos docentes pueden garantizar que la intencionalidad pedagógica se mantenga durante la carga y configuración del curso, favoreciendo la alineación constructiva entre objetivos, actividades y evidencias. Además, la plantilla ayuda a anticipar requerimientos técnicos y de accesibilidad, a planificar la moderación o tutoría y a prever mecanismos de retroalimentación formativa. Para la unidad académica, esto significa procesos más replicables, una mejor coordinación entre docentes y tutores, y una reducción de errores en la puesta en marcha. En suma, esta herramienta no solo organiza la implementación en CAMPUSMED, sino que impulsa una práctica de diseño instruccional reflexiva, sistemática y orientada a resultados de aprendizaje medibles.
15
Plantilla UNEV-003
Evaluación de un EVA en CAMPUSMED
Plantilla editable
Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-003
Justificación
17
Ejemplo:
Nombre del EVA:
Link de acceso:
Aspectos para evaluar:
Usabilidad y Accesibilidad
Interfaz y Diseño
Contenidos y Recursos
Nivel de cumplimiento
1 2 3 4 5
1 Nada
2 Poco
3 Medianamente
4 Mucho
5 Completamente
18

- Elaboración del Banner con el nombre del curso, que siga con la misma línea gráfica de los demás materiales.
- En general colocar la programación del curso
- Elaborar las etiquetas Módulos 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Ejemplo:

Etiqueta Módulo 0
Nombre del módulo

Nombre del apartado	Elementos que contiene
Bienvenidos a CAMPUSMED	Regularmente se coloca el video cómo navegar en CAMPUSMED
Bienvenidos al curso	Se sugiere colocar un video corto donde el coordinador del proceso formativo dé la bienvenida a los participantes e invite a participar activamente de las actividades propuestas.
Evalúo mis conocimientos	Se sugiere colocar un cuestionario diagnóstico.

Etiqueta Módulo 1
Nombre del módulo

Nombre del apartado o etiqueta	Elementos que contiene
Módulo instruccional	Colocar el módulo instruccional o lectura base del módulo.
Cápsula de contenido	Video del primer tema a abordar o bien, algún recurso que aborde el contenido específico.
Sesión sincrónica	Colocar el enlace de la sesión sincrónica si aplicara el proceso formativo
Ampliemos conocimientos	Se sugiere colocar acá algún documento o recurso que le permita al participante ampliar sus conocimientos referente al tema. (infografía, vide...)
Reto a superar	Colocar alguna actividad que permita practicar lo aprendido.
Evalúo mis conocimientos	Colocar algún cuestionario configurado en la plataforma.

**estas plantillas pueden sufrir variaciones en los apartados o etiquetas de acuerdo a la personalización que se realice según lo amerite el proceso formativo*

Plantilla UNEV-003

Evaluación de un EVA en CAMPUSMED

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-003

Justificación

La calidad de un proceso formativo en entornos virtuales depende tanto de su diseño pedagógico como de su correcta puesta en plataforma; por ello, es esencial contar con instrumentos sistemáticos de evaluación. Esta plantilla se concibe como una herramienta de revisión exhaustiva que permite verificar el grado de alineación entre el curso configurado en CAMPUSMED y los estándares institucionales de diseño instruccional. Incluye indicadores sobre organización de contenidos, claridad de objetivos, pertinencia de las actividades, cumplimiento de criterios de evaluación, accesibilidad, calidad de recursos multimedia y adecuación de las estrategias de interacción y seguimiento. Su uso facilita una auditoría formativa que no es punitiva, sino orientada a identificar fortalezas, brechas y oportunidades de mejora concretas, con evidencias que soporten las recomendaciones. Además, contribuye a la estandarización de procesos de aseguramiento de la calidad, permitiendo comparar cursos, compartir buenas prácticas y organizar intervenciones de mejora continua. Para docentes y coordinadores, representa una guía práctica para validar sus decisiones de diseño y para planificar ajustes antes o durante el dictado del curso, garantizando así una experiencia educativa más coherente, inclusiva y efectiva para el estudiantado.

Plantilla UNEV-008

Diseñar un Lección de Unidad

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-008

Justificación

La lección de unidad es un instrumento didáctico que organiza el proceso de mediación de un bloque temático específico, articulando objetivos, contenidos, actividades y estrategias de evaluación en una secuencia lógica. Esta plantilla está diseñada para apoyar la construcción de lecciones que respeten principios de progresión pedagógica —introducción que contextualiza y motiva, desarrollo que presenta y ejercita contenidos, y cierre que integra y evidencia aprendizajes—, e incorpora recomendaciones sobre recursos, tiempos estimados y propuestas de andamiaje (scaffolding). Su empleo permite que cada lección funcione como una unidad coherente dentro del curso, facilitando la gestión del tiempo de estudio del estudiante y la planificación de la evaluación formativa. Además, la plantilla sugiere estrategias para diversificar actividades (individuales, colaborativas, reflexivas) y para adaptar contenidos a distintas necesidades de aprendizaje, contribuyendo a la inclusión. Para el docente, constituye una herramienta práctica que agiliza la elaboración de materiales, asegura la coherencia entre intenciones y evidencias y facilita la retroalimentación contextualizada y oportuna.

Ejemplo:

**Encabezado y datos de la institución*

LECCIÓN UNIDAD No. 2

Título de la unidad

Escriba un párrafo introductor a la unidad, de preferencia que esté mediado pedagógicamente.

Comparta con los estudiantes las actividades que se realizarán durante la unidad, de preferencia de forma diagramada.

Por ejemplo:

Veamos las actividades que desarrollaremos en esta unidad:



Agregue la cantidad de subtemas que sean necesarios y desarróllelos colocando imágenes, ejemplos y ejercicios que sean lo suficientemente orientadores para los estudiantes.
Por ejemplo:

Subtítulo 1

Agregue el contenido que considere oportuno, no olvide la mediación pedagógica

Ejemplo:

Incluya de 3 a 5 ejemplos de lo abordado en el contenido.

1.
2.
3.

Solución:

Brinde la solución de cada ejemplo planteado, no olvide describir cada proceso, a manera que el estudiante tenga claridad en lo que debe hacer al momento de realizar los ejercicios.

Ejercicios:

Incluya de 3 a 5 ejercicios o los que considere prudente para permitirle al estudiante practicar lo aprendido.

1.
2.
3.

Escriba un párrafo de cierre que incluya los principales aprendizajes abordados en la lección de unidad.

Referencias

**Agregue las referencias o fuentes que fueron consultadas para elaborar la lección de unidad.*

Plantilla
UNEV-009

Guión de Podcast Educativo

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-009

Justificación

El podcast educativo, en formatos de episodios o series temáticas, ofrece una vía accesible y flexible para el aprendizaje, especialmente valiosa para audiencias que requieren movilidad, revisión repetida o enfoques narrativos y reflexivos. Esta plantilla estructura los elementos indispensables para su diseño pedagógico: definición de objetivos por episodio, selección del público objetivo, formato (entrevista, monólogo, mesa redonda), duración recomendada, guion base y propuestas de actividades complementarias o recursos de apoyo. Asimismo, incorpora criterios de calidad comunicativa y didáctica, recomendaciones para la producción técnica mínima y propuestas de evaluación del impacto en el aprendizaje (listas de verificación, preguntas de reflexión o pequeñas actividades asociadas). El uso sistemático de la plantilla garantiza que el podcast no sea únicamente un recurso informativo, sino una pieza articulada con el diseño instruccional que contribuye a la comprensión, la motivación y la construcción de sentido en relación con otros recursos del curso. Además, promueve prácticas inclusivas como la disponibilidad de transcripciones y recursos complementarios para asegurar accesibilidad y aprovechamiento pedagógico.



Ejemplo:

Entrada	Saludo y presentación del anfitrión	Saludo a la audiencia en general, mencionando el número de emisión del programa y su nombre como anfitrión del podcast.
	Bienvenida y Presentación del invitado	Agradezca el espacio de agenda y presente al invitado mencionando grado, nombre y cargo actual, así como un extracto de su hoja de vida.
	Presentación del tema	Indique el nombre del programa y los temas que se abordarán en ese episodio.
Discusión	Presentación de ideas iniciales	Coloque en contexto a la audiencia y al invitado.
	Preguntas (Aplica solo si el contenido será formato entrevista)	Enliste las preguntas que le hará al invitado: -Pregunta 1 -Pregunta 2 -Pregunta 3
	Retroalimentación	Coloque algunas ideas de retroalimentación que podría emplear asumiendo algunas respuestas del invitado
Cierre	Conclusiones	Enliste algunas conclusiones de lo que se abordó.
	Agradecimientos	Agradezca al invitado su participación y a la audiencia su preferencia.
	Invitación a la próxima emisión	Invite a la audiencia a la próxima emisión y si es posible el tema que se abordará.
Enlace del podcast Coloque acá el enlace del podcast en formato audio digital		

3

Plantillas para diseñar procesos formativos

Plantilla UNEV-010

Diseñar un proceso formativo

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-010

Justificación

Un plan de formación bien formulado constituye la columna vertebral de cualquier intervención educativa organizada, pues une propósito, recursos, metodología y evaluación en un proyecto coherente. Esta plantilla orienta la elaboración de planes de formación al incluir apartados para el diagnóstico de necesidades, objetivos generales y específicos, perfil de participantes, contenidos temáticos, estrategias metodológicas, recursos logísticos y criterios de evaluación e impacto. Proporciona además una guía para la articulación temporal y la asignación de roles y responsabilidades, lo que facilita la gestión operativa y la rendición de cuentas. La planificación sistemática que promueve la plantilla contribuye a la coherencia entre intencionalidad pedagógica y ejecución, optimiza el uso de recursos y permite anticipar riesgos y contingencias. Desde una perspectiva institucional, disponer de planes bien documentados mejora la capacidad de evaluación de resultados, la replicabilidad de experiencias exitosas y la toma de decisiones basada en evidencia sobre ajustes y escalamiento de acciones formativas.

Ejemplo:

I. Información general:

Nombre del proceso formativo	Escriba un nombre llamativo que encierra la naturaleza y propósito del proceso formativo.
Descripción general	Escriba acá una breve descripción del proceso formativo
Propósito	Escriba acá el propósito del proceso formativo.
Tipo de proceso formativo	Formación, actualización, perfeccionamiento...
Unidad responsable	Coordinadora de Educación Virtual
Duración total en horas	6 horas
Días y horas sugeridos	Lunes y miércoles
Modalidad/formato	e-learning/autogestionable
Facilitadores	Nombre del Facilitador 1 (Perfil) Nombre del Facilitador 2 (Perfil) Nombre del Facilitador 3 (Perfil)
Grupo objetivo	Escriba acá la descripción del grupo objetivo
Perfil de los participantes	*Característica 1* *Característica 2* *Característica 3* *Característica 4*
Evaluación y acreditación	Escriba acá los requisitos con los que el participante deberá cumplir para acreditarse y en qué consistirá la acreditación (diploma, insignia, constancia de participación)

II. Programación específica:

	Temática	Actividades de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje	Recursos
Módulo No. 1 Nombre del módulo	*Salud preventiva* *Salud en el hogar* *Salud en el trabajo*	*Sesión sincrónica* *Lectura del documento sobre...*	*Infografía sobre...valor 10 puntos.*	*Documento sobre salud preventiva* *Instructivo de la evidencia de aprendizaje*
Módulo No. 2 Nombre del módulo	Salud preventiva Salud en el hogar Salud en el trabajo	*Sesión sincrónica* *Lectura del documento sobre...*	*Infografía sobre...valor 10 puntos.*	Documento sobre salud preventiva Instructivo de la evidencia de aprendizaje

Plantilla UNEV-011

Sílabo de un curso

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-011

Justificación

El sílabo es un instrumento central para la transparencia académica y la organización didáctica, pues establece expectativas, objetivos, contenidos y criterios que rigen la experiencia formativa. Esta plantilla propone una estructura clara y completa para la elaboración del sílabo: objetivos generales y competencias a desarrollar, contenidos por unidades, metodología de enseñanza-aprendizaje, cronograma indicativo, estrategias de evaluación y bibliografía o recursos de apoyo. Al estandarizar estos elementos se facilita la comunicación hacia los estudiantes sobre lo que se espera de ellos y cómo será evaluado su desempeño, promoviendo la responsabilidad mutua entre docente y estudiante. Además, un sílabo bien construido ayuda al docente a planificar secuencias didácticas coherentes, a coordinar evaluaciones formativas y sumativas, y a diseñar procesos de retroalimentación eficaces. Institucionalmente, el uso de sílabos estandarizados mejora la comparabilidad de propuestas, la supervisión académica y la garantía de calidad educativa, contribuyendo a la coherencia curricular en los distintos programas.



Plantilla UNEV-012

Programación de MOOC

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-012

Justificación

La planificación de un MOOC exige considerar dimensiones particulares derivadas de su escala abierta y masiva: accesibilidad amplia, diseño escalable de actividades, mecanismos de interacción comunitaria y estrategias para mantener la motivación y la retención. Esta plantilla facilita la programación de un MOOC al estructurar módulos temáticos, cronograma sugerido, recursos de aprendizaje reutilizables, estrategias de evaluación escalables (auto-evaluaciones, rúbricas claras, actividades peer-to-peer) y mecanismos de soporte técnico y pedagógico. Además, considera elementos para la difusión y apertura —licencias, metadatos y plataformas de distribución— y sugiere indicadores de análisis de participación y logro para la evaluación posterior. Al aplicar la plantilla, los equipos docentes y técnicos pueden anticipar necesidades logísticas, definir roles de coordinación y diseñar experiencias que combinen calidad pedagógica con alcance masivo. Esto contribuye a que los MOOCs no solo sean accesibles, sino también valiosos desde la perspectiva del aprendizaje medible y sostenible en contextos de alcance amplio.

Ejemplo:

I. Información general:

Programa MOOC, Principios de seguridad			
Unidad Académica Responsable	*Facultad de Ciencias Médicas*		
Unidades ejecutoras	*Unidad de Educación Virtual*		
Estudiantes a los que va dirigido	*Estudiantes de tercer año de la carrera de médico cirujano, que están por ingresar a su práctica hospitalaria.*		
Carrera	*Médico cirujano*		
Ciclo	*2023*		
Tipo de curso	*Online, masivo y abierto*		
Modalidad/ Formato	*e-learning/ a su ritmo*		
Duración (semanas)	8 semanas	***Duración (horas totales)***	720 horas
Disponibilidad	Del 19 de junio al 25 de agosto		
Duración (horas por crédito CLAR)	24 horas	****Créditos CLAR***	30 créditos

II. Descripción del curso

En una práctica hospitalaria se busca garantizar la bioseguridad tanto del personal de salud como la de los pacientes y de la comunidad en general. Esto puede lograrse mediante un conjunto de normas o medidas que debe tomar el personalque trabaja en el área de salud, para evitar el contagio y transmisión de enfermedades por el contacto con los pacientes en el área hospitalaria, o en el medio en general, y por la exposición a agentes infecciosos.

Con este curso se busca brindar orientaciones básicas y específicas sobre aspectos de bioseguridad, factores de riesgo en la práctica médica, normas de seguridad en ambientes quirúrgicos, accidentes laborales y disposiciones de los desechos, entre otros, entendiendo que la educación y capacitación continua del personal médico y no médico estimula el cumplimiento de las normas de bioseguridad en la práctica hospitalaria.

Al finalizar el curso se pretende que el estudiante cuente con las competencias básicas que le permitan resguardar su vida y la de quienes lo rodean, en aras de realizar una práctica hospitalaria segura y exitosa.

II. Descripción del curso

1. Identifica las medidas o normas para reducir al mínimo el riesgo de lesiones o enfermedades entre el personal, el medio ambiente y la comunidad universitaria en general.

2. Responde de manera oportuna ante una situación de riesgo, para preservar la salud del personal sanitario.

IV. Acreditación y certificación

La acreditación y certificación del curso estará a cargo de .... Una vez el estudiante haya realizado la evaluación final del curso y el puntaje mínimo para aprobación del mismo, podrá descargar automáticamente el diploma que lo acredite.

V. Programación específica:

Módulo de aprendizaje 0, Ambientación y navegación en la plataforma		**Ponderación: 0 puntos**			
Competencia	**Indicadores de logro**	**Contenidos**	**Actividades de aprendizaje**	**Evaluación**	**Recursos**
Navega en la plataforma institucional, donde desarrollará el MOOC de Principios de bioseguridad	• *Determina la manera en que se encuentra estructurado el curso de Principios de Bioseguridad.* • *Identifica la manera en la que puede navegar en CAMPUSMED*	• *Introducción al curso "Principios de bioseguridad"* • *Programación del curso.* • *¿Cómo navegar en CAMPUSMED?*	• *Video Bienvenido a este proceso de formación* • *Coordinador CEV*	Formativa	• *Programa del curso* • *Videos* • *Cuestionario*
			• *Video "Bienvenidos al curso Principios de Bioseguridad"*	Formativa	
			• *Lectura de la programación del curso.*	Formativa	
			Videotutorial de la navegación en CAMPUSMED	Formativa	

Módulo de aprendizaje I, Introducción a la Bioseguridad		**Ponderación: 15 puntos**			
Competencia	**Indicadores de logro**	**Contenidos**	**Actividades de aprendizaje**	**Evaluación**	**Recursos**
Identifica las medidas o normas para reducir al mínimo el riesgo de lesiones o enfermedades entre el personal, el medio ambiente y la comunidad universitaria en general.	Describe los principios fundamentales de la bioseguridad en su práctica de acuerdo con el ámbito clínico donde se desenvuelve. Reconoce cuáles son los agentes de riesgo a los que está expuesto el personal de salud en el ámbito clínico hospitalario. Enumera las conductas básicas de bioseguridad que se deben seguir en el ambiente clínico hospitalario.	• *Concepto de bioseguridad* • *Elementos básicos de la bioseguridad* • *Definición de conceptos en bioseguridad* • *Agentes de riesgo* • *Conductas básicas en bioseguridad*	• *Video "Bienvenidos al módulo I"*	Formativa	• *Texto módulo I* • *Videos* • *Infografía* • *Cuestionario*
			• *Lectura del texto del módulo I*		
			• *Lectura de infografía Agentes de riesgo*	Formativa	
			• *Video "conoce los principios de bioseguridad"*	Formativa	
			• *Video "agentes de riesgo"*	Formativa	
			• *Cuestionario*	Sumativa 10 puntos	
			• *Reto*	Sumativa 5 puntos	

Plantilla UNEV-013

Diseño de un curso extracurricular

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-013

Justificación

Los cursos extracurriculares desempeñan un papel complementario en la formación profesional y personal, por lo que su planificación requiere especificidad en objetivos, pertinencia en contenidos y flexibilidad metodológica acorde a públicos diversos. Esta plantilla guía la programación de cursos extracurriculares al proponer apartados para definir objetivos, duración, perfil del público, contenidos prácticos, metodología (presencial, semipresencial o virtual), recursos necesarios y criterios de evaluación. También sugiere estrategias para la validación de pertinencia y la articulación con proyectos profesionales o comunitarios. Al estructurar claramente la propuesta, facilita la inscripción informada de participantes, la logística operativa y la evaluación del impacto en términos de competencias desarrolladas. Asimismo, ayuda a las instancias responsables a planificar recursos y a anticipar necesidades de coordinación, asegurando que las ofertas extracurriculares aporten valor añadido al perfil académico y profesional de los estudiantes.



Ejemplo:

Programa del curso: Nombre del curso

I. Información general:

Unidad Académica Responsable	Facultad de Ciencias Médicas		
Dirección ejecutora	Dirección de extensión		
Nombre del curso	Salud preventiva		
Tipo de curso	Extracurricular		
Área de especialización	Educativa/ salud		
Modalidad/Formato	Virtual/ Tutorizado		
Participantes	Estudiantes de tercer año...		
Tutor (a)	Escriba acá el nombre del tutor o tutora		
Contacto:	alguien@mediusac.edu.gt		
Duración (semanas)	4 semanas	***Duración (horas)***	28 horas
Disponibilidad	Fecha de inicio y finalización del curso	***Créditos extracurriculares***	1crédito

54

II. Aspectos Pedagógicos:

Descripción	Indique en qué consiste el curso y los principales aprendizajes que los participantes obtendrán.
Objetivos	Enliste los objetivos que se pretenden alcanzar con el curso.
Metodología	*Describa en términos generales la metodología del curso.*
Evaluación y acreditación	*Indique de qué manera se evaluará y qué instrumento se utilizará, así como la evidencia que tendrán los estudiantes que presentar para la acreditación.*

III. Programación específica:

	Temática	Actividades de aprendizaje	Evidencias de aprendizaje	Recursos
Módulo No. 1 Nombre del módulo	• Salud preventiva • Salud en el hogar • Salud en el trabajo	• Sesión sincrónica • Lectura del documento sobre...	• Infografía sobre... valor 10 puntos.	• Documento sobre salud preventiva • Instructivo de la evidencia de aprendizaje
Módulo No. 2 Nombre del módulo	• Salud preventiva • Salud en el hogar • Salud en el trabajo	• Sesión sincrónica • Lectura del documento sobre...	• Infografía sobre... valor 10 puntos.	• Documento sobre salud preventiva • Instructivo de la evidencia de aprendizaje

55



Plantilla UNEV-015

Guía de aprendizaje

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-015.

Justificación

La guía didáctica funciona como un referente operativo para docentes y estudiantes, al reunir en un único documento los elementos esenciales que orientan la enseñanza y el aprendizaje: objetivos, estrategias metodológicas, recursos, adaptaciones para la diversidad y criterios de evaluación. Esta plantilla ha sido diseñada para facilitar la sistematización de estas dimensiones, ofreciendo apartados claros para la planificación, la ejecución y la evaluación de las actividades formativas. Su uso promueve prácticas pedagógicas reflexivas y replicables, facilita la incorporación de ajustes basados en evidencias y favorece la articulación entre diferentes actores (docentes, tutores, coordinadores). Además, la guía sirve como herramienta de apoyo para la inclusión, al sugerir adaptaciones y recursos alternativos que permitan atender distintas necesidades de aprendizaje. Para el equipo docente, representa un instrumento que reduce la arbitrariedad, mejora la coherencia de la intervención y favorece la mejora continua del proceso educativo.

Ejemplo:

Guía de aprendizaje
nombre del curso

No.	Semana	Actividad	Recursos o materiales	Ponderación
1	(rango de fecha)	Nombre de la actividad	Link de lecturas Ver instructivo de tarea Na... Algún otro recurso o material proporcionado.	Coloque Actividad formativa si la actividad no vale puntos, de lo contrario la nota de la actividad
2	24-28 de enero 2022	Foro de presentación	Consigna de foro en CAMPUSMED	Actividad formativa
3	31 de enero al 04 de febrero 2022	Análisis de documental "El buen cristiano"	https://www.elccc.com.mx/sitio/index.php/produccionfilmica/2015-2019/2016/1410-el-buen-cristiano-the-good-christina-d-l	05 puntos
4				
5				
Ponderación total Unidad 1				20 puntos

Plantilla UNEV-016

Ruta de aprendizaje

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-016

Justificación

La ruta de aprendizaje es un recurso orientador que describe un itinerario formativo personalizado, integrando recursos, actividades y opciones de avance flexible para que el estudiante alcance objetivos específicos. A diferencia de un programa rígido, esta plantilla propone un diseño con caminos alternativos, niveles de profundización y puntos de decisión que respetan ritmos y estilos de aprendizaje diversos. Incluye recomendaciones para diagnósticos iniciales, sugerencias de materiales de apoyo, criterios de avance y estrategias de tutoría para acompañar trayectos diferenciados. Su aplicación favorece la autodirección y la autonomía del estudiante, facilita la identificación de sendas de profundización o recuperación y mejora la inclusión al ofrecer rutas adaptadas a distintas necesidades. Para los docentes y tutores, la ruta ofrece un mapa práctico para orientar la intervención pedagógica individualizada y para monitorear progresos mediante evidencias y criterios claros, fortaleciendo la gestión del aprendizaje centrada en el estudiante.

Ejemplo:

Ruta de aprendizaje
No. _____

Unidad Didáctica:

Área curricular:

Semana:
Acción de la competencia:

No.	Actividad	Descripción de la actividad (instructivo)	Evaluación
Total Semana:			

Plantilla UNEV-017

Instructivo de tarea

Plantilla editable

Escanee el código QR para tener acceso a la plantilla editable UNEV-017

Justificación

Un instructivo de tarea claro y completo es una condición necesaria para que las actividades alcancen su carácter formativo y productivo. Esta plantilla propone un formato estructurado que incluye objetivo de la tarea, pasos detallados de ejecución, recursos necesarios, criterios de evaluación y plazos de entrega, reduciendo la ambigüedad y mejorando la equidad en las condiciones de realización. Al presentar instrucciones precisas y criterios de calidad esperados, facilita la autonomía del estudiantado y permite una retroalimentación más objetiva y útil por parte del docente. Además, la plantilla sugiere elementos complementarios —ejemplos, rúbricas simplificadas y recursos de apoyo— que potencian el aprendizaje y la calidad de los productos entregados. Para el docente, representa una herramienta eficiente para estandarizar la comunicación de tareas, optimizar la evaluación y documentar evidencias de aprendizaje que pueden integrarse en procesos de seguimiento y mejora continua.

Ejemplo:

Unidad Didáctica:

Área curricular:

Actividad No. _____

"Nombre de la actividad"

Descripción de la actividad:

Propósito:



Figura 73-109: Visualización de páginas internas de Compendio de plantillas de diseño instruccional. Creación propia.

6.6 Lineamientos para la puesta en práctica.

Instrucciones de Utilización

Los criterios de evaluación se centraron en verificar la coherencia visual institucional, la consistencia cromática y tipográfica, así como la calidad técnica y funcionalidad de los recursos gráficos. También se evaluó la organización de la información, la claridad en la maquetación, y la pertinencia del diseño con el concepto creativo “Orienta el saber”. Finalmente, se consideraron la alineación con los lineamientos gráficos de la UNEV y la preparación del documento para su publicación, asegurando que la versión final mantuviera altos estándares de calidad visual, didáctica y comunicacional.

Proceso de Divulgación / Publicación

La divulgación oficial se realizará integralmente a través de los canales digitales de la UNEV. El material se publicará a través de los correos electrónicos institucionales de los profesionales docentes de la Facultad de Ciencias Médicas y Socialesl y se promoverá mediante sus redes de comunicación interna para garantizar que llegue de manera efectiva a la comunidad académica objetivo.

Proceso de Medición de Resultados

La medición de resultados se realizará a través de la plataforma UNEV, analizando métricas de acceso y descarga del archivo, y se complementará con encuestas de satisfacción aplicadas a los usuarios para evaluar la utilidad del material y su impacto en la adopción de las herramientas o conocimientos presentados.

Proceso de Reproducción

Al ser un proyecto netamente digital, el proceso de reproducción se centra en la generación del archivo digital final a partir del diseño original, asegurando que se mantenga la integridad gráfica, la interactividad y un peso adecuado para su distribución en línea, sin contemplar especificaciones de impresión.

Cotización y honorarios

Total de horas reales de producción

La duración de la fase de producción gráfica es de 213 horas (registradas al 22 de octubre). adecuado para documentos de uso general.

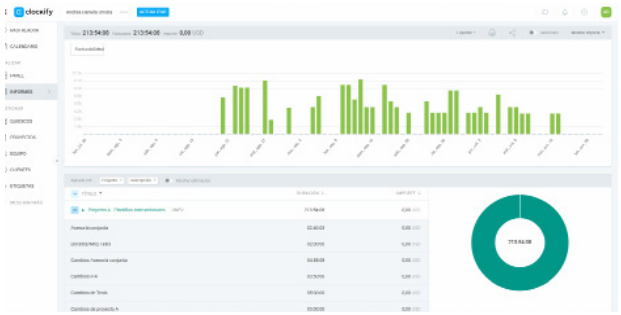


Figura 109: Captura de pantalla tomado del panel de Clockify, horas proyecto A. Creación propia.

6.7 Honorarios

Total de horas reales de producción

La duración de la fase de producción gráfica es de 213 horas (registradas al 22 de octubre). adecuado para documentos de uso general.

Tabla 8

Insumos			
Descripción	Costo/Hora	Horas	Total
Energía eléctrica	Q0.25	220 Horas	Q55.00
Internet	Q1.25		Q275.00
Software Creative Cloud	Q0.22		Q48.40
Equipo de cómputo	Q0.38		Q83.60
Librería	N/A	N/A	Q39.10
			Total: Q623.8

Fuente: Tabla de insumos. elaboración propia.

Tabla 9

Servicios Técnicos			
Descripción	Costo/Unidad	Cantidad	Total
Maquetación y vaciado del texto de contenido	Q50.00	65 Páginas	Q3200.00
Páginas maestras	Q3500.00	1 Página	Q3500.00
Plantillas	Q500.00	17 íconos	Q8500.00
			Total: Q 15250

Fuente: Tabla de servicios técnicos. elaboración propia.

Tabla 10

Servicios profesionales			
Descripción	Costo/Unidad	Cantidad	Total
Proceso de investigación	Q40.62	46h	Q1,868.52
Conceptualización		46h	Q1,868.52
Definición Creativa		16h	Q 649.92
Nivel de producción gráfica 1		38h	Q 1,543.56
Nivel de producción gráfica 2		37h	Q 1,502.94
Nivel de producción gráfica 3		27h	Q 1,096.74
Procesos de validación		10h	Q 406.2
		Total de horas: 220	Total: Q8,036.4

Fuente: Tabla de servicios profesionales. elaboración propia.

Tabla 11

Honorarios totales	
Rubros	Total
Insumos	Q 623.8
Servicios Técnicos	Q 15250.00
Servicios Profesionales	Q 8,036.4
Total	Q23910.20
Total más IVA (5%)	Q 25105.51

Fuente: Tabla de honorarios totales. elaboración propia.

Se presentan las lecciones aprendidas durante el desarrollo del proyecto, las conclusiones generales y específicas en relación con los objetivos planteados, así como recomendaciones dirigidas a la institución, estudiantes y diseñadores gráficos. Se enfatiza el logro de un manual de plantillas funcional y coherente que fortalece la comunicación visual institucional.



Síntesis del proceso

7.1 Lecciones aprendidas

Diagnóstico:

Durante la fase de diagnóstico, se comprendió la importancia de analizar con claridad el contexto inicial del proyecto y las condiciones reales de trabajo. Identificar desde el inicio los recursos disponibles, las limitaciones de tiempo y el alcance del proyecto permitió establecer una base más realista para las etapas posteriores. Esta fase evidenció que un diagnóstico adecuado previene errores conceptuales y facilita la toma de decisiones estratégicas desde el comienzo.

Definición:

En la fase de definición, se aprendió que contar con un brief bien estructurado y una estrategia clara es fundamental para orientar todo el proceso creativo. Definir correctamente los objetivos, el público y el enfoque del proyecto permitió reducir la incertidumbre y evitar desviaciones innecesarias. Asimismo, se confirmó que un insight sólido es clave para desarrollar un concepto creativo coherente y alineado con los objetivos planteados.

Planeación:

Durante la planeación, se aprendió que la planificación inicial es clave para organizar tiempos y espacios de trabajo, aunque esta debe mantenerse flexible ante posibles retrasos o adelantos imprevistos. El uso de un cronograma resultó fundamental para llevar el control del avance, visualizar con claridad lo alcanzado y reconocer oportunamente las tareas pendientes. Esta fase demostró que una planeación estructurada facilita el cumplimiento de plazos y mejora la organización general del proyecto.

Ejecución:

En la fase de ejecución, se evidenció que partir de una estrategia bien definida reduce significativamente los retrabajos. Se aprendió que las premisas de diseño, como el uso del color, la retícula y el tono, funcionan como guías indispensables para mantener la coherencia y la identidad del proyecto a lo largo de su desarrollo. Además, se comprendió la importancia de la comunicación efectiva, ya que las reuniones y retroalimentaciones concretas y directas favorecieron la claridad de ideas y la toma de decisiones oportunas.

Evaluación:

Finalmente, en la fase de evaluación, el proceso puso en evidencia la relevancia de la disciplina personal y la constancia. Al tratarse de un trabajo principalmente individual, el avance dependió del compromiso propio, confirmando que la autogestión es indispensable para cumplir los plazos y obtener resultados satisfactorios. Asimismo, se aprendió que la gestión del proyecto implica priorizar lo esencial sobre lo accesorio, concentrando los esfuerzos en aquello que genera mayor impacto en los objetivos finales.

7.2 Conclusiones

Conclusiones generales:

El desarrollo del proyecto permitió alcanzar el objetivo general planteado, al diseñar un manual instruccional digital que integra un compendio de plantillas gráficas con lineamientos de comunicación visual institucional para la Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Como producto final se desarrolló un compendio estructurado de 17 plantillas gráficas reutilizables, acompañado de un manual que orienta su correcta aplicación dentro de los recursos educativos digitales utilizados en la plataforma CAMPUSMED. Este material establece criterios claros de tipografía, color, jerarquía visual, composición y uso institucional, lo cual permite unificar la identidad visual de los contenidos académicos producidos por docentes.

De esta manera, el proyecto demuestra que el diseño gráfico aplicado al diseño instruccional constituye una herramienta estratégica para mejorar la coherencia visual, fortalecer la comunicación académica institucional y optimizar la producción de materiales educativos digitales en entornos virtuales de aprendizaje.

En respuesta al objetivo específico de comunicación visual institucional:

Logro

Se definieron lineamientos editoriales y gráficos para el diseño del manual instruccional, estableciendo criterios de tipografía, paleta cromática, retícula, jerarquía visual y uso de elementos gráficos alineados con la identidad visual de la Facultad de Ciencias Médicas.

Estos lineamientos se aplicaron dentro del manual digital que acompaña el compendio de plantillas, permitiendo que los docentes cuenten con una guía clara y accesible para utilizar los recursos gráficos de manera correcta, uniforme y coherente dentro de la plataforma educativa CAMPUSMED.

Impacto

De acuerdo con los comentarios del personal de la Unidad de Educación Virtual (UNEV) y docentes evaluadores, el manual y las plantillas facilitan la organización visual de los contenidos, mejoran la claridad de la información y proyectan una imagen institucional más profesional en los cursos virtuales. Además, permiten estandarizar la presentación de recursos educativos dentro de la plataforma CAMPUSMED y sirven como guía para que los docentes utilicen adecuadamente los recursos gráficos. En conjunto, estas valoraciones evidencian que la propuesta fortalece la comunicación visual institucional y mejora la experiencia educativa en entornos virtuales.

En respuesta al objetivo específico de diseño gráfico:

Logro

Se desarrolló un compendio de 17 plantillas de diseño instruccional organizadas en tres categorías: plantillas para gestión de Entornos Virtuales de Aprendizaje, plantillas para el diseño de recursos educativos digitales y plantillas para la planificación de procesos formativos. Entre ellas se incluyen: configuración de EVA en CAMPUSMED, evaluación de EVA, encuesta de satisfacción, guion de video educativo, cápsula de contenido, objeto virtual de aprendizaje, lección de unidad, podcast, plan de formación, sílabo de curso, programación MOOC, programación de curso extracurricular, secuencia didáctica, guía didáctica, ruta de aprendizaje e instructivo de tarea. Estas plantillas fueron diseñadas para facilitar la organización, producción y estandarización de los materiales educativos utilizados por los docentes en la plataforma institucional CAMPUSMED.

Impacto

Los expertos y docentes que revisaron la propuesta indicaron que las plantillas facilitan la producción de materiales educativos de forma más rápida, organizada y coherente, reduciendo el tiempo dedicado al diseño. Asimismo, destacaron que su estructura gráfica mejora la comprensión visual de los contenidos y permite presentar información de manera más clara para los estudiantes. En conjunto, señalaron que el compendio fortalece la identidad visual institucional, optimiza la producción académica digital y mejora la calidad visual de los recursos utilizados en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.

7.3 Recomendaciones

Institución

Se recomienda a la Facultad de Ciencias Médicas, por medio de la Unidad de Educación Virtual (UNEV), establecer una política institucional de lineamientos gráficos que regule el uso de colores, tipografías y formatos en todos los recursos digitales, asegurando así la coherencia visual a largo plazo.

Promover capacitaciones periódicas para docentes y personal técnico en el uso de plantillas y herramientas visuales, de modo que la implementación no dependa únicamente del equipo de diseño, sino que forme parte de la cultura institucional.

Fomentar la integración interdisciplinaria entre diseñadores gráficos, pedagogos y especialistas en tecnología educativa, para garantizar que los recursos produzcan un impacto no solo estético, sino también pedagógico y funcional.

Estudiantes

Se aconseja a quienes deseen desarrollar proyectos de graduación similares que realicen un diagnóstico inicial profundo, identificando claramente los problemas de comunicación o visualización presentes en la institución u organización con la que trabajen.

Considerar la importancia de la investigación documental y de campo, ya que permite sustentar el diseño con datos reales y necesidades específicas de los usuarios.

Aprovechar el proyecto no solo como un ejercicio académico, sino como una oportunidad de impacto social, desarrollando propuestas aplicables y sostenibles que fortalezcan el entorno educativo o comunitario.

Diseñadores gráficos

Se recomienda a los profesionales de la disciplina considerar la responsabilidad social del diseño gráfico, especialmente en contextos educativos, en donde la calidad visual puede influir en la comprensión y motivación de los estudiantes.

Promover prácticas de diseño accesible e inclusivo, tomando en cuenta legibilidad, contraste y simplicidad, para que los recursos puedan ser utilizados por diversas audiencias.

Adoptar una visión de diseño estratégico, en la que cada propuesta visual responda no solo a la estética, sino también a los objetivos comunicativos, pedagógicos y tecnológicos de las instituciones.

Glosario

Glosario

Brief:

«Un briefing es un documento que se utiliza como una guía para el desarrollo de un proyecto, que puede ser publicitario, de marketing, creativo o de negocio. Por tanto, debe incluir los objetivos de comunicación, los plazos, el público objetivo, la estrategia de la marca y los recursos disponibles». [63]

Cápsulas educativas:

«Recursos audiovisuales breves diseñados con fines didácticos, comúnmente usados en educación virtual para sintetizar y presentar contenidos de manera clara y dinámica».[64]

CAMPUSMED:

«Es la plataforma educativa virtual de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC). Se utiliza para desarrollar y gestionar actividades de aprendizaje en línea para la facultad».[65]

Cromatología:

«La cromatología se basa en la idea de que todos los colores que son comprendidos y expresados (mediante los diferentes lenguajes icónicos) pertenecen al acervo icono lingüístico cultural en el que se fundamenta la manifestación del colorido de cualquier imagen en el pensamiento visual y en la comunicación visual».[66]

Diagrama de Ishikawa:

«El diagrama de Ishikawa o espina de pescado es una técnica usada para identificar las posibles causas de un problema central, usado también para mejorar procesos y recursos en una organización».[67]

Diseño instruccional:

«El diseño instruccional se ocupa de la planeación, la preparación y el diseño de los recursos y ambientes necesarios para que se lleve a cabo el aprendizaje».[68]

FODA:

«El análisis FODA consiste en realizar una evaluación de los factores fuertes y débiles que, en su conjunto, diagnostican la situación interna de una organización, así como su evaluación externa, es decir, las oportunidades y amenazas». [69]

Iconografía:

«La iconografía es el estudio de las imágenes y símbolos utilizados en diferentes formas de arte, y cómo estos se interpretan para revelar significados culturales, religiosos, sociales y

63 Vidal et al., «Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo».
64 Salazar Álvarez, entrevista
65 «Cromatologia Del Color | Disenarq,» Disenarq, n.d., https://demau5.wixsite.com/disenarq/cromatologia-del-color.
66 Delgado Burgasí, El diagrama de Ishikawa como herramienta de calidad en la educación: una revisión de los últimos 7 años. Tomado de http://tambara. org/wpcontent/uploads/2021/04/DIAGRAMAISHIKAWA_FINAL-PDF. pdf, 2021.
67 Belloch, Consuelo. «Diseño Instruccional» , 1-2. Unidad de Tecnología Educativa, Valencia,: Universidad de Valencia.
68 Sarli, Rosana; Gonzalez, Silvia Inés; Ayres, Natalia. Análisis FODA. Una herramienta necesaria. Revista de la Facultad de Odontología, 2015, vol. 9, no 1, p. 17-20.
69 Agustín Pérez, «La importancia de la iconografía para tus proyectos digitales », ESDESIGN, Octubre 28, 2025, https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-grafico/la-importancia-de-la-iconografia-para-tus-proyectos-digitales.

políticos. Se centra en identificar y analizar los temas, figuras, objetos y símbolos representados en las obras de arte, así como en explorar su significado y contexto histórico. Este campo es una fusión entre la historia del arte, la semiótica y la antropología». [70]

Identidad visual institucional:

«Conjunto de elementos gráficos y visuales que representan visualmente a una institución, asegurando coherencia y reconocimiento en todos sus recursos y canales de comunicación».[71]

Insight:

«Término que los publicitarios de todo el mundo suelen utilizar en lengua inglesa para designar cualquier verdad sobre el consumidor cuya inclusión en un mensaje publicitario hace que éste gane en notoriedad, veracidad, relevancia y persuasión a ojos de dicho consumidor» .[72]

Moodboard:

«Un *moodboard* es un montaje visual que combina imágenes, textos, colores, texturas y otros elementos gráficos. Traducido como 'tablero de inspiración', es un *collage* de signos que evocan conceptos y sirven para desarrollar otras ideas o proyectos relacionados entre sí». [73]

Retícula:

«Las retículas son estructuras que se usan en el proceso de trabajo pero invisibles en el resultado final. En éstas se ajustan los elementos gráficos. Las retículas pueden estar basadas en la repetición de módulos gráficos o estar formadas por líneas que diagraman el espacio sin formar elementos iguales». [74]

Ruta de Usuario;

«Es una representación visual de cada experiencia que un cliente tiene con una marca, producto o servicio. Idealmente, un mapa del recorrido del cliente captura la experiencia del cliente desde la perspectiva del consumidor, visualizando los puntos de contacto, las emociones y los posibles puntos de dolor que encuentran durante su relación con una marca». [75]

UNEV (Unidad de Educación Virtual):

«Instancia académica de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC encargada de coordinar los procesos de enseñanza virtual, desarrollo de recursos digitales y gestión de plataformas como CAMPUSMED». [76]

Validación experta:

«Consiste, básicamente, en solicitar a una serie de personas la demanda de un juicio hacia un objeto, un instrumento, un material de enseñanza, o su opinión respecto a un aspecto concreto».[77]

70 Serrano, «Qué es la Identidad Visual Corporativa y cómo construirla».
71 Bordieu, Pierre. «Sobre el poder simbólico», En: Intelectuales, política y poder, 2000. pp. 65-73
72 Creative Campus, «Moodboard: Qué Es, Para Qué Sirve y Cómo Hacerlo», Universidad Europea Creative Campus, marzo 14, 2024, https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/moodboard/.
73 Alberich, Jordi, D. Gómez, and A. Ferrer. «Conceptos básicos de diseño gráfico». Universitat Oberta de Catalunya, Creative Commons [PID_00191347] 2013.
74 Hayes, Molly, and Amanda Downie. «¿Qué Es Un Mapa de Recorrido Del Cliente?», IBM, November 28, 2025.https://www.ibm.com/es-es/think/topics/customer-journey-map.
75 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta».
76 Garrote Pilar Robles, Manuela del Carmen Rojas. «La validación por juicio de expertos: dos investigacio-nes cualitativas en Lingüística aplicada», Revista Nebrija de lingüística aplicada a la enseñanza de lenguas 18 (2015): 124-139.
77 Licea Cristina, «Método de Validación de Expertos. "Una Guía Paso a Paso"», 3 noviembre 2024, IMOYE asesoría académica, acceso 20 noviembre, https://imoyeasesoriacademica.com/metodo-de-validacion-de-expertos/

Bibliografía

Bibliografías

Agudelo, Mónica. «Importancia del diseño instruccional en ambientes virtuales de aprendizaje». Nuevas ideas en informática educativa 5, n.º 2: 118–127. 2009. Acceso el 5 de agosto 2025. https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:TdwEGmqPtc0J:scholar.google.com/+Dise%C3%B1o+instruccional+y+su+integraci%C3%B3n+con+recursos+visuales.&hl=es&as_sdt=0,5

Alberich Gómez, Jordi David, y Alba Ferrer. «Conceptos básicos de diseño gráfico». Universitat Oberta de Catalunya, 2013. Acceso el 1 septiembre 2025.

Alberich Gómez, Jordi David, y Alba Ferrer. «Percepción visual». España: Universitat Oberta de Catalunya, 2014. Acceso el 1 septiembre 2025. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/50512466/Percepcion-Visual-libre.pdf

Arévalo Gamboa, Fidel. «Educación en la Universidad de San Carlos de Guatemala: Cuando la teoría choca con la realidad». Revista Guatemalteca de Cultura 5, n.º 1: 53–64. 2025. Acceso el 6 septiembre 2025.. https://doi.org/10.46954/revistaguatecultura.v5i1.63

Belloch, Consuelo. «Diseño instruccional». Valencia: Unidad de Tecnología Educativa, Universidad de Valencia, s. f.

Bordieu, Pierre. «Sobre el poder simbólico». En Intelectuales, política y poder, 65–73. 2000.

Creative Campus. «Moodboard: Qué es, para qué sirve y cómo hacerlo». Universidad Europea Creative Campus, 14 de marzo de 2024. Acceso el 4 septiembre 2025. https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/moodboard/

Crisol-Moya, Emilio, Liliana Herrera-Nieves y Rosana Montes-Soldado. «Educación virtual para todos: una revisión sistemática». Education in the Knowledge Society (EKS) 21: 13. 2020. Acceso el 2 septiembre 2025. https://doi.org/10.14201/eks.23448

Delgado, Burgasí, et al. «El diagrama de Ishikawa como herramienta de calidad en la educación: una revisión de los últimos 7 años». 2021. Acceso el 3 septiembre 2025. http://tambara.org/wpcontent/uploads/2021/04/DIAGRAMAISHIKAWA_FINAL-PDF.pdf

Disenarq. «Cromatología del color». s. f. Acceso el 2 septiembre 2025. https://demau5.wixsite.com/disenarq/cromatologia-del-color

Garrote, Pilar Robles, y Manuela del Carmen Rojas. «La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada». Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas 18: 124–139. 2015. Acceso el 2 septiembre.

Gil Mateos, Jorge, Andrés García Martínez y Normandi Atiaja Atiaja. «Diseño instruccional: ruta necesaria en la educación virtual». Revista Científica ECOCIENCIA 8: 65–78. 2021. Acceso el1 septiembre 2025. https://doi.org/10.21855/ecociencia.80.601

Hayes, Molly, y Amanda Downie. «¿Qué es un mapa de recorrido del cliente?». IBM, 28 de noviembre de 2025. Acceso el 2 septiembre 2025. https://www.ibm.com/es-es/think/topics/customer-journey-map

Hurtado, Abril, y Edgar Oswaldo González Bello. «Eficiencia, interdisciplina y responsabilidad social en el diseño editorial: aproximaciones teóricas». Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos 204: 141–151. 2023. Acceso el 2 septiembre 2025. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9284045

La responsabilidad social universitaria: Un plan de acción social de la Facultad de Ciencias de la Salud. Valencia: Dirección de Medios y Publicaciones de la Universidad de Carabobo, 2017. Acceso el 7 de agosto 2025. https://www.researchgate.net/publication/322011836

Naciones Unidas. «Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades». Objetivos de Desarrollo Sostenible, 2023. Acceso el 9 de mayo 2025. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

Naciones Unidas. «Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos». Objetivos de Desarrollo Sostenible, 2023. Acceso el 10 de mayo 2025. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

Pastor, Danilo, Gloria Arcos y Omar Gómez. «Construcción de plantillas pedagógicas en un curso en línea mediante la aplicación de teorías de diseño instruccional». Ecuador: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, 2018. Acceso el 5 agosto 2025. https://www.researchgate.net/publication/333430004

Peña Casallas, Nicolás. «El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica». Bitácora Urbano Territorial 30, n.º 2: 101–112. 2020. Acceso el 7 Agosto 2025. https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512

Ramírez Díaz, Valeria, y Mariana Arbeláez Álvarez. «Aplicación de técnicas de diseño gráfico entorno a los programas utilizados por las docentes de informática para mejorar la experiencia educativa de las estudiantes». s. f. Acceso el 1 agosto 2025. https://netboardme-cf1.s3.amazonaws.com/published/171899/files/ac6c2434eff78a2812eb0392553b2356.pdf

Rivera-Rodríguez, Hugo-Alberto, y Diana Carolina Cabra Ballesteros. «La importancia de la identidad corporativa en las instituciones de educación superior». Revista Espacios 37, n.º 27. 2016. Acceso el 5 agosto 2025. http://www.revistaespacios.com/a16v37n27/163727e1.html

Ruiz Antonio, «Cómo hacer un briefing paso a paso con ejemplos y tipos». ESDESIGN, 5 de noviembre de 2025. Acceso el 5 septiembre 2025. https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-publicitario/como-hacer-un-briefing-paso-paso-la-planificacion-es-un-plus

Salazar, Carolina, y Andreé Álvarez. Entrevista por Andrea Urrutia. Guatemala, 25 de abril de 2025. Entrevista vía videollamada Zoom.

Sarli, Rosana, Silvia Inés González y Natalia Ayres. «Análisis FODA. Una herramienta necesaria». Revista de la Facultad de Odontología 9, n.º 1: 17–20. 2015.

Sebastián Álvarez y Rafaela Mazalu. «Accesibilidad web y experiencias de usuario: un caso de estudio en el entorno académico». 2024. Acceso el 5 de agosto 2025. https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/178373

Serrano, Alfonso, «Qué es la Identidad Visual Corporativa y cómo construirla». Ginza Marketing, 1 de agosto de 2022. Acceso el 1 septiembre 2025.. https://ginzamarketing.com/que-es-la-identidad-visual-corporativa-y-como-construirla/

Unidad de Educación Virtual. «Compendio de plantillas instruccionales». Guatemala: Unidad de Educación Virtual, Facultad de Ciencias Médicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2025. Compartido vía correo electrónico el 22 de abril de 2025.

Unidad de Educación Virtual. «UNEV Conecta». Guatemala: CEV – FIUSAC, 2025. Acceso el 8 de mayo de 2025. https://unev.medicina.usac.edu.gt/portal/unev.php

Urrutia, Andrea. «Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre "Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas"». Guatemala, 2025.

Vidal, L. M., et al. «Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo». Medigraphic – Literatura Biomédica, 2019. Acceso el 5 septiembre 2025. https://www.medigraphic.com/cgi-bin/new/resumen.cgi?IDARTICULO=93131

Anexos



Tabla 12

Fortalezas	Oportunidades
La UNEV posee una estructura académica sólida que coordina, ejecuta y supervisa los procesos de educación virtual dentro de la facultad. Aplica enfoques pedagógicos actualizados que promueven el aprendizaje autónomo, la tutoría virtual y la innovación educativa. Ofrece acompañamiento técnico y metodológico a docentes para la implementación de cursos en entornos virtuales. Mantiene una visión institucional comprometida con mejorar el acceso a la formación médica y elevar su calidad en modalidades no presenciales.[78]	Incorporar una línea gráfica institucional clara que unifique visualmente todos los productos formativos generados por la unidad Establecer alianzas académicas que permitan enriquecer los programas de formación virtual y diversificar los recursos. Fortalecer la identidad visual de la unidad para mejorar su posicionamiento y reconocimiento entre estudiantes, docentes y comunidad externa. Mejorar la accesibilidad visual y tecnológica de los materiales educativos, permitiendo mayor inclusión en el proceso formativo.[79]
Debilidades	**Amenazas**
Existe una falta de coherencia visual en los recursos producidos, debido a la ausencia de un sistema gráfico estandarizado. La personalización de plantillas por curso, sin un marco visual común, ha generado una imagen institucional fragmentada. No se cuenta actualmente con un manual gráfico que regule colores, tipografía, composición u otros lineamientos de diseño. La producción visual depende de la interpretación individual de los responsables de contenido, lo que reduce la consistencia entre materiales.[80]	El constante avance de las tecnologías educativas exige una actualización permanente de los recursos, lo cual representa un reto si no se integran criterios de diseño escalables. La falta de unificación gráfica podría debilitar la percepción profesional de los cursos y afectar la confianza de los usuarios. Otras instituciones con mayores recursos visuales podrían posicionarse como opciones más atractivas, afectando la competitividad institucional. La carencia de una imagen sólida podría limitar la efectividad comunicativa de la unidad frente a públicos nuevos o externos.[81]

Fuente: Análisis FODA de la Unidad de Educación Virtual de la Facultad de Medicina. Fuente. Elaboración propia.

78 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta».
79 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta».
80 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta».
81 Unidad de Educación VIrtual, «UNEV Conecta».



Tabla 13

Aspecto General	Aspecto Específico	Fuente de informa-ción	Tipo de información	Individuo(s)	Instrumento	Lugar/Vía	**Fecha**
Información institucional	Historia, Visión y Misión	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	01/05/2025
	Objetivos y Valores	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	01/05/2025
	Servicios, Cobertura y Beneficiarios	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	01/05/2025
	Financiamiento	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	01/05/2025
Aspectos de Comunicación y Diseño	Departamentos relacionados a la comunicación y diseño	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	02/05/2025
	Antecedentes gráficos de mate-riales utilizados en CAMPUSMED	Interna	Personal	Coordinadora UNEV	Observación directa	Correo Electrónico	02/05/2025
Áreas de Oportunidad	Dificultades de comuni-cación internas y externas	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	02/05/2025
	Dificultades de comunicación inmediatas y a largo plazo	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	02/05/2025
	Acciones realiza-das hasta ahora para suplir estas necesidades	Interna	Documental	Coordinadora UNEV	Investigación	Correo Electrónico	02/05/2025

Fuente: Plan de acción para diagnóstico de necesidades de comunicación visual en UNEV. Fuente: Elaboración propia.

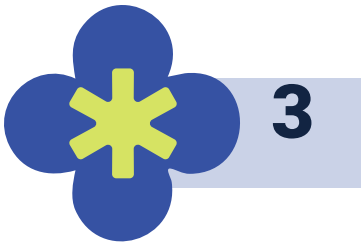


Tabla 14

Paso	Descripción	Responsable	Fecha de Implementación	Fecha de Revisión
Definir aspectos a evaluar	Evaluar características geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas, psicográficas y la relación con la institución, con un enfoque en los gustos y conductas del grupo objetivo.	Andrea Urrutia, Encargada del Proyecto	7 de mayo 2025	7 de mayo 2025
Definir fuentes y accesibilidad	Obtener datos a través de encuestas digitales y entrevistas directas con directores de la institución. Las encuestas serán distribuidas en línea.	Andrea Urrutia, Encargada del Proyecto	16 mayo 2025	16 mayo 2025
Definir instrumentos	Usar encuestas en línea para recolectar datos. Las encuestas serán elaboradas y enviadas a través de personas de la institución para asegurar que sólo los miembros del grupo objetivo las reciban.	Andrea Urrutia, Encargada del Proyecto	30 de abril 2025	30 de abril 2025
Elaborar instrumentos	Desarrollar encuestas en línea y validarlas para asegurar la claridad y objetividad de los instrumentos.	Andrea Urrutia, Encargada del Proyecto	16-21 mayo 2025	16-21 mayo 2025
Validar instrumentos	Realizar pruebas piloto y validación de los instrumentos mediante la revisión por expertos y el feedback de los usuarios. Realizar ajustes si es necesario.	Andrea Urrutia, Encargada del Proyecto	5 mayo 2025	5 mayo 2025

Fuente: Plan de acción de perfil del grupo objetivo. Fuente: Elaboración propia

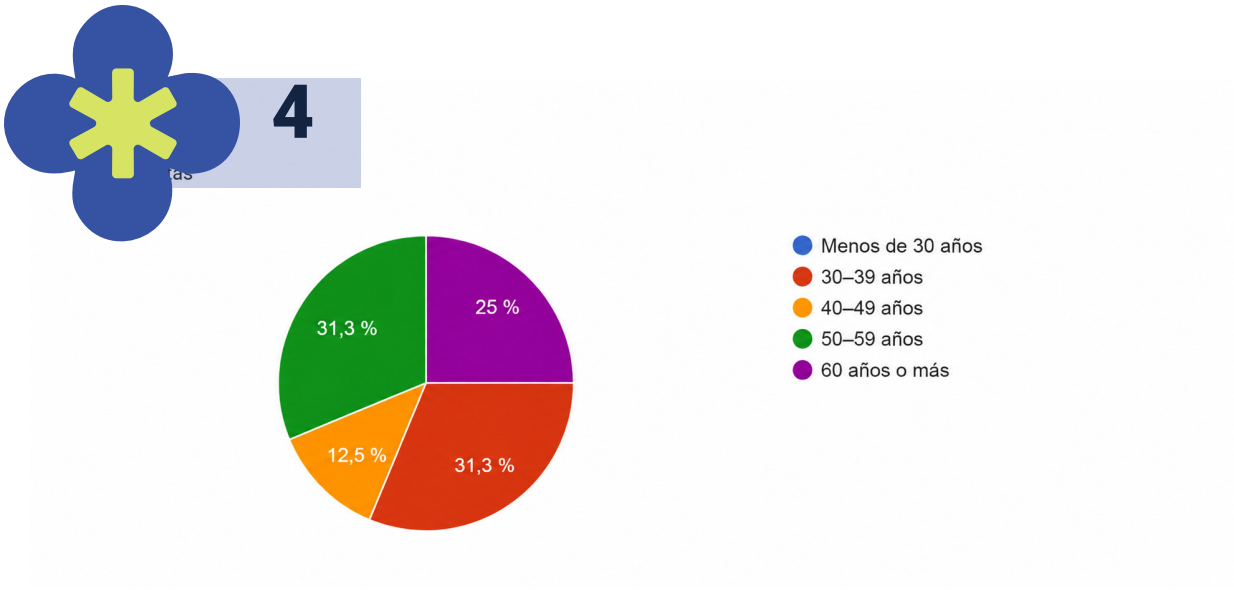


Figura 110: Edad. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

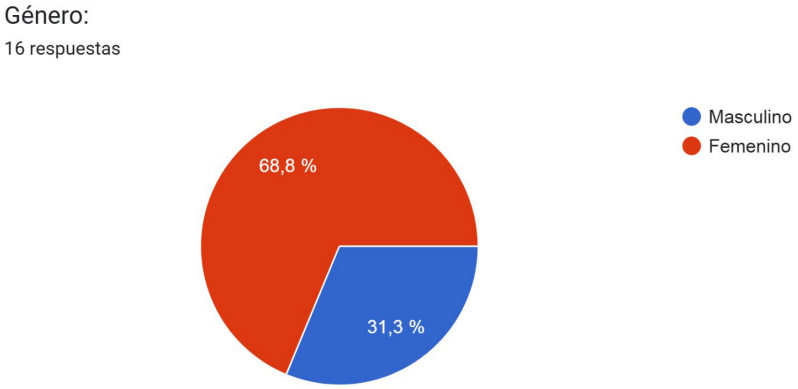


Figura 111: Género. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

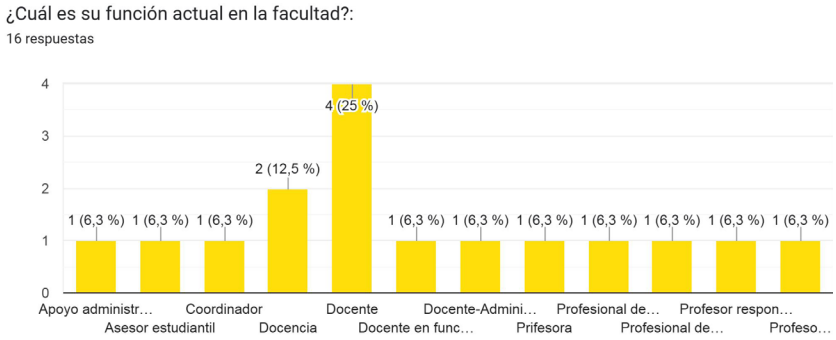


Figura 112: Formación Académica. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

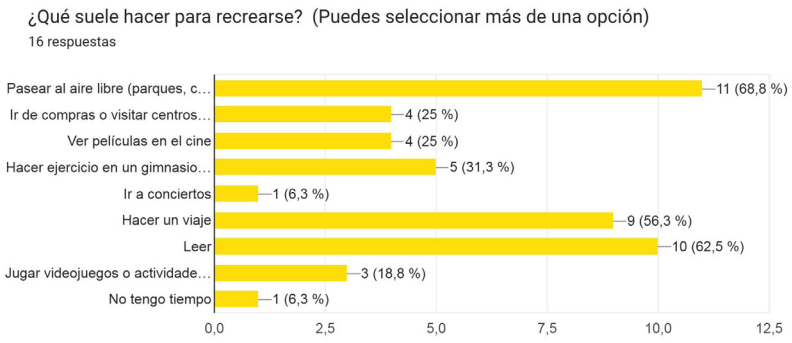


Figura 113: ¿Cuál es su función actual en la facultad?.. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025

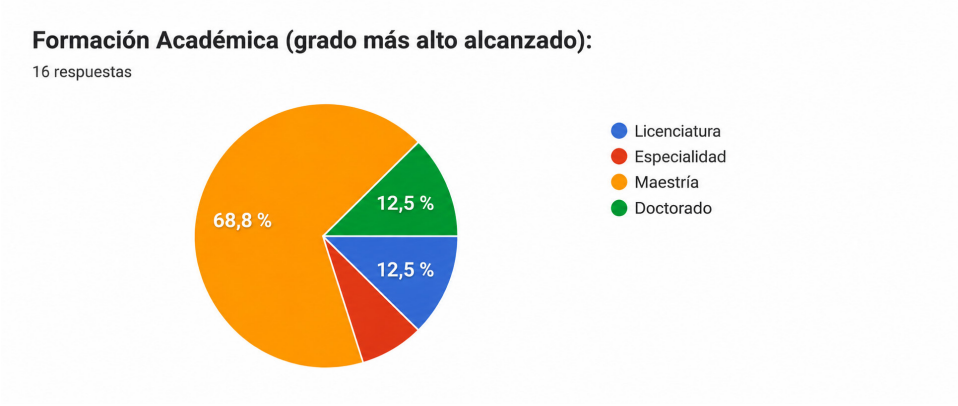


Figura 114: ¿Qué suele hacer para recrearse? . Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

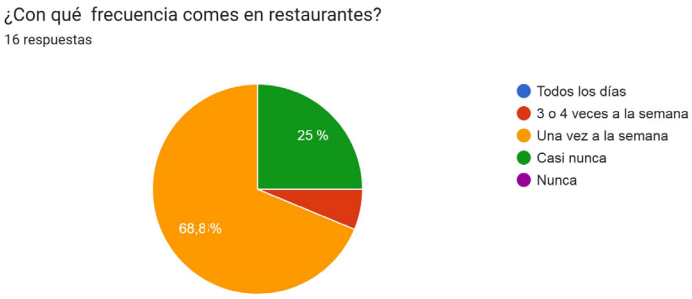


Figura 115: ¿Con qué frecuencia comes en restaurante?. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.



Figura 116: ¿Qué transporte utilizas para movilizarte? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

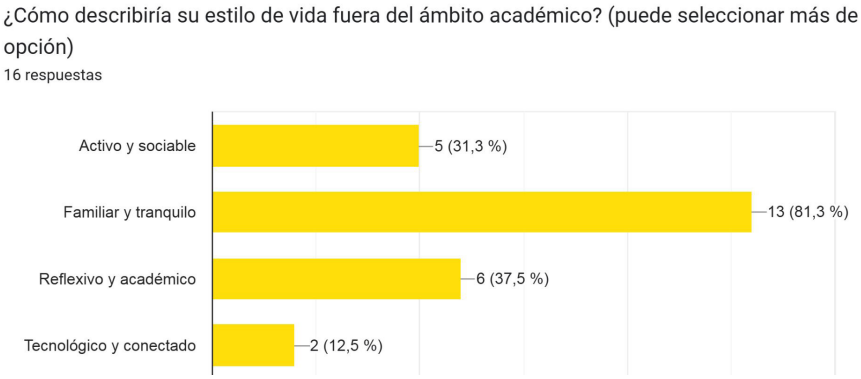


Figura 117: ¿Cómo describiría su estilo de vida fuera del ámbito académico? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

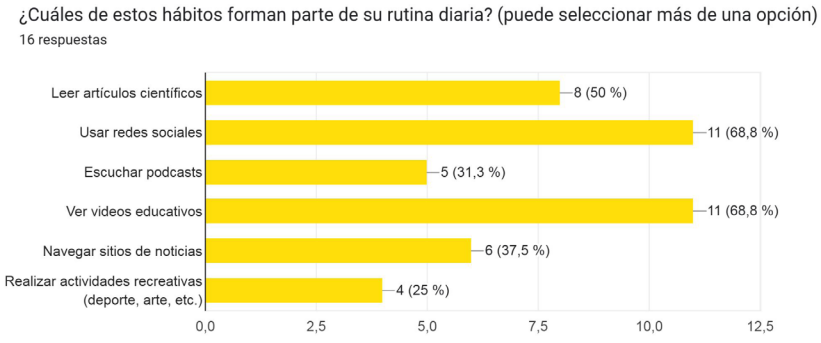


Figura 118: ¿Cuáles de estos hábitos forman parte de su rutina diaria? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

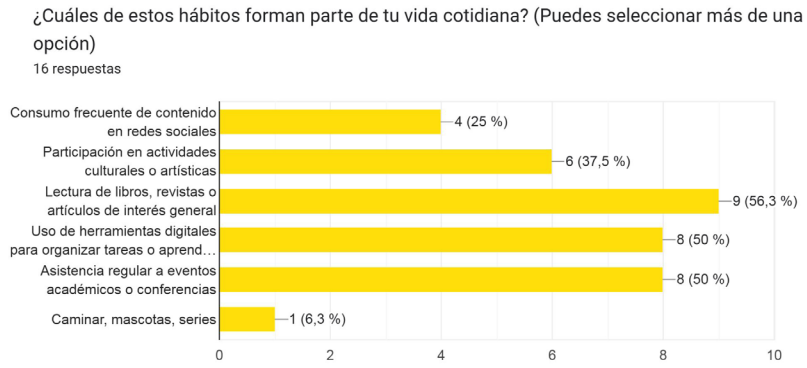


Figura 119: ¿Cuáles de estos hábitos forman parte de tu vida cotidiana? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.



Figura 120: ¿Qué valores considera más importantes en su vida profesional y personal? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

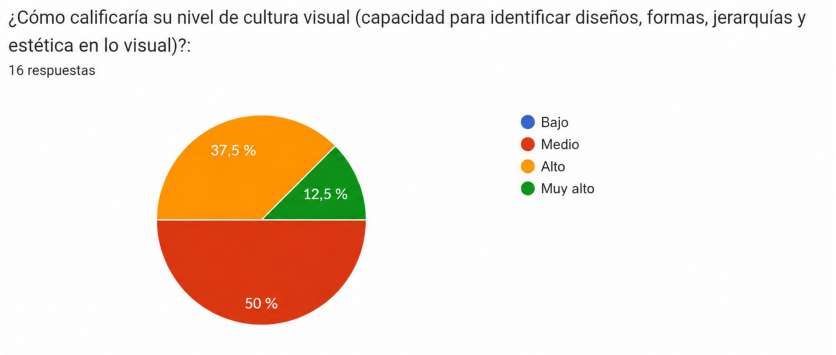


Figura 121: ¿Cómo calificaría su nivel de cultura visual? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

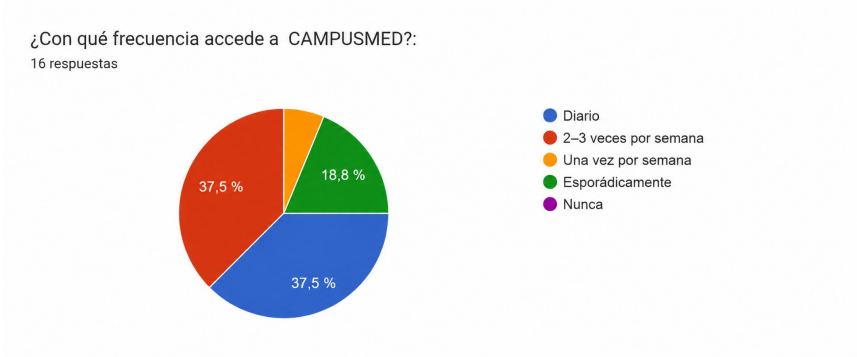


Figura 122: ¿Con qué frecuencia accede a CAMPUSMED? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

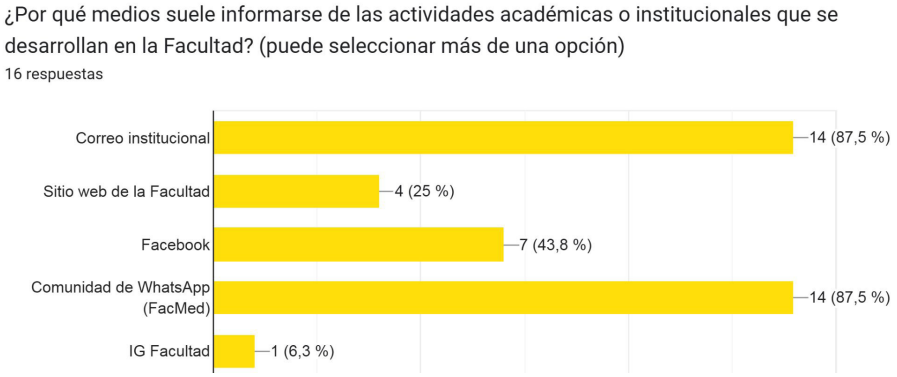


Figura 123: ¿Por qué medios suele informarse de las actividades académicas o institucionales que se desarrollan en la facultad? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

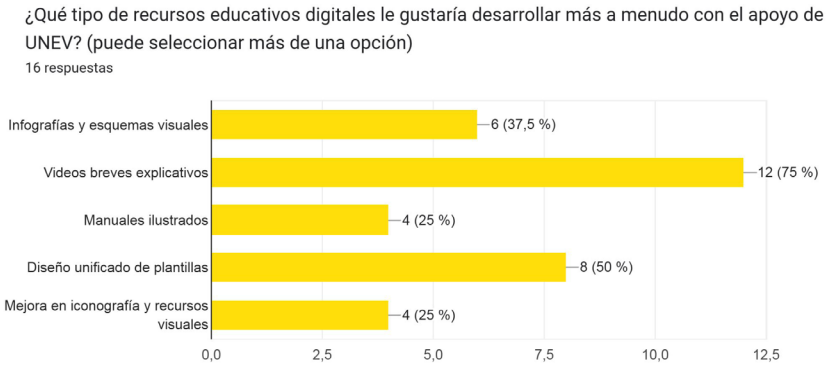


Figura 124: ¿Qué tipo de recursos educativos digitales le gustaría desarrollar más a menudo con el apoyo de UNEV? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

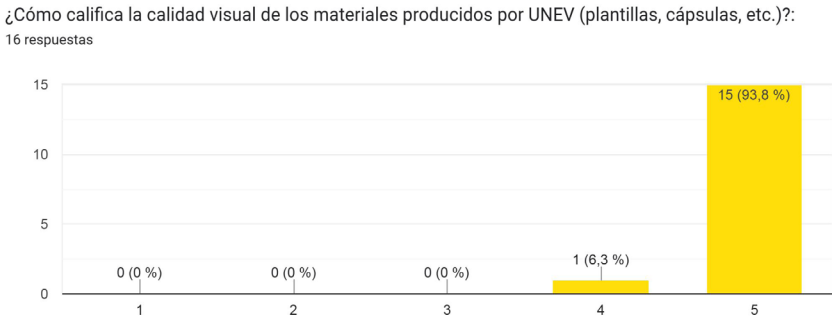


Figura 125: ¿Cómo califica la calidad visual de los materiales producidos por UNEV (plantillas, cápsulas, etc.)? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

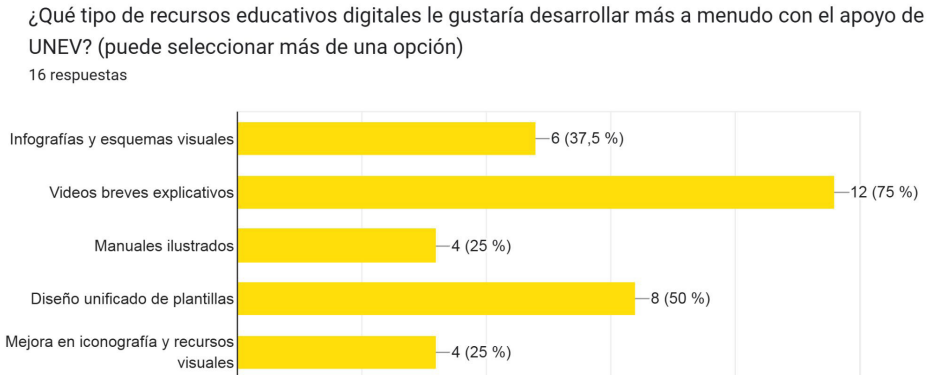


Figura 126: ¿Qué tipo de recursos educativos digitales le gustaría desarrollar más a menudo con el apoyo de UNEV? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

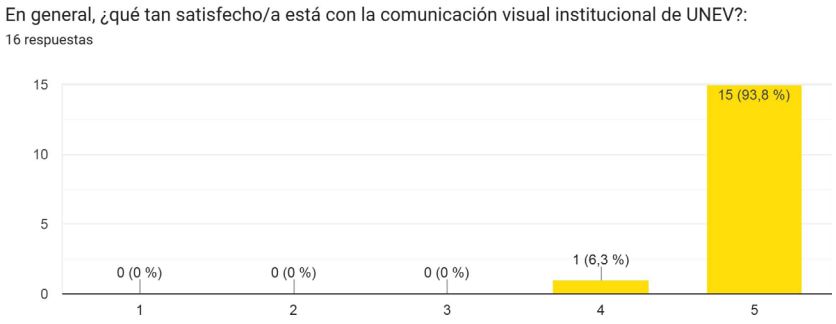


Figura 127: En general, ¿qué tan satisfecho/a está con la comunicación visual institucional de UNEV?: Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

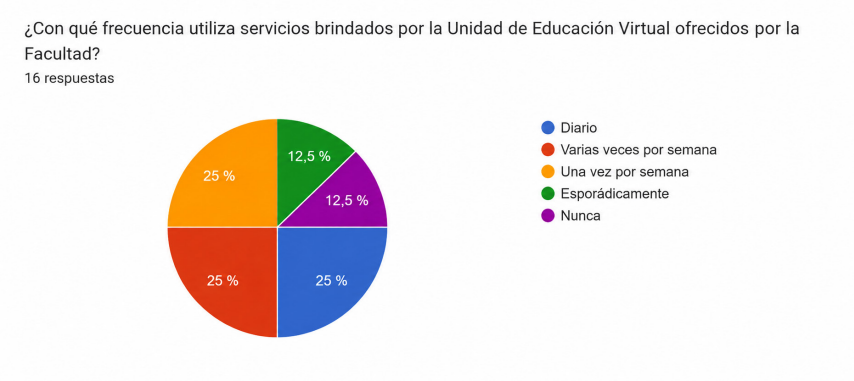


Figura 128: ¿Con qué frecuencia utiliza servicios brindados por la Unidad de Educación Virtual ofrecidos por la Facultad? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

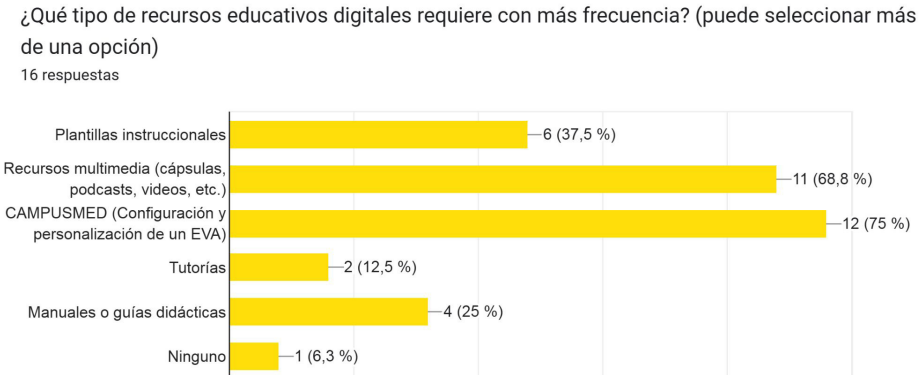


Figura 129: ¿Qué tipo de recursos educativos digitales requiere con más frecuencia? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

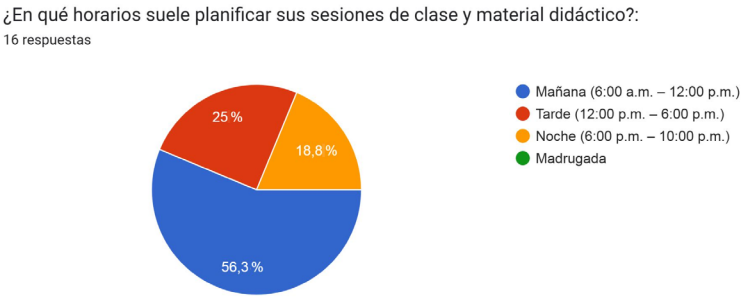


Figura 130: ¿En qué horarios suele planificar sus sesiones de clase y material didáctico?: Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

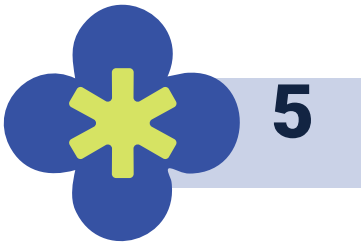


Tabla 15

Preguntas	Respuestas
¿Dónde ocurre?	En la Unidad de Educación Virtual (UNEV) de la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
¿Cómo se presenta?	Se manifiesta en la falta de una línea gráfica institucional unificada en los materiales digitales (plantillas, cápsulas, instructivos), generando disparidad visual.
¿Cuáles son las causas?	Ausencia de un manual visual institucional, producción descentralizada de contenidos y escasez de criterios de diseño gráfico comunes para todo el equipo docente.
¿Cuáles son las consecuencias?	Imagen fragmentada, baja identificación con UNEV, dificultades en la navegación de contenidos por parte del estudiante, y percepción de menor profesionalismo.
¿A qué o a quiénes afecta directamente?	A los docentes que producen los contenidos y a los estudiantes que los reciben. También impacta la percepción institucional de la UNEV dentro de la facultad.
¿Cuántos están afectados y en qué magnitud?	Aproximadamente 390 docentes activos y una comunidad estudiantil amplia que accede a CAMPUSMED cada ciclo académico. La afectación es constante y transversal.
¿Desde cuándo y con qué frecuencia?	Desde la consolidación del trabajo virtual tras la pandemia de 2020. El problema persiste de forma continua en cada nuevo ciclo académico y producción de recursos.

Fuente: Preguntas de Objetivos. Fuente: Elaboración propia

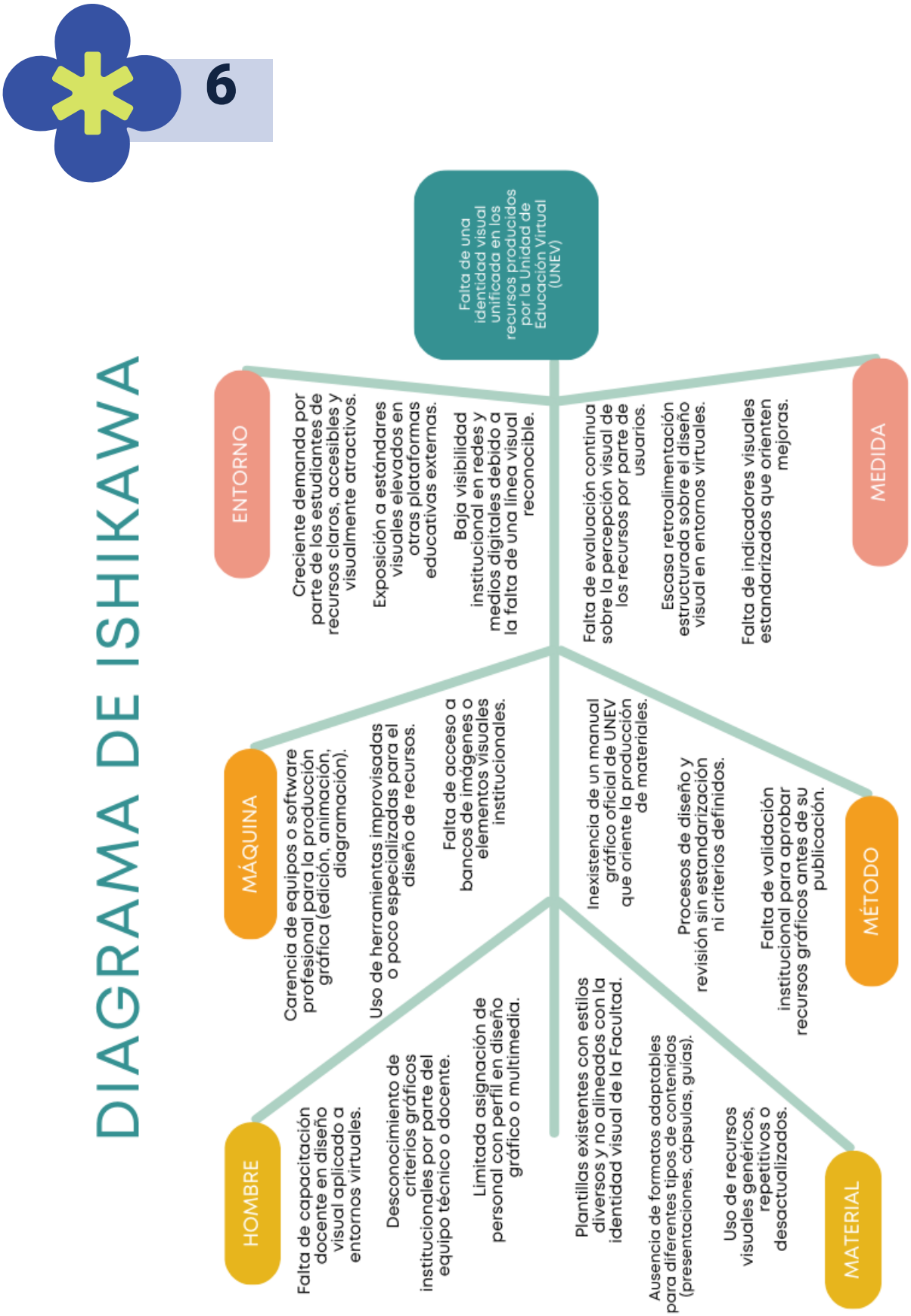


Figura 131: Diagrama de Ishikawa. Fuente: Creación propia.

7

Validación con expertos





Figura 132-133. Presentación de validación con profesionales.Elaboración propia.

8

Fotografías y evidencias de la entrega de material gráfico





Figura 134-135: ExpoEPS. Elaboración propia.

Índice figuras y tablas

Índice de figuras

- **Pág. 28**

Figura 1: Organigrama de la Unidad de Educación Virtual. Unidad de Educación Virtual, "UNEV Conecta", UNEV consultado el 8 de mayo de 2025, https://unev.medicina.usac.edu.gt/portal/

- **Pág. 33**

Figura 2: Captura de plantillas Instruccionales de la UNEV. Unidad de Educación Virtual. «Compendio de Plantillas Instruccionales.» (compartido, vía correo electrónico., 22 Abril de 2025).

- **Pág. 33**

Figura 3: Captura de plantillas Instruccionales de la UNEV. Unidad de Educación Virtual. «Compendio de Plantillas Instruccionales.» (compartido, vía correo electrónico., 22 Abril de 2025).

- **Pág. 42**

Figura 4: Mapa de empatía. Fuente: Creación propia, con información de encuesta; Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 43**

Figura 5: Mapa de empatía. Fuente: Creación propia, con información de encuesta; Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital -Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 56**

Figura 6: Flujograma del Proceso Creativo. Fuente: Creación propia, para el módulo 04 de PG1.

- **Pág. 77**

Figura 7: Cromatología. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 77**

Figura 8: Tipografía. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 77**

Figura 9: Retícula. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 78**

Figura 10: Iconografía. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 78**

Figura 11: Tendencia. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 79**

Figura 12: Moodboard proyecto A. Fuente: Creación propia, para el módulo02 PG2

- **Pág. 84**

Figura 13: Boceto 1 de portadilla. Creación propia.

- **Pág. 85**

Figura 14: Boceto 2 de portada. Creación propia.

- **Pág. 85**

Figura 15: Boceto 3 de portada. Creación propia.

- **Pág. 86**

Figura 16: Boceto 1 de portadilla. Creación propia.

- **Pág. 86**

Figura 17: Boceto 2 de portadilla. Creación propia

- **Pág. 86**

Figura 18: Boceto 3 de portadilla. Creación propia.

- **Pág. 87**

Figura 19: Boceto 1 de páginas internas. Creación propia.

- **Pág. 87**

Figura 20: Boceto 2 de páginas internas. Creación propia.

- **Pág. 88**

Figura 21: Boceto 3 de portada. Creación propia.

- **Pág. 89**

Figura 22: Boceto 3 de portada. Creación propia.

- **Pág. 89**

Figura 23: Boceto 3 de portadilla. Creación propia

- **Pág. 89**

Figura 24: Boceto 2 de páginas internas. Creación propia

- **Pág. 90**

Figura 25: Portada validación expertos. Creación propia.

- **Pág. 90**

Figura 26: Instrucciones validación expertos. Creación propia.

- **Pág. 91**

Figura 27: Plantillas validación expertos. Creación propia.

- **Pág. 93**

Figura 28: Encuesta de validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 94**

Figura 29: Gráfica respuesta 1. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 94**

Figura 30: Gráfica respuesta 2. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 94**

Figura 31: Gráfica respuesta 3. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 95**

Figura 32: Gráfica respuesta 4. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 95**

Figura 33: Gráfica respuesta 5. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 95**

Figura 34: Gráfica respuesta 6. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 96**

Figura 35: Gráfica respuesta 7. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 96**

Figura 36: Gráfica respuesta 8. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 96**

Figura 37: Gráfica respuesta 9. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 97**

Figura 38: Gráfica respuesta 10. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 97**

Figura 39: Gráfica respuesta 11. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 99**

Figura 40: Portada validación cliente. Creación propia.

- **Pág. 99**

Figura 41: Instrucciones validación cliente. Creación propia.

- **Pág. 100**

Figura 42: Plantillas validación cliente. Creación propia.

- **Pág. 101**

Figura 43: Portada validación cliente. Creación propia.

- **Pág. 101**

Figura 44: Instrucciones validación cliente. Creación propia.

- **Pág. 102**

Figura 45: Plantillas validación cliente. Creación propia.

- **Pág. 103**

Figura 46: Ejemplar de instrumento. Creación propia.

- **Pág. 104**

Figura 47: Gráfica validación UNEV 1. Creación propia.

- **Pág. 104**

Figura 48: Gráfica validación UNEV 2. Creación propia.

- **Pág. 105**

Figura 49: Gráfica validación UNEV 3. Creación propia.

- **Pág. 105**

Figura 50: Gráfica validación UNEV 4. Creación propia.

- **Pág. 105**

Figura 51: Gráfica validación UNEV 5. Creación propia.

- **Pág. 106**

Figura 52: Gráfica validación UNEV 6. Creación propia.

- **Pág. 106**

Figura 53: Gráfica validación UNEV 7. Creación propia.

- **Pág. 106**

Figura 54: Gráfica validación UNEV 8. Creación propia.

- **Pág. 107**

Figura 55: Gráfica validación UNEV 9. Creación propia.

- **Pág. 107**

Figura 56: Gráfica validación UNEV 10. Creación propia.

- **Pág. 107**

Figura 57: Gráfica validación UNEV 11. Creación propia.

- **Pág. 108**

Figura 58: Gráfica validación UNEV 12. Creación propia.

- **Pág. 111**

Figura 59: Gráfica validación G.O. 1. Creación propia.

- **Pág. 111**

Figura 60: Gráfica validación G.O. 2. Creación propia

- **Pág. 111**

Figura 61: Gráfica validación G.O. 3. Creación propia.

- **Pág. 111**

Figura 62: Grafrica validación G.O. 4. Creación propia.

- **Pág. 111**

Figura 63: Grafrica validación G.O. 5. Creación propia.

- **Pág. 111**

Figura 64: Grafrica validación G.O. 6. Creación propia.

- **Pág. 112**

Figura 65: Grafrica validación G.O. 7. Creación propia.

- **Pág. 112**

Figura 66: Grafrica validación G.O. 8. Creación propia.

- **Pág. 112**

Figura 67: Grafrica validación G.O. 9. Creación propia.

- **Pág. 112**

Figura 68: Grafrica validación G.O. 10. Creación propia.

- **Pág. 112**

Figura 69: Grafrica validación G.O. 11. Creación propia.

- **Pág. 113**

Figura 70: Grafrica validación G.O. 12. Creación propia.

- **Pág. 114**

Figura 71: Portada decisión final. Creación propia.

- **Pág. 115**

Figura 72: Instrucciones decisión final Creación propia.

- **Pág. 115**

Figura 73: Instrucciones decisión final Creación propia.

- **Pág. 116-134**

Figura 74-108: Visualización de páginas internas de Compendio de plantillas de diseño instruccional. Creación propia.

- **Pág. 135**

Figura 109: Captura de pantalla tomado del panel de Clockify, horas proyecto A. Creación propia.

- **Pág. 161**

Figura 110: Edad. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 161**

Figura 111: Género. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 161**

Figura 112: Formación Académica. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 162**

Figura 113: ¿Cuál es su función actual en la facultad?.. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025

- **Pág. 162**

Figura 114: ¿Qué suele hacer para recrearse? . Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 162**

Figura 115: ¿Con qué frecuencia comes en restaurante?. Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias

- **Pág. 163**

Figura 116: ¿Qué transporte utilizas para movilizarte? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 163**

Figura 117: ¿Cómo describiría su estilo de vida fuera del ámbito académico? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 163**

Figura 118: ¿Cuáles de estos hábitos forman parte de su rutina diaria? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 164**

Figura 119: ¿Cuáles de estos hábitos forman parte de tu vida cotidiana? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 164**

Figura 120: ¿Qué valores considera más importantes en su vida profesional y personal? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 164**

Figura 121: ¿Cómo calificaría su nivel de cultura visual? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 165**

Figura 122: ¿Con qué frecuencia accede a CAMPUSMED? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 165**

Figura 123: ¿Por qué medios suele informarse de las actividades académicas o institucionales que se desarrollan en la facultad? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 165**

Figura 124: ¿Qué tipo de recursos educativos digitales le gustaría desarrollar más a menudo con el apoyo de UNEV? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 166**

Figura 125: ¿Cómo califica la calidad visual de los materiales producidos por UNEV (plantillas, cápsulas, etc.)? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 166**

Figura 126: ¿Qué tipo de recursos educativos digitales le gustaría desarrollar más a menudo con el apoyo de UNEV? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 166**

Figura 127: En general, ¿qué tan satisfecho/a está con la comunicación visual institucional de UNEV?: Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 167**

Figura 128: ¿Con qué frecuencia utiliza servicios brindados por la Unidad de Educación Virtual ofrecidos por la Facultad? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 167**

Figura 129: ¿Qué tipo de recursos educativos digitales requiere con más frecuencia? Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 167**

Figura 130: ¿En qué horarios suele planificar sus sesiones de clase y material didáctico?: Andrea Urrutia, Datos obtenidos a partir de la encuesta realizada sobre «Cuestionario digital – Docentes Facultad de Ciencias Médicas.», 2025.

- **Pág. 167**

Figura 131: Diagrama de Ishikawa. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 168**

Figura 132-133. Presentación de validación con profesionales.Elaboración propia.

- **Pág. 169**

Figura 134-135: ExpoEPS. Elaboración propia.

Índice de tablas

- **Pág. 57**

Tabla 1: Diagrama de Gantt. Fuente: Creación propia

- **Pág. 71**

Tabla 2: Cuadro comparativo descripción de la pieza de diseño. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 83**

Tabla 3: Ruta de usuario. Fuente: Creación propia.

- **Pág. 88**

Tabla 4: Autoevaluación criterios de evaluación. elaboración propia.

- **Pág. 88**

Tabla 5: Autoevaluación portada. elaboración propia.

- **Pág. 88**

Tabla 6: Autoevaluación portadillas. elaboración propia.

- **Pág. 89**

Tabla 7: Autoevaluación páginas interiores. elaboración propia.

- **Pág. 136**

Tabla 8: Tabla de insumos. elaboración propia.

- **Pág. 136**

Tabla 9: Tabla de servicios técnicos. elaboración propia.

- **Pág. 136**

Tabla 10: Tabla de servicios profesionales. elaboración propia.

- **Pág. 137**

Tabla 11: Tabla de honorarios totales. elaboración propia.

- **Pág. 158**

Tabla 12: Análisis FODA de la Unidad de Educación Virtual de la Facultad de Medicina. Fuente. Elaboración propia.

- **Pág. 159**

Tabla 13: Plan de acción para diagnóstico de necesidades de comunicación visual en UNEV. Fuente: Elaboración propia.

- **Pág. 160**

Tabla 14: Plan de acción de perfil del grupo objetivo. Fuente: Elaboración propia

- **Pág. 168**

Tabla 15: Preguntas de Objetivos. Fuente: Elaboración propia

A G M O

PROFESIONAL EN CORRECCIÓN DE ESTILO

Guatemala, 10 de septiembre de 2026

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación ***Diseño de un compendio de plantillas de diseño instruccional para mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica para los docentes a través de la Unidad de Educación Virtual, de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC,*** de la estudiante ***Andrea Daniela Urrutia Robles*** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario ***número: 202004546,*** previamente a conferírsele el título de *Diseñadora Gráfica* en el grado académico de *Licenciada*.

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,

M.Sc. Lda. Alan Gabriel Mogollón Ortiz
Colegiado No. 31632

M.Sc. Alan Gabriel Mogollón Ortiz
Colegiado No. 31632

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

"Diseño de un compendio de plantillas de diseño instruccional para mejorar la coherencia visual y fortalecer la comunicación académica para los docentes a través de la Unidad de Educación Virtual, de la Facultad de Ciencias Médicas de la USAC."

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Andrea Daniela Urrutia Robles

Asesorado por:

M.A. Sofia Crystal Posada Dubon

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro

MSc. Rolando Andreé Alvarez Ramírez

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

