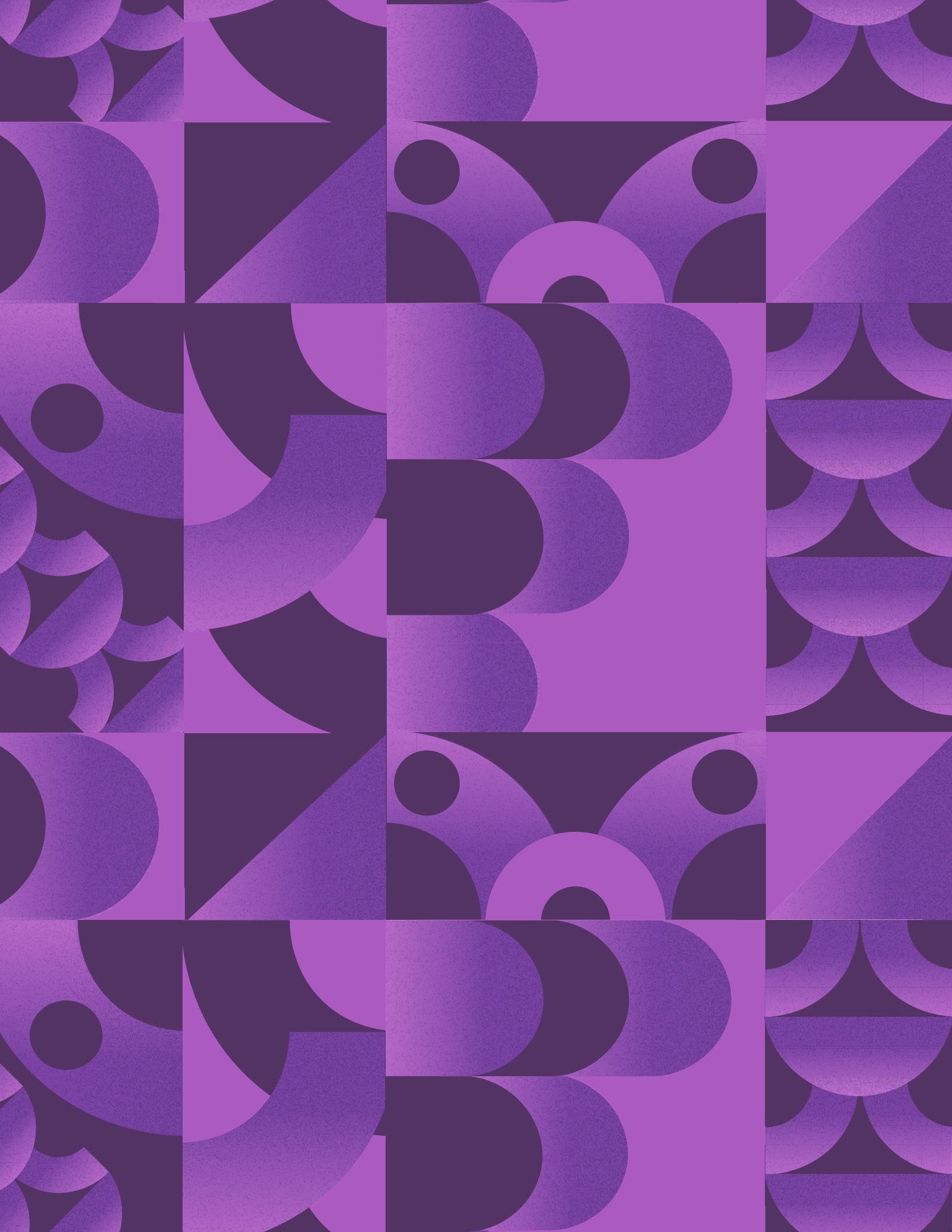
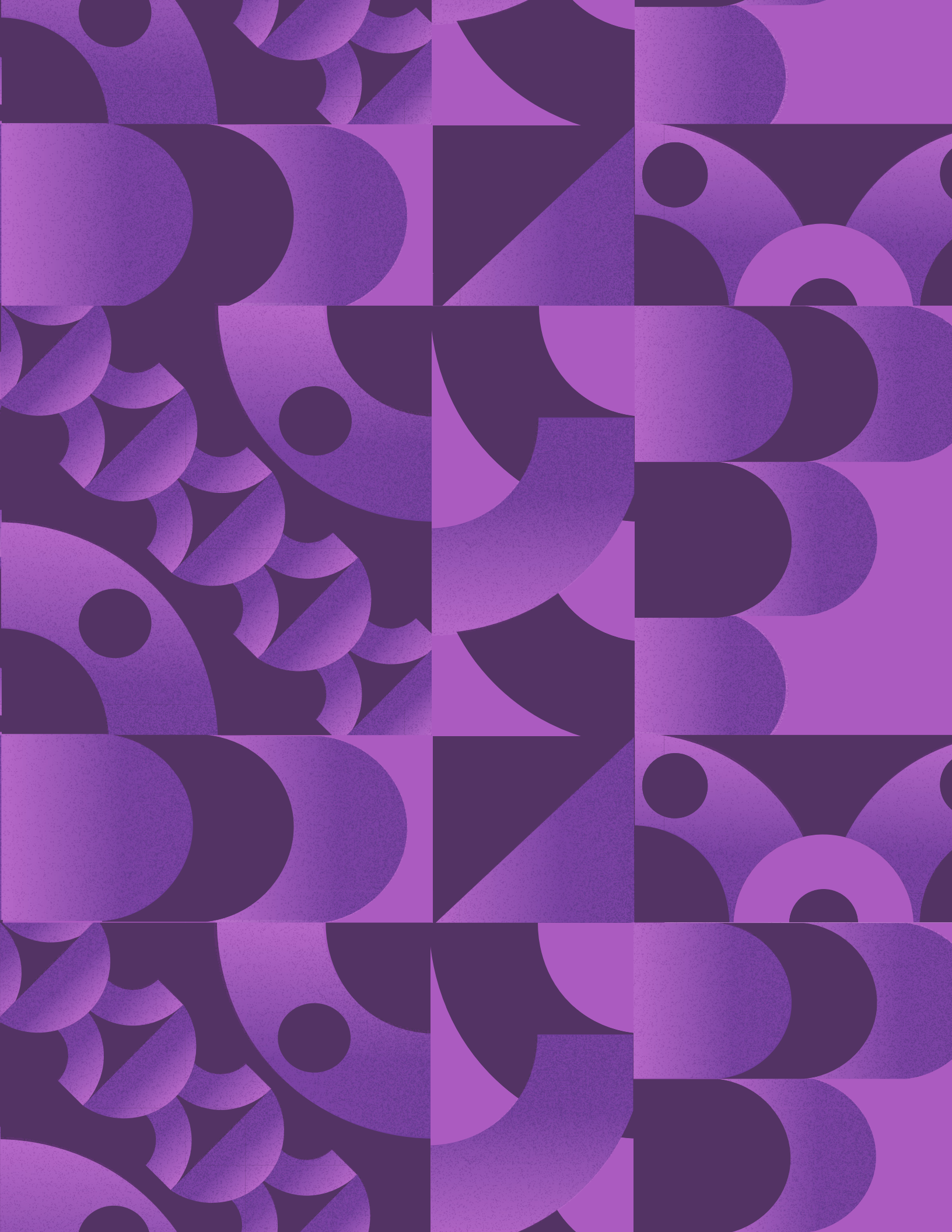
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Manual gráfico de herramientas tecnológicas para Docentes de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, sede San José del Golfo

Proyecto de graduación desarrollado por:
Katherine Isabel Bracamonte López





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

Manual gráfico de herramientas tecnológicas para docentes de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, sede San José del Golfo

Proyecto de graduación desarrollado por:
Katherine Isabel Bracamonte López
Para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre 2026

«Me reservo los derechos de autor, haciéndome responsable de la información sustentada adjunta, en el tema del informe, el análisis y conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de laUniversidad 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 Herrante Gonzalez
Secretario Académico

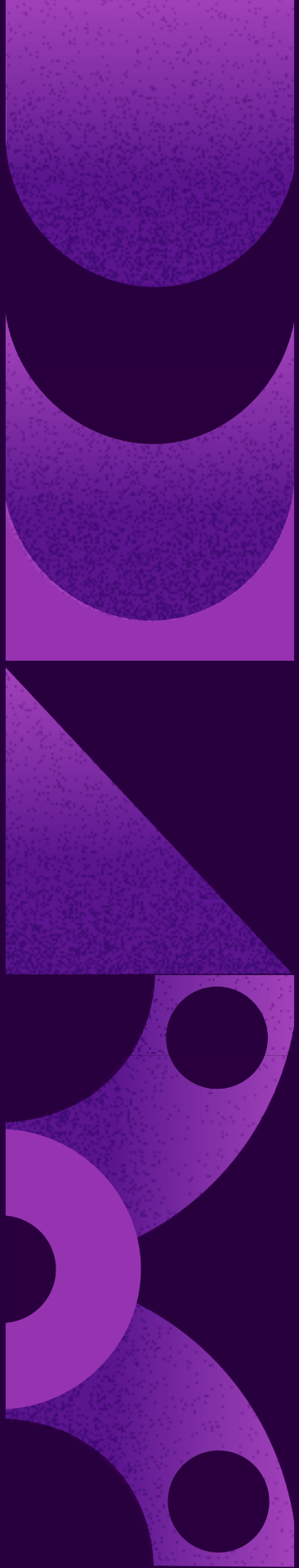
Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

Arq. Francisco Ronaldo Herrante Gonzalez
Secretario Académico

M.A. Sofia Crystal Posada Dubón
Asesora Metodológica

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro
Asesora Gráfica



Agradecimientos

Familia

Agradezco profundamente a mi familia por el apoyo incondicional que me brindaron a lo largo de todo el transcurso de mi carrera universitaria. Su presencia constante, sus palabras de aliento y la confianza depositada en mí fueron pilares esenciales que me sostuvieron en los momentos de mayor exigencia y dificultad. Cada consejo, cada gesto de acompañamiento y cada muestra de comprensión se convirtieron en una fuente de motivación que me impulsó a continuar con firmeza y dedicación.

Su guía no solo fue determinante para mi crecimiento como estudiante, sino que también contribuyó de manera significativa a la construcción de los valores y principios que hoy orientan mi desempeño profesional. Gracias a su ejemplo de esfuerzo, compromiso y perseverancia, he podido forjar las bases de una mejor profesional, capaz de enfrentar retos con responsabilidad y de aportar soluciones con empatía y claridad. Este logro académico, más que un resultado individual, representa también el fruto de su apoyo constante y del vínculo familiar que me inspira a seguir avanzando hacia nuevas metas.

Amigos

Agradezco profundamente a mis amigos Andrea, Natalia, Marck, Tania y Toledo, quienes se convirtieron en un pilar esencial a lo largo de mi trayectoria académica. Ellos fueron fundamentales para ayudarme a descubrir el lado positivo en cada circunstancia, incluso en los momentos de mayor dificultad. Su compañía constante, sus palabras de aliento y la confianza que depositaron en mí hicieron que el recorrido fuera más ligero, motivador y lleno de aprendizajes significativos.

Cada uno, desde su manera particular de acompañar y apoyar, aportó energía, entusiasmo y claridad en los momentos en que más lo necesité. Gracias a su presencia, el proceso académico no solo se transformó en una experiencia enriquecedora, sino también en una vivencia compartida que fortaleció la amistad y el compromiso mutuo. Este logro, más allá de ser un resultado individual, refleja también el valor de la unión, la solidaridad y el apoyo incondicional que recibí de ellos, quienes marcaron una huella imborrable en mi formación personal y profesional.

Asesores

Mi más sincero reconocimiento y agradecimiento a la M.A. Sofía Posada y a la M.A. Carolina Aguilar, cuya guía experta fue determinante en cada una de las etapas de este proceso. Su acompañamiento, caracterizado por la dedicación, el compromiso y el profesionalismo, se convirtió en un apoyo invaluable que orientó con claridad las decisiones tomadas y fortaleció la calidad del trabajo realizado.

Ambas aportaron no solo sus conocimientos especializados, sino también su capacidad para transmitir confianza y motivación, elementos que resultaron esenciales para superar los retos académicos y personales que surgieron en el camino. Gracias a su orientación constante, fue posible consolidar aprendizajes significativos y alcanzar los objetivos planteados con rigor y excelencia. Este proyecto no habría tenido la misma solidez sin su valiosa intervención, que dejó una huella profunda en mi formación profesional y en la manera de concebir la práctica académica con responsabilidad y sentido humano.

Índice

Capítulo I: Introducción

1.1 Antecedentes del problema de comunicación visual _____ 12

1.2 Contextualización de la necesidad y oportunidad de diseño _____ 13

1.3 Definición del problema _____ 14

1.4 Justificación _____ 16

1.5 Objetivos _____ 18

Capítulo II: Perfiles

2.1 Perfil del cliente _____ 21

2.2 Perfil del grupo objetivo _____ 27

Capítulo III: Planeación Operativa

3.1 Previsión de insumos y costos _____ 44

3.2 Flujograma del proceso creativo _____ 49

3.3 Cronograma de trabajo del proceso creativo _____ 54

Capítulo IV: Marco Teórico

4.1 Dimensión social y ética _____ 56

4.2 Dimensión estética y funcional _____ 57

Capítulo V: Definición Creativa

5.1 Brief _____ 61

5.2 Descripción de la estrategia de la pieza de diseño _____ 63

5.3 Insight _____ 65

5.4 Concepto creativo _____ 68

5.5 Premisas de diseño _____ 71

Capítulo VI: Proceso de Producción Gráfica

6.1 Previsualización _____ 76

6.2 Nivel de producción gráfica 1 _____ 78

6.3 Nivel de producción gráfica 2 _____ 87

6.4 Nivel de producción gráfica 3 _____ 94

6.5 Propuesta gráfica final fundamentada _____ 101

6.6 Vista preliminar de la pieza gráfica _____ 102

6.7 Lineamientos para la puesta en práctica _____ 143

6.8 Cotización y honorarios _____ 144

Capítulo VII: Síntesis del Proceso

7.1 Lecciones aprendidas _____ 147

7.2 Conclusiones _____ 150

7.3 Recomendaciones _____ 152

7.4 Bibliografía _____ 155

7.5 Glosario _____ 158

7.6 Anexos _____ 161

7.7 Índice de figuras _____ 181

7.8 Índice de tablas _____ 186

Presentación

La Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en su sede de San José del Golfo, enfrenta la necesidad urgente de fortalecer las competencias digitales de su cuerpo docente. La ausencia de un documento estructurado que oriente el uso de herramientas tecnológicas ha limitado la innovación pedagógica, afectando tanto la planificación académica como la calidad del entorno educativo.1

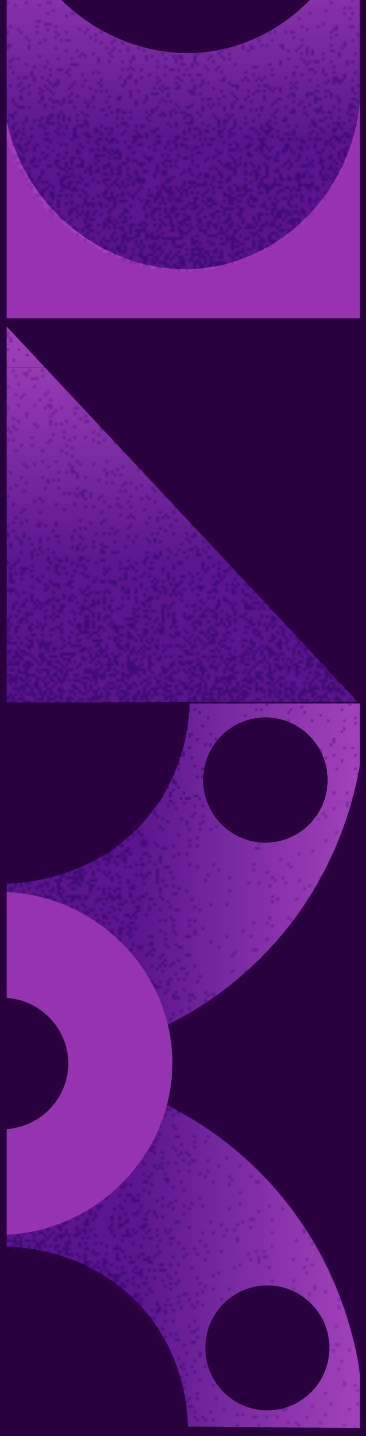
Este proyecto propone el diseño de un manual digital exclusivo para docentes, enfocado en integrar plataformas como Canva, Google Slides, PowerPoint y otras herramientas útiles para la preparación de materiales didácticos, impartición de clases y gestión de contenidos educativos. Basado en principios de diseño centrado en el usuario y accesibilidad. El manual busca facilitar su implementación mediante navegación clara, recursos visuales interactivos y ejemplos prácticos.

La propuesta surge del diagnóstico realizado a los 10 docentes de la sede, quienes expresaron una alta disposición a mejorar sus habilidades digitales y una marcada preferencia por talleres prácticos. Los resultados revelan una comunidad académica comprometida con la modernización, pero que requiere apoyo técnico y gráfico para fortalecer sus prácticas docentes.

El manual se diseñará con herramientas profesionales como Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign, integrando plantillas visuales, diagramación coherente y navegación intuitiva. Su implementación apunta a consolidar una estrategia institucional que proyecte una identidad profesional, organizada y alineada con los desafíos digitales contemporáneos.2

Palabras clave: Manual digital, capacitación docente, herramientas tecnológicas, comunicación visual, diseño gráfico, Facultad de Humanidades, educación universitaria, USAC, tecnología educativa.

1 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025
2 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.



Capítulo I
Introducción

Se describen los antecedentes, la definición y la delimitación del problema de comunicación visual, además de la justificación y los objetivos del proyecto.

1.1 Antecedentes del Problema

La Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, enfrenta una serie de situaciones que afectan gravemente la calidad de su comunicación institucional y el desarrollo de procesos educativos eficientes. Uno de los principales antecedentes es la dependencia de métodos tradicionales para la elaboración y difusión de contenidos, en parte debido a la falta de un departamento especializado en comunicación visual y diseño. Esta ausencia ha obligado al cuerpo docente a asumir tareas de diagramación y gestión de contenido sin formación técnica ni una guía estructurada, generando materiales con estilos dispares, poca coherencia visual y baja accesibilidad.

Además, la inexistencia de un manual institucional de herramientas tecnológicas ha limitado la integración efectiva de plataformas digitales en los procesos de enseñanza. Los docentes deben recurrir a su propio criterio y experiencia individual para utilizar herramientas digitales, lo que ha derivado en un uso desigual de la tecnología y una falta de estandarización en las metodologías aplicadas. Este manejo fragmentado impide la implementación de estrategias colaborativas además obstaculiza el desarrollo de competencias digitales y afecta directamente la experiencia pedagógica del estudiantado.3

Otro factor que influye directamente en el problema es la diversidad de perfiles y necesidades del grupo docente, compuesto por profesionales con distintos niveles de dominio tecnológico, hábitos laborales y estilos de vida. Aunque existe una alta disposición a mejorar sus competencias digitales, como lo demuestran los resultados del diagnóstico, esta motivación no ha sido respaldada por una estrategia institucional que priorice el fortalecimiento de habilidades tecnológicas ni por espacios formativos que respondan a sus preferencias, como talleres prácticos.4

Estos antecedentes evidencian la urgencia de implementar una estrategia de comunicación visual estructurada que responda a las condiciones reales de la Facultad y al perfil de su comunidad académica. La creación de un manual digital que articule el uso de herramientas tecnológicas de manera accesible, funcional y estandarizada no solo atiende las carencias actuales, sino que facilitará la modernización del entorno educativo, fomentará la equidad en la formación digital y mejorará sustancialmente la calidad de la comunicación institucional.5

3 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025
4 Amada Godoy (Gestora virtual de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 13 de mayo de 2025
5 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

1.2 Contextualización de la necesidad y oportunidad de diseño

Contexto institucional

La sede de San José del Golfo, perteneciente a la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, presenta desafíos en la integración tecnológica dentro de sus procesos educativos. Los docentes han asumido la elaboración de materiales educativos sin contar con una guía estructurada que les facilite el uso de herramientas digitales, lo que ha limitado la innovación pedagógica y la calidad visual de los contenidos. Ante este panorama, surge la necesidad de desarrollar un documentación que de soporte y estandarice el uso de herramientas tecnológicas que permitan dar unidad visual al material de apoyo generado por los docentes y así fortalecer la calidad y accesibilidad de la enseñanza

Contexto social

La comunidad educativa de San José del Golfo se encuentra en un entorno donde el acceso a tecnologías es desigual y donde la virtualidad ha cobrado relevancia como medio para ampliar oportunidades formativas. La demanda de metodologías flexibles y recursos digitales adaptados a las realidades locales ha aumentado, especialmente entre estudiantes que requieren materiales más interactivos, accesibles y actualizados. Sin embargo, la falta de capacitación institucional ha dificultado que los docentes incorporen herramientas tecnológicas de manera efectiva. El diseño de un manual visualmente claro, funcional y pedagógicamente orientado representa una oportunidad para promover la equidad educativa y responder a las necesidades sociales de una comunidad en transformación.

Contexto institucional y comunicacional

Desde una perspectiva comunicacional, la Facultad de Humanidades no cuenta con una estrategia visual unificada ni con protocolos que orienten la producción de recursos digitales en sus sedes regionales. La comunicación institucional se ha desarrollado de forma empírica, con criterios individuales que han generado una fragmentación estética y funcional. Esta falta de cohesión limita la identificación de materiales oficiales, debilita la percepción de profesionalismo y afecta la eficiencia en la difusión de información académica. Además, la carencia de estrategias de capacitación tecnológica ha impedido que los docentes actualicen sus prácticas pedagógicas. En este contexto, se busca apoyar en una solución que articule diseño, tecnología y pedagogía, facilitando la adopción de herramientas digitales y mejorando la comunicación visual de los materiales educativos producidos por el cuerpo docente.

1.3 Definición del problema

¿Dónde ocurre?

En la Facultad de Humanidades de San José del Golfo, sede de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

¿Cómo se presenta?

Se manifiesta en la falta de un documentación que estandarice el uso de herramientas tic que faciliten la docencia y la elaboración de material de apoyo para los docentes, lo que dificulta su capacitación y la integración eficiente de plataformas digitales en los procesos de enseñanza.

¿Cuáles son las causas?

La falta de una lineamientos y estándares sobre herramientas tecnológicas, sumada a la ausencia de capacitación institucional en el uso de plataformas digitales, ha generado un entorno educativo con recursos limitados para el desarrollo de materiales tecnológicos. Esto ha provocado una dependencia del conocimiento individual de cada docente, sin una estrategia estandarizada que optimice el aprovechamiento de la tecnología en la enseñanza, afectando la accesibilidad y eficacia de los procesos educativos.

¿Cuáles son las consecuencias?

La baja adopción de tecnologías en el aula ha generado dificultades en la planificación y gestión de clases digitales, afectando la eficiencia en la comunicación institucional y limitando la actualización de prácticas pedagógicas. Esta situación reduce la accesibilidad y la diversidad de metodologías de enseñanza, restringiendo las oportunidades para innovar en los procesos educativos y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

¿A qué o a quiénes afecta directamente?

La falta de recursos confiables para mejorar las competencias digitales impacta a distintos actores dentro del ámbito educativo. Los docentes enfrentan dificultades para fortalecer sus habilidades tecnológicas, mientras que los estudiantes experimentan clases con herramientas poco integradas y menos interactivas, afectando la calidad de su aprendizaje. Además, la administración carece de un protocolo claro para la capacitación tecnológica del personal académico, lo que dificulta la implementación de estrategias efectivas para la innovación educativa.

¿Cuántos están afectados o en qué magnitud?

Directamente, los 10 docentes de la sede de San José del Golfo. Indirectamente, los 80 estudiantes inscritos en el año 2025, quienes dependen de la implementación eficaz de tecnología educativa.

¿Desde cuándo o con qué frecuencia?

Las dificultades han sido recurrentes debido a la falta de una estrategia institucional para capacitar a los docentes

en el uso de herramientas tecnológicas. Se han identificado desafíos constantes en la comunicación digital y en la integración de plataformas para la enseñanza.

Definición y delimitación del problema de comunicación visual

La Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual en la Facultad de Humanidades de San José del Golfo se centra en la ausencia de estrategias efectivas para transmitir información de manera clara, accesible y alineada con las necesidades de la comunidad académica. Este problema se origina en la falta de un manual estructurado de herramientas tecnológicas que permita a los docentes mejorar su competencia digital, lo que ha generado una dependencia del conocimiento individual y la falta de estándares institucionales en la gestión de plataformas educativas.

Los docentes enfrentan dificultades para integrar tecnología en sus clases, los estudiantes experimentan una menor interacción con herramientas digitales, y la administración carece de un protocolo claro para la capacitación tecnológica. Además, la comunicación institucional se ve afectada por la baja adopción de estrategias digitales eficientes, limitando la actualización de prácticas pedagógicas y restringiendo el acceso oportuno a información clave.6

El impacto del problema se extiende a la percepción de la comunidad académica sobre la accesibilidad y calidad de la información proporcionada. Los resultados de encuestas realizadas indican una preferencia significativa por la interacción virtual, con un alto porcentaje de usuarios que consultan información digital de manera frecuente, pero que consideran insuficiente la oferta visual y tecnológica actual. La falta de contenido relevante en redes sociales y boletines digitales ha llevado a una disminución en el interés y compromiso de los estudiantes y docentes.

6 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025

1.4 Justificación

Trascendencia del proyecto

El proyecto responde a una necesidad urgente dentro de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, la integración efectiva y sostenida de herramientas tecnológicas por parte del cuerpo docente en los procesos educativos. La ausencia de un manual estructurado y la limitada capacitación en el uso de plataformas digitales han restringido la calidad de la enseñanza, dificultando la incorporación coherente y equitativa de tecnologías en el contexto académico actual. Frente a esta situación, la intervención del diseño comunicacional adquiere un papel transformador y duradero, al proponer la creación de un manual gráfico y funcional que establezca estándares visuales y tecnológicos. Esta solución no solo responde a una necesidad operativa inmediata, sino que consolida una estrategia institucional a largo plazo mediante contenido accesible, que favorecen el aprendizaje continuo entre los docentes. Al fortalecer la proyección digital de la facultad, el proyecto promueve una transformación pedagógica genuina y posiciona al diseño como herramienta esencial para avanzar hacia una educación más moderna, inclusiva y sostenida.

Incidencia del diseño gráfico

El diseño gráfico desempeña un papel fundamental en el desarrollo del proyecto, al permitir la materialización del contenido del manual en un formato funcional, accesible y visualmente alineado con la identidad institucional. Ante la ausencia de un departamento especializado en comunicación visual dentro de la facultad, esta propuesta no solo cubre una necesidad operativa, sino que también establece lineamientos gráficos reutilizables a futuro. El diseño actúa como un puente entre la tecnología y la pedagogía, facilitando la adopción de herramientas digitales mediante una presentación clara, intuitiva y profesional.

Factibilidad del Proyecto

La factibilidad del proyecto es alta, ya que se cuenta con información detallada sobre el grupo objetivo (10 docentes), acceso completo a las instalaciones de la sede y el acompañamiento del coordinador institucional. Además, la propuesta puede ejecutarse de manera eficiente gracias a la formación académica y la experiencia en diseño gráfico del proyectista, lo cual asegura la capacidad técnica necesaria para abordar cada etapa del proceso, desde la conceptualización hasta la producción gráfica.

En cuanto a la viabilidad técnica, el proyecto dispone de los recursos necesarios para su implementación, incluyendo equipo de cómputo adecuado, software profesional como Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign, así como acceso a plataformas de diseño colaborativo. Estos elementos permiten el desarrollo de materiales visuales de alta calidad, adaptados a las necesidades específicas de la facultad y del grupo docente. Asimismo, la aplicación de metodologías participativas garantiza que los productos generados sean pertinentes y funcionales.

Respecto a la viabilidad económica, el proyecto puede ejecutarse con eficiencia mediante el uso de recursos existentes, como equipo, software, espacios institucionales y capital humano capacitado. En relación con la viabilidad temporal, se ha establecido un cronograma realista y estructurado que contempla todas las fases del proyecto. La experiencia del proyectista en la gestión de tiempos y procesos creativos permite asegurar que el proyecto sea entregado con calidad dentro de los plazos definidos. El proyecto demuestra una alta viabilidad técnica, económica y temporal, respondiendo eficazmente a las necesidades institucionales y garantizando una implementación pertinente, útil y sostenible dentro del contexto académico.

1.5 Objetivos

General

Diseñar un manual digital de herramientas tecnológicas que fortalezca las competencias digitales del cuerpo docente de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, mediante la integración pedagógica de recursos accesibles, funcionales y alineados con sus necesidades reales, con el fin de optimizar la comunicación académica e impulsar la modernización de los procesos de enseñanza en un entorno educativo inclusivo, sostenible y acorde a las exigencias del siglo.

Específicos

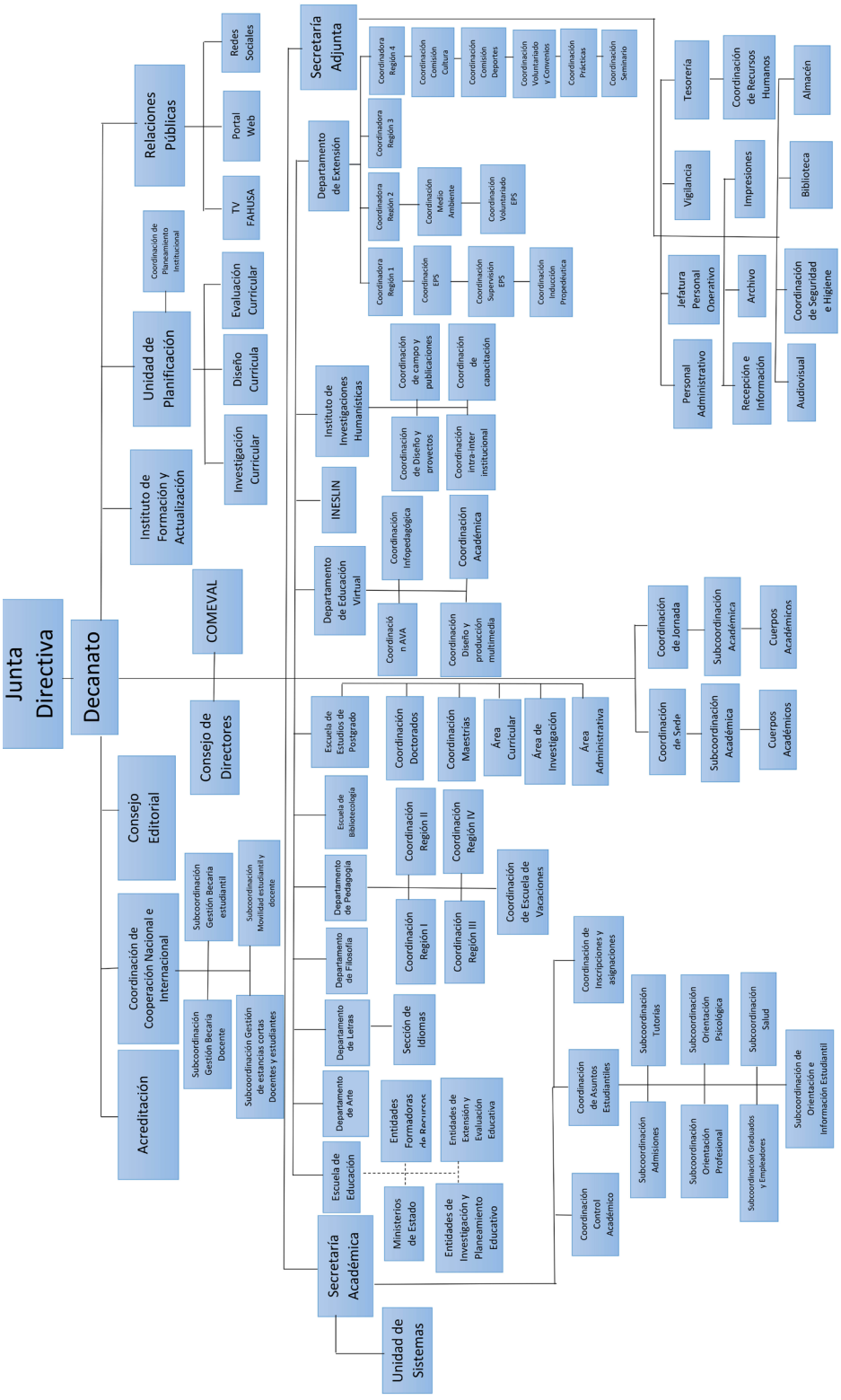
De Comunicación Visual Institucional

Implementar la adopción de una estrategia de comunicación académica más clara y eficiente mediante el uso de recursos visuales digitales que faciliten la interacción entre docentes y la administración de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo.

De Diseño Gráfico

Aplicar principios de diseño centrado en el usuario para desarrollar un manual digital intuitivo, accesible y funcional, que facilite la integración pedagógica de herramientas tecnológicas por parte del cuerpo docente.

Organigrama



Aprobado en el Punto VIGÉSIMOPRIMERO del Acta No. 021-2023 de la sesión de Junta Directiva del 26 de octubre de 2023.

Figura 1. Organigrama de la Facultad de Humanidades, proporcionado por Eleazar Mota.

Capítulo II
Perfiles

Se expone el contexto social en el que se sitúa laFacultad de Humanidades sede San José del Golfo, junto con una descripción detallada del perfil del cliente y del grupo objetivo al que se dirige el proyecto.

2.1 Perfil del cliente

Institución

La Facultad de Humanidades, ubicada en el municipio de San José del Golfo, constituye una extensión significativa de la Universidad de San Carlos de Guatemala, la institución pública más grande y antigua del país. Como referente académico en la región, ofrece una variedad de programas de formación en el ámbito de las humanidades, desempeñando un papel fundamental en la educación superior y en la preparación profesional de sus estudiantes.

Además de su labor educativa, la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, se caracteriza por su compromiso con la investigación y la interacción con la comunidad local. A través de proyectos académicos y actividades de extensión, busca generar un impacto positivo en el desarrollo social y cultural de San José del Golfo y sus alrededores. Su influencia va más allá del ámbito académico, promoviendo el conocimiento y la participación activa en la transformación de su entorno.7

7 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025

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

La Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se configura como una unidad académica con vocación social, orientada a brindar formación superior en contextos regionales con acceso limitado a recursos tecnológicos y pedagógicos. Su enfoque institucional se fundamenta en el compromiso con la equidad educativa, la inclusión territorial y el fortalecimiento de capacidades docentes y estudiantiles en zonas fuera del núcleo urbano.

Desde una perspectiva social, esta sede responde a las necesidades de comunidades que enfrentan barreras estructurales en el acceso a la educación superior, ofreciendo programas académicos que buscan ampliar las oportunidades de formación profesional en áreas humanísticas. La institución promueve valores como la responsabilidad social, la participación comunitaria y el desarrollo integral, reconociendo el papel transformador de la educación en contextos vulnerables.

El enfoque social de la sede se manifiesta en la atención personalizada a sus estudiantes, la cercanía con las dinámicas locales y el esfuerzo por adaptar los procesos educativos a las condiciones reales del entorno. A pesar de las limitaciones en infraestructura y conectividad, la facultad mantiene una postura activa en la búsqueda de soluciones que favorezcan la calidad académica, la actualización docente y la mejora continua de los servicios educativos.

En relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), la sede San José del Golfo se alinea con el ODS 4: Educación de calidad, al ofrecer formación superior en zonas con menor acceso a recursos, y con el ODS 10: Reducción de las desigualdades, al contribuir con la descentralización de la educación universitaria y la inclusión de sectores históricamente marginados.

Departamento y descripción

La Facultad de Humanidades, con sede en el municipio de San José del Golfo, constituye una unidad académica dentro de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Su establecimiento responde al objetivo de expandir las oportunidades de educación superior en diversas regiones del país. La función principal de esta Facultad es la formación de profesionales en el campo de las Humanidades a nivel de Licenciatura, ofreciendo programas académicos pertinentes a las necesidades de la región. La Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, mantiene vínculos académicos con la Facultad de Humanidades del Campus Central y la Dirección General de Docencia. La gestión administrativa y financiera de su personal se encuentra bajo la responsabilidad del centro universitario.8

8 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de

Información general

Historia

«El 9 de noviembre de 1944, la Junta Revolucionaria de Gobierno, emitió el decreto No. 12 por medio del cual se otorgaba autonomía a la Universidad de San Carlos de Guatemala. El decreto en mención entró en vigencia el 1 de diciembre del mismo año e indicaba en el Artículo 3° la integración de la Universidad por siete Facultades, entre ellas la Facultad de Humanidades.

El proyecto de creación de la Facultad de Humanidades fue presentado al Consejo Superior Universitario el 5 de diciembre del mismo año y el 9 de dicho mes, el Rector de la Universidad propone integrar provisionalmente la Junta Directiva de la Facultad según consta en Punto TERCERO de dicha sesión.

El 17 de septiembre de 1945, mediante el acta No. 78 PUNTO DÉCIMO SEXTO el Consejo Superior Universitario funda la Facultad de Humanidades y se declara aquella ocasión como "Día de la Cultura Universitaria".

En este breve recorrido histórico, aparecen personajes propulsores del anhelado proyecto de fundación. Quedan grabados en nosotros como símbolos de una generación representada por ellos, los nombres de: Juan José Arévalo, Raúl Osegueda Palala, Adolfo Monsanto, Juan J. Orozco Posadas, Jorge Luis Arriola, José Rölz Bennett, Mardoqueo García Asturias, Edelberto Torres, Alfredo Carrillo Ramírez, Luis Martínez Mont.

La Facultad nace en la vida académica con el funcionamiento de cuatro secciones: Filosofía, Historia, Letras y Pedagogía. El profesorado se obtenía luego de cuatro años de estudio y dos años más para el doctorado. Además de esos títulos, que se otorgaban a los estudiantes regulares, la Facultad ofrecía certificaciones de asistencia a estudiantes no inscritos formalmente.

La primera Junta Directiva de la Facultad de Humanidades estuvo integrada de la siguiente forma: Decano, Licenciado José Rólz Bennett; como vocales interinos, del primero al quinto: señores, Luis Cardoza y Aragón, Ricardo Castañeda Paganini, Antonio Goudbaud Carrera, Edelberto Torres, Alberto Velásquez. El primer secretario fue el doctor Raúl Osegueda Palala, luego el licenciado Enrique Chaluleu Gálvez.

En sus inicios la Facultad de Humanidades estuvo ubicada en el edificio de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales: 9ª. Av. sur y 10ª. Calle, Zona 1. Posteriormente se trasladó a la 9ª. Av. y 14 calle, zona 1, hoy Bufete Popular. A finales de la década de los sesenta se trasladó al Campus de la Ciudad Universitaria, Zona 12, edificio S-5. En la actualidad se ubica en el edificio S-4. De la Facultad de Humanidades han egresado humanistas eminentes. Se citan, en Filosofía a Rodolfo Ortiz Amiel y José Mata Gavidia; Historia, a Héctor

Samayoa Guevara y Daniel Contreras; en Pedagogía y Ciencias de la Educación a Carlos González Orellana y Luis Arturo Lemus; en Psicología a Fernando de León Porras y León Valladares; en Literatura a Ricardo Estrada y Carlos Mencos Deká. El Decano José Rölz Bennett cumplió su primer período, de 1945 a 1950, tiempo durante el cual se dieron valiosas realizaciones. En reconocimiento a su labor fue electo nuevamente para un segundo período, de 1950 a 1954. En 1947, se creó la Escuela Centroamericana de Periodismo adscrita a la Facultad de Humanidades. Tiempo después las secciones de Arte, Bibliotecología, Idiomas, Historia y Psicología. En 1974 y 1975, los Departamentos de Psicología y de Historia, así como la Escuela Centroamericana de Periodismo pasaron a constituir unidades independientes de la Facultad de Humanidades.

En 1998, el Consejo Superior autorizó la separación de la Escuela de Formación de Profesores de Enseñanza Media EFPEM. El Programa que inicialmente se llamó Secciones Departamentales fue cambiado por Programa Fin de Semana según Punto TRIGÉSIMO SEGUNDO, Inciso 32.1 del Acta No. 11-2008 del 15 de julio de 2008».9

Visión

«Ser la entidad rectora en la formación de profesionales humanistas, con base científica y tecnológica de acuerdo con el momento socioeconómico, cultural, geopolítico y educativo, con impacto en las políticas de desarrollo nacional, regional e internacional.»10

Misión

«La Facultad de Humanidades, es la Unidad Académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala, especializada en la formación de profesionales con excelencia académica en las distintas áreas humanísticas, que inciden en la solución de los problemas de la realidad nacional».11

Objetivos

«La Facultad de Humanidades se propone, como objetivos fundamentales:

Integrar el pensamiento universitario, mediante una visión conjunta y universal de los problemas del hombre y del mundo.

Investigar en los campos de las disciplinas filosóficas, históricas, literarias, pedagógicas, psicológicas, lingüísticas, y en los que con ellas guardan afinidad y analogía.

Enseñar las ramas del saber humano enunciadas en el inciso anterior, en los grados y conforme a los planes que adelante se enuncian.

Preparar y titular a los Profesores de Segunda Enseñanza (Enseñanza

9 «Historia», Facultad de Humanidades, acceso el 05 de mayo de 2025,https://humanidades.usac.edu.gt/portal/
10 «Visión», Facultad de Humanidades, acceso el 05 de mayo de 2025,https://humanidades.usac.edu.gt/portal/
11 «Misión», Facultad de Humanidades, acceso el 05 de mayo de 2025,https://humanidades.usac.edu.gt/portal/

Secundaria) tanto en las Ciencias Culturales como en las Ciencias Naturales y en las artes. Para este propósito debe colaborar estrechamente con las demás Facultades que integran la Universidad de San Carlos de Guatemala, así como con las Academias, Conservatorios e Institutos que ofrecen enseñanzas especializadas.

Dar en forma directa a los universitarios, y en forma indirecta a todos los interesados en las cuestiones intelectuales, una base de cultura general y de conocimientos sistemáticos del medio nacional, que les es indispensable para llenar eficazmente su cometido en la vida de la comunidad.

Crear una amplia y generosa conciencia social en el conglomerado universitario, a fin de articular la función de la Universidad y de sus estudiantes y egresados con las altas finalidades de la colectividad. Realizar las labores de extensión cultural que son necesarias para mantener vinculada a la Universidad con los problemas y con las realidades nacionales. Coordinar sus actividades con Bibliotecas, Museos, Academias, Conservatorios y con todas aquellas instituciones que puedan cooperar a la conservación, al estudio, a la difusión y al avance del arte y de las disciplinas humanísticas.

Cumplir todos aquellos otros objetivos que por su naturaleza y su orientación le competan.»12

Valores

«Ética, calidad, eficiencia, eficacia, pertinencia, equidad».13

Cobertura

La Facultad de Humanidades tiene presencia en una amplia variedad de departamentos en Guatemala, incluyendo Alta Verapaz, Baja Verapaz, Chimaltenango, Chiquimula, Escuintla, Guatemala, Huehuetenango, Izabal, Jalapa, Jutiapa, Petén, Progreso, Quetzaltenango, Quiché, Retalhuleu, San Marcos, Santa Rosa, Sacatepéquez, Sololá, Suchitepéquez, Totonicapán y Zacapa.14

Beneficiarios

80 estudiantes inscritos en 2025.
10 profesores dentro de la planta docente de 2025.15

Fuente de Financiamiento

Forma parte del presupuesto ordinario de la Universidad de San Carlos de Guatemala.16

12 «Objetivos», Facultad de Humanidades, acceso el 05 de mayo de 2025,https://humanidades.usac.edu.gt/portal/
13 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025
14 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025
15 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025
16 Eleazar Francisco Mota Guevara (Coordinador de la sede de San José del Golfo), en conversación con el autor, 25 de abril de 2025

Antecedentes



Figura 2.Ejemplo de un proyecto realizado por coordinación. Enviado por correo electrónico.

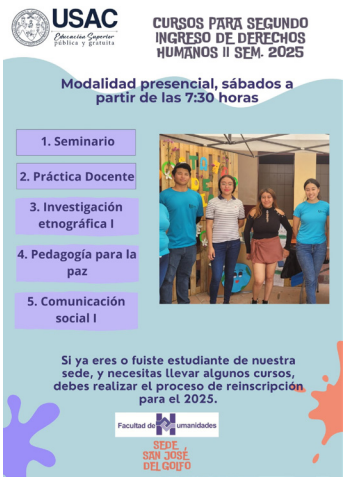


Figura 3.Curso para Licenciatura en ciencias naturales. Extraído de su página oficial de Facebook

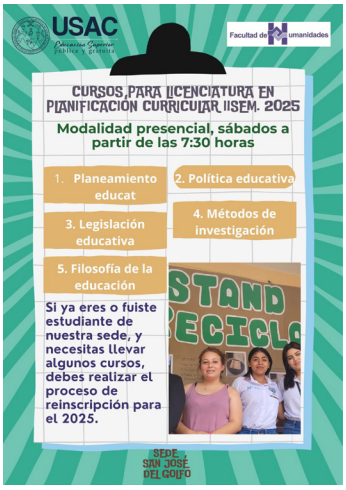


Figura 4.Ejemplo de un proyecto realizado por coordinación. Enviado por correo electrónico.



Figura 5.Curso para segundo ingreso de derechos humanos.Extraído de su página oficial de Facebook.

2.2 Perfil del grupo objetivo

Población universal

El grupo objetivo de este proyecto está compuesto por los docentes de la Facultad de Humanidades, específicamente en la sede de San José del Golfo. Geográficamente, la población de interés se ubica dentro del departamento de Guatemala. En cuanto al rango etario, se ha definido que los profesionales participantes tienen entre 27 y 50 años. Esta segmentación permite enfocar el análisis y las estrategias del proyecto en función de las necesidades y particularidades del cuerpo docente de esta sede académica, asegurando un abordaje más preciso y efectivo.

Muestra

El estudio abarca la totalidad del cuerpo docente de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, integrado por 10 profesionales. La accesibilidad completa a este grupo permitió la recopilación de respuestas de todos los docentes, asegurando que el análisis de los resultados se fundamentan en la información proporcionada por la totalidad de la población objetivo de esta sede. Esto permite una comprensión detallada de sus perspectivas sin necesidad de realizar inferencias basadas en una muestra.

Para la recopilación de información sobre el grupo objetivo, conformado por los 10 docentes de la Facultad de Humanidades en la sede de San José del Golfo, se emplearon diversas herramientas de evaluación con el propósito de obtener datos relevantes y mejorar la precisión del análisis.

En primer lugar, se aplicó un cuestionario digital, diseñado para recopilar información clave sobre el perfil y necesidades del grupo objetivo, así como sus percepciones respecto a los recursos tecnológicos disponibles. Esta herramienta permitió la recopilación estructurada de datos, garantizando accesibilidad y eficiencia en el proceso.

Además, se llevaron a cabo dos entrevistas personalizadas con actores estratégicos dentro de la facultad. La primera entrevista se realizó con un representante académico, quien proporcionó una visión institucional sobre la estructura organizativa y los desafíos tecnológicos que enfrenta el cuerpo docente. La segunda entrevista fue conducida con un docente con experiencia en plataformas digitales, lo que permitió conocer de manera detallada las dificultades y oportunidades en la integración de nuevas tecnologías dentro de los procesos de enseñanza. La combinación de estos instrumentos facilitó la obtención de información clave para el desarrollo del proyecto, permitiendo identificar necesidades específicas y oportunidades de mejora en el uso de herramientas tecnológicas dentro de la Facultad de Humanidades.

Características Geográficas

País

Guatemala es un país ubicado en el continente americano, perteneciente a la región de Centroamérica, cuenta con una superficie de 108.889 Km² y mantiene una población de 16,346,950 personas «según censo realizado en el año 2018». Su idioma oficial es el español en la mayoría de las áreas poblacionales, pero existen 22 lenguas Mayas, Garífunas y Xincas que se hablan en distintas secciones de la república donde la población tiene un origen indígena más arraigado.17

Departamento

El departamento de Guatemala, ubicado en la Región Metropolitana, es el más poblado y urbanizado del país. Con una extensión de 2,126 km², concentra la actividad económica, política y cultural, albergando la capital, Ciudad de Guatemala.

Su clima es templado, con variaciones según la altitud, y su economía es el principal motor productivo del país, con fuerte presencia comercial, financiera e industrial. Administrativamente, está compuesto por 17 municipios, siendo Guatemala, Mixco y Villa Nueva los más relevantes.

La población es diversa, predominando la comunidad no indígena, aunque existen grupos mayas como los Kaqchiqueles. La urbanización ha generado una mezcla cultural reflejada en la gastronomía, arquitectura y dinámicas sociales.18

Municipio

El municipio de San José del Golfo está ubicado en la parte nororiental del departamento de Guatemala, dentro de la Región Metropolitana. Se caracteriza por su acceso a través de la ruta al Atlántico (CA-9), tomando el paso a desnivel construido en el kilómetro 17, lo que permite llegar al municipio tras recorrer 11 kilómetros hacia el nororiente.Sus coordenadas geográficas son latitud norte 14° 45’ 35” y longitud oeste 90° 22’ 18”, con una altitud de 1,080 metros sobre el nivel del mar y una extensión territorial de 84 kilómetros cuadrados.19 La población se distribuye en diversas comunidades y sectores que forman parte del municipio. A nivel demográfico, San José del Golfo alberga una combinación de grupos culturales que reflejan la diversidad de la región.

17 «Información Estadística con Enfoque de Género y Pueblos a Nivel Municipal», INE, 2021, acceso el 05 de mayo de 2025, https://www.ine.gob.gt/ine/wp-content/uploads/2022/07/Republica-de-Guatemala.pdf.
18 «Republica de Guatemala», Instituto Nacional de Estadistica, acceso el 05 de mayp de 2025, https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/26/L5pNHMXzxy5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf
19 «Plan de Desarrollo San José del Golfo Guatemala», San José del Golfo 2011 - 2025, acceso el 05 de mayp de 2025, https://portal.segeplan.gob.gt/segeplan/wp-content/uploads/2022/07/san-jose-del-golfo_PDM_104.pdf

Características Sociodemográficas

Edad

Según los datos obtenidos, el 60 % de los docentes encuestados pertenecen al rango de edad de 27 a 30 años, mientras que el 20 % se encuentra entre 40 y 50 años y el 10 % supera los 50 años. En el desarrollo del proyecto, se busca comprender las necesidades de cada grupo etario, pero para efectos de validación futura, se segmentará el Grupo Objetivo de manera más precisa, asegurando un análisis detallado que permita optimizar la aplicación de herramientas tecnológicas en la facultad.20

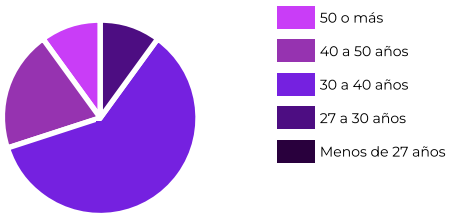


Figura 6. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje del rango de edad de la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

Género

La gráfica de género, basada en 10 respuestas, muestra que el 60 % de los encuestados se identifica como femenino, lo que equivale a 6 personas, mientras que el 40 % corresponde a individuos que se identifican como masculino, representando a 4 personas. En términos generales, se observa una mayor participación del género femenino dentro de la muestra analizada.21

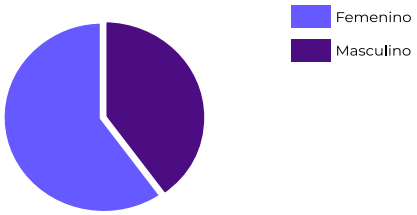


Figura 7. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de género al que pertenece la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

20 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.
21 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

La gráfica sobre el estado civil, basada en diez respuestas, muestra una distribución completamente equitativa. El 50 % de los encuestados se identifica como soltero, lo que equivale a cinco personas, mientras que el otro 50 % se identifica como casado, representando también a cinco personas. En esta muestra, se observa una paridad absoluta entre ambos grupos.22

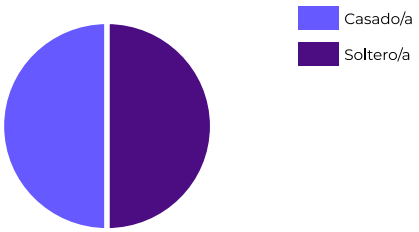


Figura 8. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de estado civil al que pertenece la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

Formación académica

La gráfica circular titulada “Formación Académica Concluida” refleja que el 100 % de las 10 respuestas corresponde a la categoría “Universitario”, representada en color verde. Esto indica que todas las personas encuestadas han finalizado estudios universitarios, sin que se registren respuestas en las categorías de Primario, Básico o Diversificado.23

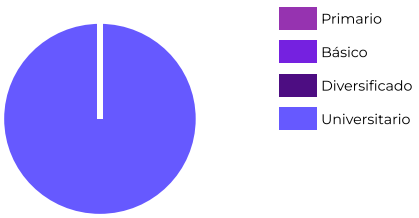


Figura 9. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de escolaridad al que pertenece la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

22 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.
23 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

¿Cuántos años llevas trabajando como docente a nivel universitario? ¿Y específicamente en la Facultad de Humanidades de San José del Golfo?

La Facultad de Humanidades de San José del Golfo presenta un cuerpo docente estable, con un 70 % de profesores con cinco años o más de experiencia. El 30 % restante corresponde a docentes más recientes, distribuidos entre quienes tienen menos de un año y hasta dos años en la institución, sin presencia de docentes con cuatro años exactos de antigüedad. Este panorama refleja una estructura consolidada, acompañada de una moderada incorporación de nuevos miembros, lo que influye en la comunicación interna y el equilibrio entre experiencia y renovación académica.24

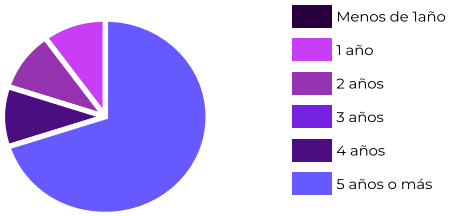


Figura 10. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de años que los docentes han trabajado en la institución, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

Análisis e interpretación

El análisis sociodemográfico revela que la mayoría de los docentes de la Facultad de Humanidades de San José del Golfo son jóvenes, con un 60 % perteneciente al rango de edad de 27 a 30 años. En términos de género, predomina el femenino, representando el 60 % de la muestra, mientras que la distribución del estado civil es equitativa, con un 50 % de docentes solteros y otro 50 % casados. En cuanto a formación académica, todos los encuestados han completado estudios universitarios, lo que refleja un alto nivel de preparación profesional. Asimismo, el 70 % del cuerpo docente cuenta con cinco años o más de experiencia en la institución, lo que demuestra estabilidad dentro del equipo académico. Estos factores pueden influir en la implementación de estrategias de comunicación y en el desarrollo de herramientas tecnológicas adaptadas a las características del profesorado.

24 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

Características Socioeconómicas

¿Tienes hijos u otras personas dependientes económicamente de ustedes?

La gráfica muestra que todos los encuestados tienen personas dependientes económicamente, lo que evidencia una responsabilidad financiera común. Esta situación influye en sus decisiones laborales, en la demanda de beneficios sociales y en la necesidad de apoyo institucional, siendo clave para evaluar la estabilidad financiera y promover la conciliación entre vida laboral y personal, con impacto directo en el bienestar docente.25

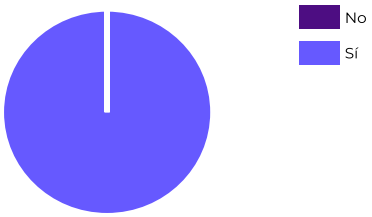


Figura 11. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de docentes que tienen personas dependientes a ellos, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Cuál es la condición de vivienda en la que resides? (Selecciona una opción)

La distribución de la condición de vivienda entre los encuestados muestra que el 80 % reside en vivienda propia, mientras que el 20 % vive en renta. Este resultado sugiere que la mayoría cuenta con estabilidad habitacional, lo que puede influir en su planificación financiera y nivel de seguridad residencial.26

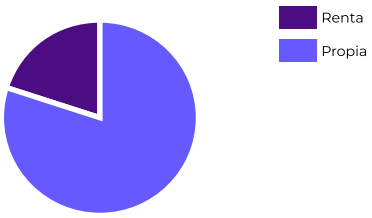


Figura 12. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de la condición de vivienda de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

25 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.
26 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

¿Tienen acceso a servicios básicos como agua potable, electricidad e internet en sus hogares? (Selecciona una opción)

La gráfica circular presenta los resultados de una encuesta sobre el acceso a servicios básicos en los hogares, evidenciando que el 100 % de los encuestados indicaron contar con agua potable, electricidad e internet. Aunque la muestra es reducida 10 respuestas, el dato sugiere una cobertura completa dentro de este grupo específico.27

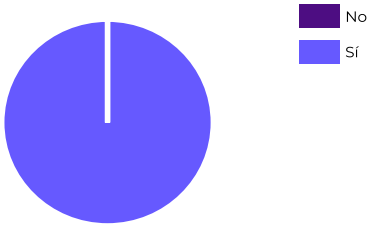


Figura13. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de acceso a servicios básicos de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Qué sueles hacer para recrearse? (Puedes seleccionar más de una opción)

La encuesta sobre actividades recreativas revela que, entre 10 participantes, las más populares son pasear al aire libre e ir de compras/visitar centros comerciales 70 %. Les siguen viajar y leer 60 %, mientras que ver películas en el cine alcanza un 40 %. La opción menos elegida fue hacer ejercicio o practicar deporte, con apenas 20 %.28

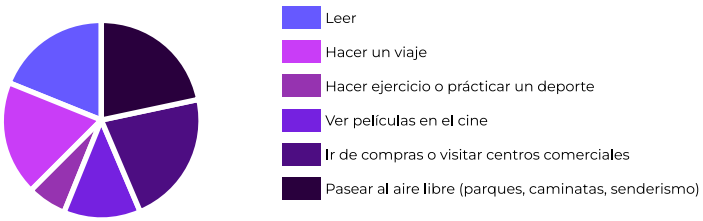


Figura 14. Gráfica de barras que muestra el porcentaje actividades recreativas que hacen los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

27 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.
28 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

Análisis e interpretación

El análisis de los resultados evidencia diversos aspectos clave sobre las características socioeconómicas y hábitos recreativos del cuerpo docente encuestado. Se observa que el 100 % de los participantes tiene personas dependientes económicamente, lo que implica una carga financiera que influye en sus decisiones laborales y en la demanda de beneficios institucionales. En relación con la vivienda, el 80 % reside en propiedad y el 20 % en renta, lo que indica estabilidad habitacional para la mayoría. Además, todos los encuestados cuentan con acceso a servicios básicos como agua potable, electricidad e internet, reflejando una cobertura completa dentro del grupo estudiado. En cuanto a recreación, las actividades más elegidas fueron pasear al aire libre e ir de compras o visitar centros comerciales (70 %), seguidas de hacer un viaje y leer (60 %), mientras que ver películas en el cine (40 %) y hacer ejercicio o practicar deporte (20 %) fueron menos frecuentes. Estos datos proporcionan una visión integral del perfil del grupo, lo que puede servir como referencia para mejorar las condiciones institucionales y desarrollar programas de apoyo alineados con sus necesidades.29

Características Psicográficas

¿Cómo describirías tu estilo de vida fuera de la docencia? (Puedes seleccionar más de una opción)

La gráfica de barras refleja tendencias en los estilos de vida fuera de la docencia según las respuestas de los encuestados. Se evidencia un claro predominio de la orientación familiar, ya que el 90 % de los participantes prioriza el tiempo en casa y las relaciones cercanas. Además, el 50 % se identifica como socialmente comprometido, lo que indica una participación activa en actividades comunitarias. Por otro lado, el 30 % busca crecimiento personal de manera independiente, demostrando un enfoque en el desarrollo individual. Finalmente, el 20 % manifiesta afinidad por la creatividad y el uso de plataformas digitales, al identificarse como cultural y artístico/a o digital y tecnológico/a.30

29 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.
30 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.



Figura 15. Gráfica de barras que muestra el estilo de vida con el que se identifican los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Cuáles de estos hábitos forman parte de tu vida cotidiana? (Puedes seleccionar más de una opción)

El análisis de la gráfica evidencia una marcada inclinación hacia el uso de herramientas digitales como principal hábito cotidiano, con un 80 % de los encuestados recurriendo a ellas para organizar tareas o aprender nuevas habilidades. Además, la lectura de libros, revistas o artículos y la asistencia a eventos académicos comparten una alta participación, con un 60 % cada una, lo que sugiere un interés significativo en el aprendizaje estructurado. Por otro lado, la participación en actividades culturales o artísticas es la menos frecuente, alcanzando solo el 30 %, lo que indica que los encuestados priorizan el desarrollo académico y profesional sobre expresiones creativas.31

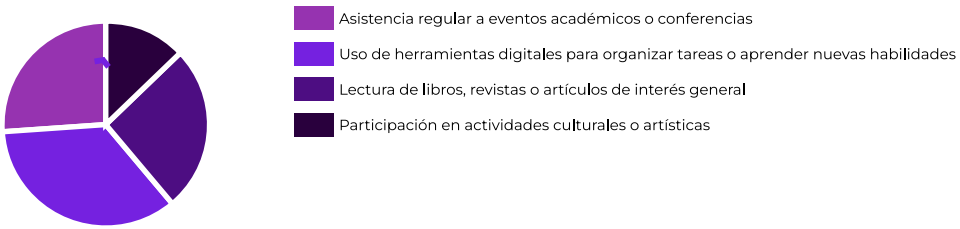


Figura 16. Gráfica de barras que muestra los hábitos de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

31 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

¿Cuáles son tus principales motivaciones en la vida? (Selecciona hasta 2 opciones)

La gráfica muestra que los encuestados priorizan el crecimiento profesional y académico junto con el fortalecimiento de relaciones personales, reflejando un equilibrio entre desarrollo individual y conexión social. Aunque valoran los proyectos creativos y el aprendizaje continuo, estos ocupan un lugar secundario, mientras que la contribución a causas sociales es la menos mencionada, evidenciando una orientación más hacia el crecimiento personal que hacia el impacto comunitario.32

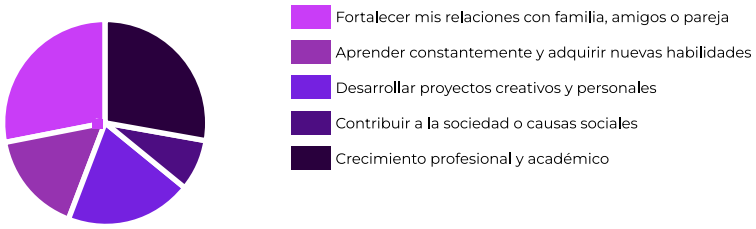


Figura 17. Gráfica de barras que muestra las motivaciones en la vida de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Qué valores consideras más importantes en tu día a día? (Puedes seleccionar hasta 3 opciones)

El análisis de la gráfica revela que los valores más destacados entre los encuestados son la responsabilidad y el compromiso, junto con la colaboración y el trabajo en equipo, ambos con un 80 % de selección. La innovación y creatividad, así como la ética y justicia, también son relevantes, con un 60 % de elección. En contraste, la independencia y autonomía reciben menor prioridad, con un 40 % de selección. Estos resultados reflejan una inclinación hacia valores colectivos y éticos, enfatizando la importancia del trabajo conjunto, la responsabilidad compartida y la equidad en el desarrollo profesional y educativo.33

32 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.
33 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

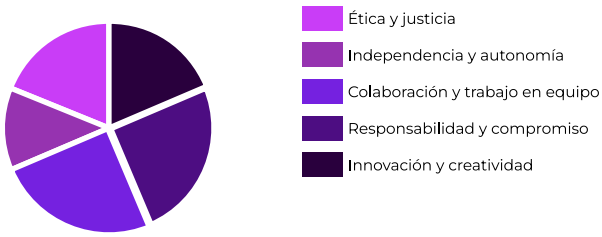


Figura 18. Gráfica de barras que muestra los valores más importantes para los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

Análisis e interpretación

El análisis de los datos psicográficos muestra que los docentes priorizan las relaciones familiares, el compromiso social y el crecimiento personal, aunque la participación en actividades culturales y digitales es menos frecuente. En su vida cotidiana, el uso de herramientas digitales es el hábito predominante, seguido por la lectura y la asistencia a eventos académicos, mientras que el interés por expresiones artísticas es menor. Sus principales motivaciones se centran en el desarrollo profesional y el fortalecimiento de relaciones personales, relegando proyectos creativos y causas sociales a un segundo plano. Asimismo, los valores más importantes incluyen la responsabilidad, el compromiso y la colaboración, reflejando una orientación ética y colectiva en su vida profesional y personal.34

Relación entre el Grupo Objetivo y la Institución

¿Qué tan cómodo/a te sientes utilizando diferentes tipos de tecnologías en su labor docente? (por ejemplo, plataformas virtuales, herramientas de videoconferencia, aplicaciones educativas)

La gráfica muestra que el 90 % de los docentes se sienten muy cómodos usando tecnologías educativas (plataformas virtuales, videoconferencias y aplicaciones), mientras que el 10 % reporta comodidad moderada. No hubo respuestas en niveles bajos, lo que evidencia ausencia de dificultades significativas en su uso.

34 Evaluación sobre la funcionalidad del manual de herramientas tecnológicas , Formulario de Google.

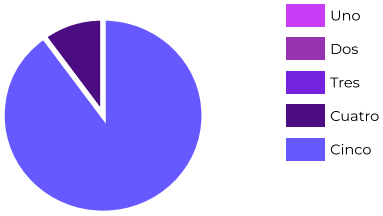


Figura 19. Gráfica de barras que muestra que tan cómodos se sienten utilizando herramientas tecnológicas, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utiliza actualmente en sus clases o para la preparación de sus materiales?

El análisis de la gráfica evidencia una clara preferencia por herramientas tecnológicas visuales y colaborativas en la enseñanza. Canva y PowerPoint destacan como las opciones más utilizadas, con un 90 % de adopción, lo que sugiere una alta valoración por parte de los usuarios debido a su versatilidad en diseño y presentaciones. Google Slides, con un 50 % de uso, refleja una inclinación intermedia hacia plataformas que facilitan la colaboración en línea. Por otro lado, Socrative presenta un menor nivel de adopción, con solo un 20 %, lo que podría deberse a una menor familiaridad o necesidad dentro del contexto educativo analizado. Un aspecto relevante es que ninguno de los encuestados optó por la opción «Ninguna de las anteriores», lo que confirma que el uso de tecnología es una práctica generalizada en la preparación de materiales y el desarrollo de clases.

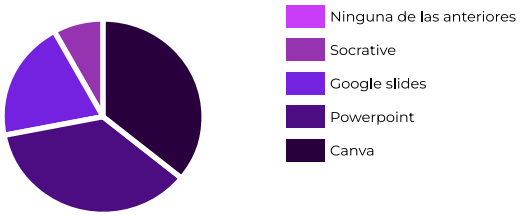


Figura 20. Gráfica de barras que muestra qué tipo de herramientas tecnológicas utilizan los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Cómo prefieres aprender sobre nuevas herramientas tecnológicas?

El análisis de la gráfica evidencia una marcada preferencia por los talleres prácticos (70 %) como método de aprendizaje para nuevas herramientas tecnológicas, lo que sugiere que la audiencia valora la interacción directa y la aplicación inmediata de conocimientos. En contraste, los tutoriales en línea (20 %) y las guías escritas (10 %) tienen menor aceptación, indicando una preferencia reducida por formatos más pasivos. Estos hallazgos destacan la importancia de diseñar estrategias educativas dinámicas y participativas, especialmente en entornos académicos, para maximizar la accesibilidad y efectividad de los materiales de aprendizaje.

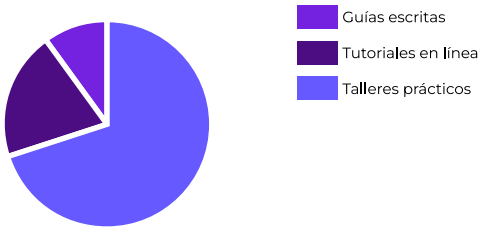


Figura 21. Gráfica de pastel que muestra cómo desean aprender los docentes el uso de herramientas tecnológicas, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

¿Cómo prefieres aprender sobre nuevas herramientas tecnológicas?

La gráfica muestra una respuesta unánime y altamente positiva sobre la propuesta de un manual de herramientas tecnológicas para docentes de la Facultad de Humanidades en San José del Golfo. Con 10 respuestas en total, todas calificaron la idea con la opción más alta, lo que indica un fuerte respaldo y potencial interés en la implementación del manual.

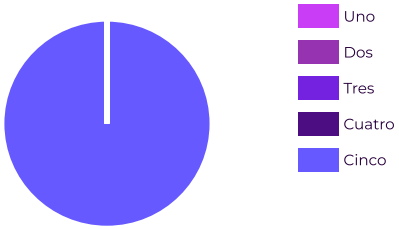


Figura 22. Gráfica de barras que muestra su opinión sobre crear un manual de herramientas tecnológicas, la cual fue extraída del cuestionario realizado.

Análisis e interpretación

El análisis de los datos revela que los docentes presentan un alto nivel de comodidad en el uso de tecnología educativa, lo que facilita la integración de herramientas digitales en la enseñanza. Canva y PowerPoint destacan como las más utilizadas, seguidas por Google Slides y, en menor medida, Socrative. En cuanto al aprendizaje de nuevas herramientas, los talleres prácticos son el método preferido, evidenciando la importancia de enfoques interactivos y aplicados. Además, existe un respaldo unánime a la creación de un manual de herramientas tecnológicas para la Facultad de Humanidades, lo que indica una necesidad clara de recursos estructurados para optimizar su uso en el ámbito académico. Estos hallazgos sugieren que las estrategias de capacitación y los materiales educativos deben priorizar la practicidad, la colaboración y el diseño visual para maximizar su efectividad.

Mapa de empatía

¿Qué piensa y siente?

- Reconoce la tecnología como una herramienta necesaria, aunque desafiante.
- Valora profundamente la enseñanza y aspira a mejorar su desempeño pedagógico.
- Se preocupa por la calidad y accesibilidad de los recursos educativos.
- Espera procesos de capacitación más organizados y adaptados a sus necesidades.

¿Qué ve?

- Recursos limitados para fortalecer sus competencias digitales.
- Materiales institucionales con baja integración tecnológica.
- Ausencia de una estructura formal para capacitarse en plataformas educativas.
- Necesidad de aprender por iniciativa propia ante la falta de apoyo institucional.



¿Qué escucha?

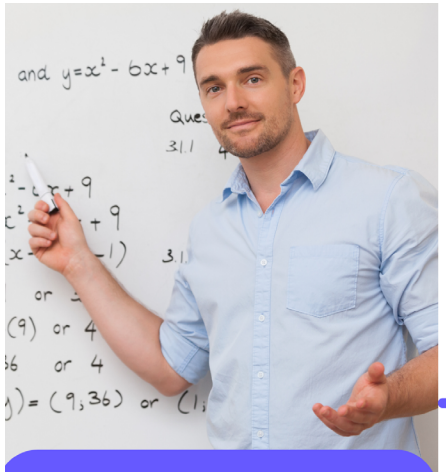
- Comentarios estudiantiles sobre la carencia de herramientas interactivas.
- Directrices institucionales que promueven el uso de tecnología, sin acompañamiento.
- Intercambios entre colegas que reflejan dificultades comunes en la adopción tecnológica.
- Información sobre tendencias digitales en entornos educativos.

¿Qué dice y hace?

- Solicita capacitaciones prácticas y enfocadas en tecnología educativa.
- Utiliza plataformas como Canva, PowerPoint o Google Slides para crear recursos visuales.
- Explora por cuenta propia soluciones digitales que mejoren su práctica docente.
- Participa activamente en discusiones sobre modernización y mejora de la enseñanza.

Figura 23. Mapa de empatía en base a la investigación de la segmentación del Grupo Objetivo. Elaboración propia

Perfil de persona



Juan Rodríguez

Docente

Es un profesor altamente motivado por el aprendizaje continuo y comprometido con su formación en nuevos métodos.

Demografía:

- Edad: 35 años
- Género: Masculino
- Estado civil: Casado
- Formación Académica: Licenciado
- Tiempo de experiencia docente: 5 años o más

Motivaciones

- Desarrollo profesional continuo: Está comprometido con ampliar sus conocimientos y habilidades mediante la formación constante, explorando nuevas metodologías y herramientas educativas.
- Pasión por la docencia: Encuentra en la enseñanza una vocación que le impulsa a innovar y conectar con sus estudiantes de forma

Rol y desafíos personales

- Funciones principales: Diseño e impartición de clases, elaboración de materiales didácticos, evaluación formativa, participación en espacios colegiados
- Retos identificados: Falta de capacitación sistemática en tecnología educativa, dependencia de conocimientos individuales sin apoyo institucional
- Herramientas utilizadas: Canva, PowerPoint, Google Slides
- Preferencias de aprendizaje: Actividades prácticas enfocadas en el uso pedagógico de las TIC

Necesidades

- Diseño e implementación de manuales institucionales para el uso de herramientas digitales
- Programas de formación docente formal en plataformas y recursos tecnológicos
- Establecimiento de protocolos institucionales para fortalecer competencias digitales

Figura 24. Ficha de Persona realizado en base a la investigación de la segmentación del Grupo Objetivo. Elaboración propia.

Capítulo III Planeación Operativa

Se presenta el desarrollo del proceso de planificación y gestión, abarcando la organización de actividades, tiempos y tareas necesarias para la ejecución exitosa del proyecto.

3.1 Previsión de insumos y costos

Listado de insumos

Mobiliario:

Silla de escritorio.
Escritorio.

Equipo:

Laptop para escritorio. (ASUS GAMING A15)
Teléfono celular. (¡Phone 14 Pro)
Tableta gráfica (Wacom Intuos)

Softwares:

Adobe illustrator
Adobe Photoshop
Adobe InDesign
Google Suite
Facebook
Instagram
Whatsapp

Librería:

Cuaderno
Hojas de papel bond.
Bolígrafos .
Lápiz Mongol.
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: Katherine Isabel Bracamonte López

Asesor Metodológico: Catedrático de Proyectos de Graduación 2.

Asesor gráfico: catedrático de EPS.

Contacto directo con la Facultad de Humanidades sede de San José del Golfo, encargado de proveer recursos necesarios para el proyecto: Eleazar Mota.

Cálculo de Costos:

Energía eléctrica:

Total de Consumo de los cuatro meses anteriores:

Enero	-	Q 498.22
Febrero	-	Q 473.45
Marzo	-	Q 475.20
Abril	-	Q 445.5

Fórmula:

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

(498.22 + 473.45 + 475.20 + 445.50)/430 días * 24 horas = Q 0.65

Internet y teléfono:

Total de Consumo de los cuatro meses anteriores:

Enero	-	Q 450.00
Febrero	-	Q 450.00
Marzo	-	Q 450.00
Abril	-	Q 450.00

Fórmula:

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

(450.00 + 450.00 + 450.00 + 450.00)/430 días * 24 horas = Q 0.625

Transporte:

Costo de un viaje con un punto de inicio en San Miguel Petapa - zona 9 (residencia propia) hacia la sede de San José del Golfo Facultad de Humanidades - (Lugar de la realización del EPS): Q 253.81 en carro - Q 146.58 en moto (Este costo es por viaje)

NOTA: Los costos de estos viajes varían, dependiendo la hora.

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.

Laptop:

Valor de la inversión en 2020: Q 15,000.00
Fórmula para el valor actual: VI - VULF = Valor de cierto año

Q 14,000.00 - (Q 14,000.00 * 0.33) = Q 4,620.00 en 2020
Q 9,380.00 - (Q 9,380.00 * 0.33) = Q 3,095.40 en 2021
Q 6,284.60 - (Q 6,284.50 * 0.33) = Q 2073.92 en 2022
Q 4,210.68 - (Q 4,210.68 * 0.33) = Q 1,389.52 en 2023
Q 2,821.15 - (Q 2,821.15* 0.33) = Q 930.98 en 2024
Q1,890.17 - (Q 1,890.17 * 0.33) = Q 623.76 en 2025

Fórmula para depreciación:

VI * VULFMeses * Días * Horas= Depreciación por hora
205.84 8640
623.76 * 33%12 * 30 * 24 = Q 0.0238 costo por hora

Tableta gráfica:

Valor de la inversión en 2021: Q 646.00

Fórmula para el valor actual:

VI - VULF = Valor de cierto año

Q 646.00 - (Q 646.00 * 0.33) = Q 432.82 en 2022
Q 432.82 - (Q 432.82 * 0.33) = Q 289.98 en 2023
Q 289.98 - (Q 289.98 * 0.33) = Q 200.31 en 2024
Q 200.31 - (Q 200.31 * 0.33) = Q134.20 en 2025

Fórmula para depreciación:

VI * VULFMeses * Días * Horas= Depreciación por hora
134.20 * 33%12 * 30 * 24 = Q 0.0051 costo por hora

Teléfono:

Valor de la inversión en 2024: Q 5,499.00

Fórmula para el valor actual:

VI - VULF = Valor de cierto año
Q 5,499.00 - (Q 5,499.00 * 0.33) = Q 1,814.67 en 2025

Fórmula para depreciación:

VI * VULFMeses * Días * Horas= Depreciación por hora
1,814.67 * 33%12 * 30 * 24 = Q 0.0693 costo por hora

Escritorio:

Valor de la inversión en 2024: Q 1,495.00

Fórmula para el valor actual:

VI - VULF = Valor de cierto año
Q 1,495.00 - (Q 1,495.00 * 0.33) = Q 493.35 en 2025

Fórmula para depreciación:

VI * VULFMeses * Días * Horas= Depreciación por hora 162.81
493.35 * 33%12 * 30 * 24 = Q 0.0188 costo por hora

Silla:

Valor de la inversión en 2024: Q 495.00

Fórmula para el valor actual:

VI - VULF = Valor de cierto año
Q 495.00 - (Q 495.00 * 0.33) = Q 163.35 en 2025

Fórmula para depreciación:

VI * VULFMeses * Días * Horas= Depreciación por hora
163.35 * 33%12 * 30 * 24 = Q 0.0062 costo por hora

Membresía de Softwares

Creative Cloud de Adobe: Membresia 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

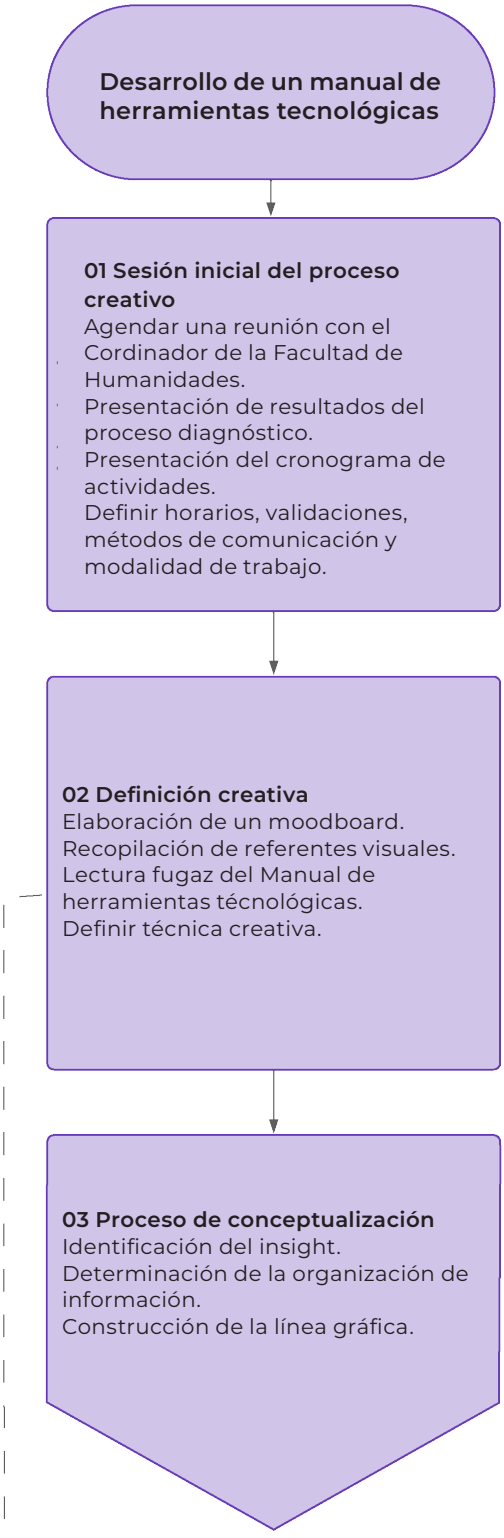
Membresia gratis, adquirida por FARUSAC para el Plan de Estudiantes/Educativo.

Librería

Cuaderno	-	Q 12.00
100 Hojas bond	-	Q 10.80
3 Bolígrafos	-	Q 4.50
Lápiz Mongol	-	Q 1.60
Borrador	-	Q 3.75
Post - it	-	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 del Proceso Creativo



01 | Sesión inicial del proceso creativo
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo
Reunión: 1 hora y media.
Presentación de resultados y cronograma de actividades: 7 horas.
Realización de Briefeing 6 horas.

Costo
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q20.87
Insumos de librería: Q21.85

Totales
Costos: Q42.72
Tiempo: 15 horas / 2 días

02 | Definición creativa
Insumos: Internet, Equipo de computación, cuaderno, lápiz, Software, escritorio y silla.

Tiempo:
Moodboard: 4 horas Recopilación de referentes visuales: 4 horas Lectura fugaz del Manual: 7 horas.

Costo:
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q20.87
Insumos de librería: Q21.85

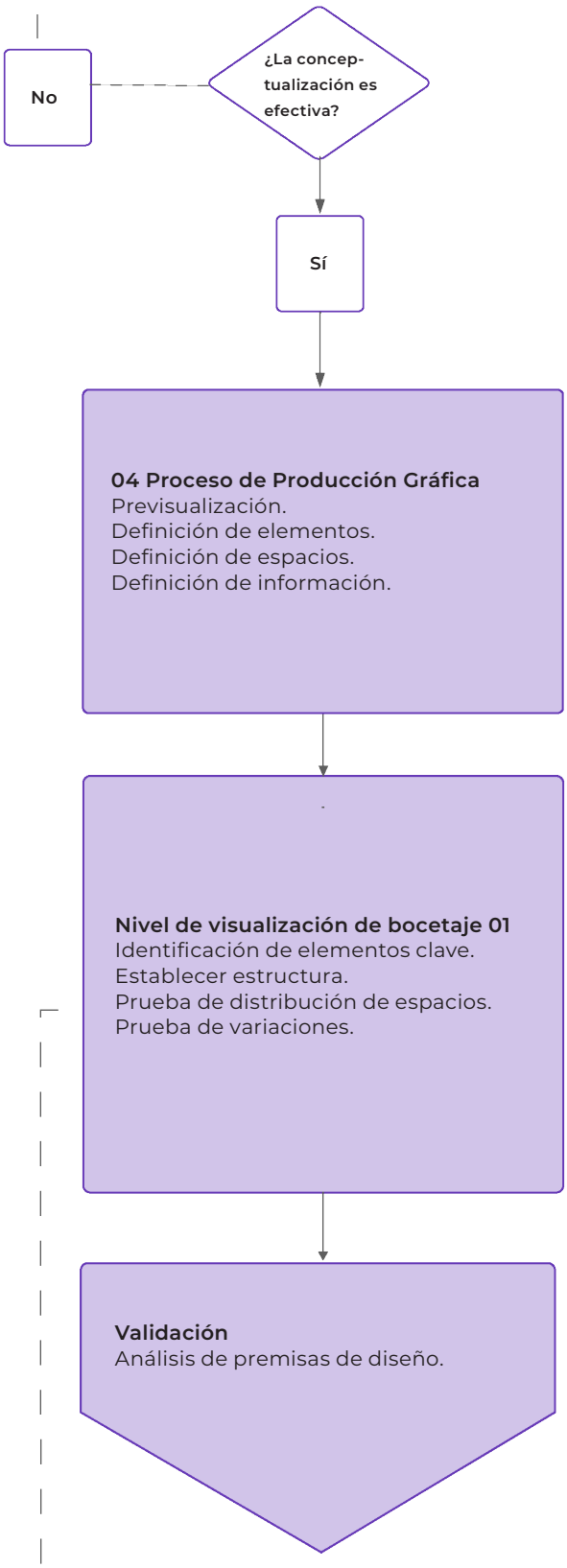
Totales:
Costos: Q42.72
Tiempo: 15 horas / 2 días

03 | Proceso de conceptualización
Insumos: Internet, Equipo de computación, luz, cuaderno, lápiz, Software, escritorio y silla.

Tiempo:
Insight: 2 horas Determinación de organización de información: 4 horas Construcción de línea gráfica: 10 horas

Costo:
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q20.87
Insumos de librería: Q29.85

Totales:
Costos: Q50.67
Tiempo: 15 horas / 2 días



04 | Proceso de Producción Gráfica
Insumos: Internet, Equipo de computación, luz, cuaderno, lápiz, Software, escritorio y silla.

Tiempo:
Definición de elementos: 6 horas
Definición de espacios: 9 horas
Definición de información: 10 horas

Costo:
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q30.22
Insumos de librería: Q21.85

Totales:
Costos: Q52.07
Tiempo: 25 horas / 4 días

Nivel de visualización de bocetaje 01
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Identificación de elementos clave: 2 horas
Establecer estructura: 2 horas
Prueba de distribución de espacios: 6 horas
Prueba de variaciones: 6 horas

Costo:
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q20.87
Insumos de librería: Q29.85

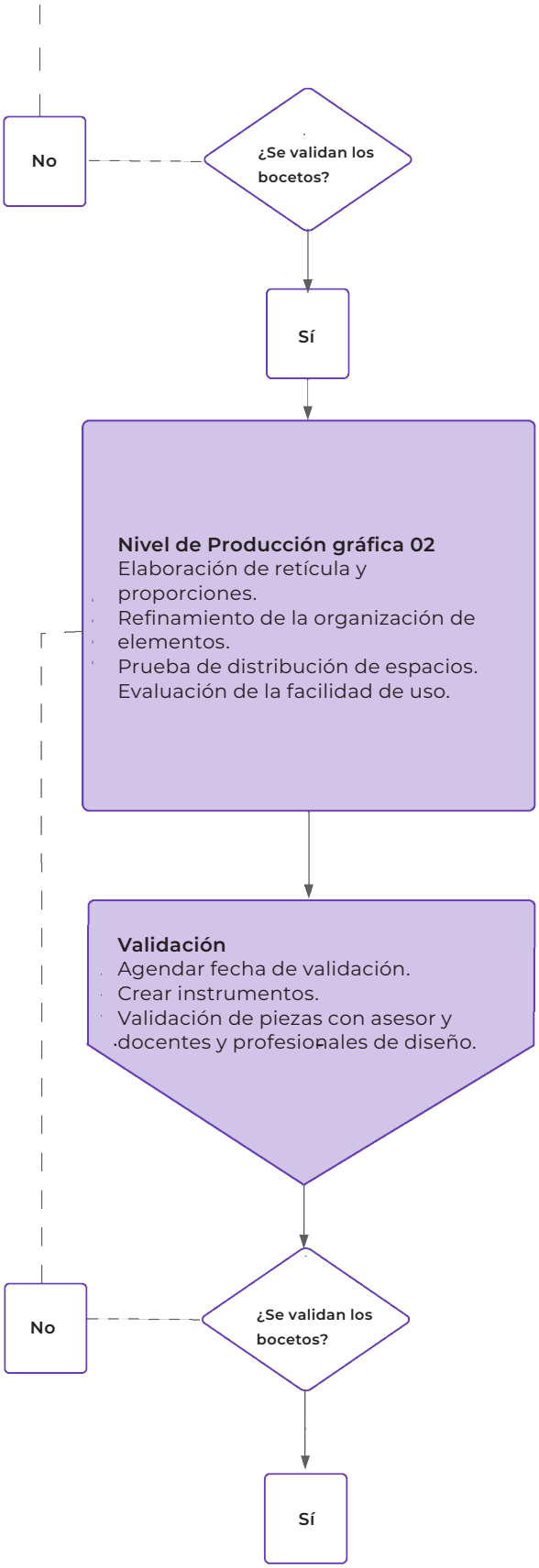
Totales:
Costos: Q50.67
Tiempo: 15 horas / 2 días

Validación 01
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Validación: 2 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q2.67
Insumos de librería: Q10.00

Totales:
Costos: Q12.67
Tiempo: 2 horas / 1 día



Nivel de Producción gráfica 02
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Elaboración de retícula y proporciones: 4 horas
Refinamiento de la organización de elementos: 4 horas
Exploración de color: 5 horas
Evaluación de la facilidad de uso: 2 horas

Costo:
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q20.87
Insumos de librería: Q29.85

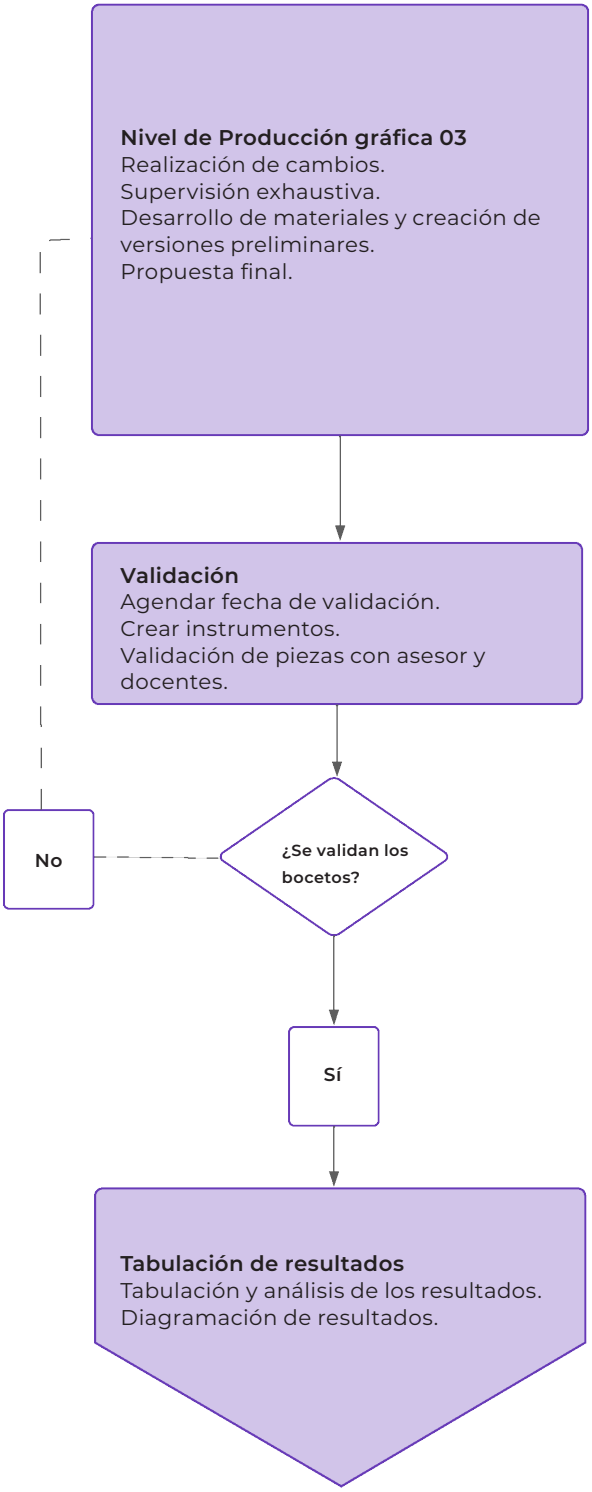
Totales:
Costos: Q50.67
Tiempo: 15 horas / 2 días

Validación 02
Insumos: Hojas, cuaderno, Google forms, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo: Agendar fecha de validación: 30 minutos
Crear instrumentos: 4 horas
Validación de piezas con asesor y cliente: 4 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q10.63
Insumos de librería: Q10.00

Totales:
Costos: Q20.63
Tiempo: 8 horas / 1 día



Nivel de Producción gráfica 03
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Ejecución del tercer nivel de producción visual incorporando las recomendaciones brindadas por expertos en diseño gráfico: 15 horas.

Costo:
Internet, luz, computadora y tableta gráfica: Q20.87
Insumos de librería: Q29.85

Totales:
Costos: Q50.67
Tiempo: 15 horas / 2 días

Validación 03
Insumos: Hojas, cuaderno, Google forms, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Crear instrumentos: 5 horas
Validación de piezas con asesor y cliente: 4 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q11.96
Insumos de librería: Q10.00

Totales:
Costos: Q21.96
Tiempo: 9 horas / 1 día

Tabulación de resultados
Insumos: Hojas, cuaderno, Google forms, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Resultados: 40 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q53.16
Insumos de librería: Q10.00

Totales:
Costos: Q63.16
Tiempo: 40 horas / 6 día



Tabulación de resultados
Insumos: Hojas, cuaderno, Google forms, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Costo final del proyecto 5 horas
Verificación de correcciones 10 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q9.30
Insumos de librería: Q10.00

Totales:
Costos: Q19.30

Tiempo: 7horas / 1 día

Presentación final
Insumos: Hojas, cuaderno, Google forms, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Preparar materiales 5 horas
Crear una presentación para proyecto y darlo a conocer 5 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q13.29
Insumos de librería: Q10.00

Totales:
Costos: Q23.29

Tiempo: 10 horas / 1 día

Artes finales y entrega
Insumos: Hojas, cuaderno, computadora, acceso a internet, energía eléctrica, Google forms, lapicero y lápiz, escritorio, silla.

Tiempo:
Artes finales y entrega: 9 horas

Costo:
Internet, luz y computadora: Q11.96
Insumos de librería: Q10.00

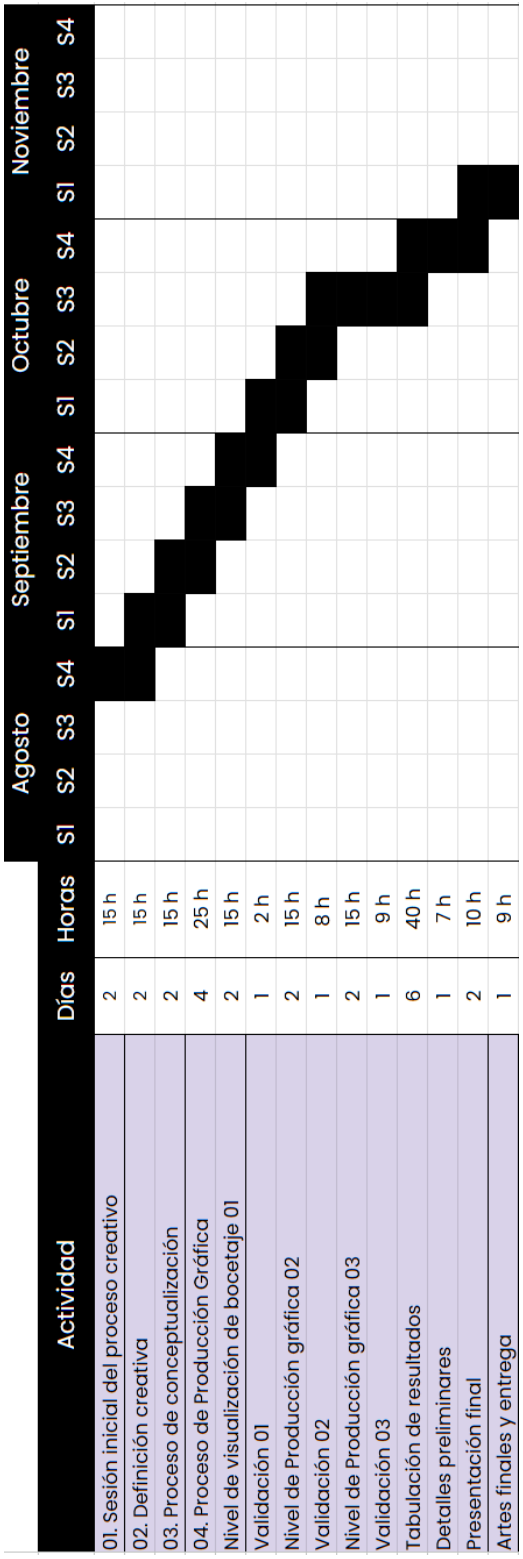
Totales:
Costos: Q21.96

Tiempo: 9 horas / 1 día

Totales
Días: 29 días
Horas: 200 horas

Costos: 484.44

3.3 Cronograma de trabajo del proceso creativo



Actividad	Días	Horas
01. Sesión inicial del proceso creativo	2	15 h
02. Definición creativa	2	15 h
03. Proceso de conceptualización	2	15 h
04. Proceso de Producción Gráfica	4	25 h
Nivel de visualización de bocetaje 01	2	15 h
Validación 01	1	2 h
Nivel de Producción gráfica 02	2	15 h
Validación 02	1	8 h
Nivel de Producción gráfica 03	2	15 h
Validación 03	1	9 h
Tabulación de resultados	6	40 h
Detalles preliminares	1	7 h
Presentación final	2	10 h
Artes finales y entrega	1	9 h

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

Capítulo IV
Marco Teórico

Esta etapa expone el estudio y análisis de los antecedentes en las dimensiones social, ética, estética y funcional, indispensables para respaldar las decisiones de diseño.

4.1 Dimensión Social y Ética

La educación superior en Guatemala ha atravesado transformaciones relevantes en los últimos años, impulsadas principalmente por el avance de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La Universidad de San Carlos de Guatemala, como institución pública de referencia, enfrenta el desafío de responder a un entorno social influido por la globalización, la digitalización y la necesidad de reducir las brechas educativas en zonas rurales y urbanas. En este contexto, la Facultad de Humanidades, ubicada en San José del Golfo, se configura como un espacio estratégico para promover la modernización pedagógica mediante el uso de recursos tecnológicos.

«La emergencia sanitaria por el COVID-19 generó un impacto significativo en el sistema educativo, obligando a la adaptación hacia una modalidad a distancia utilizando TIC».35 Este escenario aceleró la implementación de plataformas digitales, evidenciando la necesidad urgente de que el cuerpo docente desarrolle competencias digitales que les permitan responder eficazmente a las exigencias del entorno educativo contemporáneo.

Diversos estudios coinciden en que la capacitación docente constituye un elemento clave para garantizar aprendizajes de calidad. «La formación de los futuros docentes en la utilización de herramientas digitales es crucial para enfrentar los retos del siglo XXI en el ámbito educativo».36

Esta formación implica no solo el dominio de plataformas como Google Classroom, Moodle o Meet, sino también el desarrollo de habilidades que permitan integrar la tecnología en la didáctica, la evaluación y la gestión educativa.

En el entorno social de San José del Golfo se observa una necesidad particular: algunos docentes continúan utilizando métodos tradicionales y muestran resistencia al cambio, lo que limita la innovación pedagógica. «La falta de habilidades tecnológicas y conocimientos pedagógicos puede obstaculizar la integración exitosa de la tecnología».37 Uno de los problemas específicos que enfrenta la Facultad de Humanidades en San José del Golfo es la brecha digital docente, caracterizada por el desconocimiento o uso limitado de herramientas tecnológicas en el aula. Esta situación incide directamente en la calidad educativa y en la motivación estudiantil, dado que los alumnos demandan entornos de aprendizaje más interactivos y dinámicos.

35 Luzmila, Palomino-Castro, y Edith Alanya. *La necesidad de capacitación docente para una implementación eficaz de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje.* «Lima: Universidad César Vallejo, 2025». https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9481392.
36 Luzmila, Palomino-Castro y Alanya, *La necesidad de capacitación docente.*
37 Ángel Blanco, Diego Calderón, y Mercedes Arrieta. «Determinar la necesidad de capacitación en el uso de las tecnologías de información y comunicación en docentes de básica primaria. Montería: Universidad de Córdoba, 2020».

La literatura especializada señala que, aunque existe una actitud positiva hacia la tecnología, persisten barreras como «la escasa competencia digital y la resistencia al cambio».38 Frente a esta realidad, el desarrollo de un manual de herramientas tecnológicas se plantea como una solución concreta para proporcionar a los docentes recursos prácticos y accesibles que faciliten la transición hacia una enseñanza más innovadora.El manual proyectado tiene una influencia directa en la comunidad educativa, al fomentar el acceso equitativo a la tecnología. Su implementación contribuirá a reducir la brecha digital, democratizar el conocimiento y fortalecer el vínculo entre la Facultad y los docentes. Según la UNESCO, la incorporación de TIC en el proceso educativo no solo responde a una emergencia coyuntural, sino que representa un paso fundamental para garantizar una educación inclusiva y de calidad.39

Se espera que el impacto del proyecto se refleje en una mejora observable del desempeño docente, evidenciada en el uso de nuevas plataformas y metodologías dentro del aula. «Una adecuada gestión de las herramientas digitales en el proceso educativo, junto con una evaluación efectiva del desempeño docente, contribuyen a generar experiencias de aprendizaje motivadoras y retadoras».

La Facultad de Humanidades se verá beneficiada al consolidar su imagen como promotora de la innovación educativa en la región. Este esfuerzo institucional permitirá modernizar la práctica docente, elevar la calidad de los aprendizajes y posicionar a la sede de San José del Golfo como referente en el uso de TIC en el ámbito académico local. «La capacitación continua y el progreso profesional son fundamentales para una integración efectiva de la tecnología en la educación».40

4.2 Dimensión estética y funcional

Aplicación del diseño editorial en el Manual de herramientas tecnológicas de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo: una propuesta integral para el cuerpo docente. El diseño editorial es una especialidad dentro del diseño gráfico que se enfoca en la creación y disposición de publicaciones como libros, periódicos, folletos y otros formatos, tanto impresos como digitales. Más allá de su función estética, esta disciplina permite estructurar la información de forma clara y ordenada, facilitando la comprensión del contenido y reforzando el mensaje principal.41

acceso el 8 de agosto de 2025 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7897553.
38 Luzmila, Castro-Palomino y Alanya, *La necesidad de capacitación docente,* 2347
39 Diego, Blanco, Calderón, y Arrieta, *Determinar la necesidad de capacitación*, 175
40 Diego, Blanco, Calderón, y Arrieta, *Determinar la necesidad de capacitación,* 2356
41 «El diseñador editorial: ¿cuáles son sus funciones y requisitos?», UNIR. acceso el 8 de agosto de 2025 https://www.unir.net/ingenieria/revista/disenador-editorial/.

La incorporación de un diseño editorial digital en el Manual de herramientas tecnológicas responde a la necesidad de brindar a los docentes de la Facultad de Humanidades un recurso accesible, claro y visualmente atractivo. Este enfoque busca que el contenido se comunique de manera efectiva, apoyando su labor académica y administrativa con materiales útiles, comprensibles e innovadores.

Contar con un manual digital representa una ventaja significativa para los docentes, ya que les permite consultar el contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar. En un entorno educativo cada vez más influenciado por la tecnología, esta accesibilidad se vuelve esencial para facilitar el trabajo docente y promover el uso eficiente de herramientas digitales.42

Tendencias actuales para una comunicación efectiva

El diseño editorial se apoya en diversas tendencias que mejoran la calidad visual y funcional de los materiales dirigidos a públicos académicos. Una de las más relevantes es el minimalismo, una corriente que propone organizar los elementos gráficos según su utilidad, eliminando lo innecesario y priorizando la funcionalidad.43

Este enfoque resulta especialmente útil en documentos estratégicos como el Manual de herramientas tecnológicas. Al reducir las distracciones visuales, se facilita la lectura y se fortalece la comunicación del mensaje. Además, el minimalismo proyecta una imagen de profesionalismo y rigor, alineada con los valores institucionales que los docentes representan en su práctica diaria.Para lograr una integración coherente en el diseño editorial digital, es fundamental incorporar íconos simples como elementos gráficos funcionales. Estos recursos visuales permiten una comunicación clara y directa, facilitando la comprensión de conceptos clave dentro del contenido editorial. Su diseño limpio mejora la legibilidad y estructura del material, guiando al lector de manera intuitiva a través de la información. Además, los íconos bien definidos refuerzan la jerarquía visual, aportan dinamismo sin saturar el diseño y hacen que el contenido sea más accesible y fácil de interpretar, especialmente en materiales dirigidos al ámbito académico.44

Equilibrio visual y estructural: color, tipografía y retícula

La elección del color es un elemento clave dentro del diseño editorial del manual, ya que su aplicación estratégica permite construir composiciones

42 «Cuáles son las diferencias entre documentación física y digital? ¡Descúbrelo ahora!», Reporte de Lectura, acceso el 8 de agosto de 2025.
https://reportedelectura.net/diferencias-entre-documentacion-fisica-y-digital/.
43 «¿Qué es el diseño minimalista? | Blog CC», Universidad Europea Creative Campus, accesoel 8 de agosto de 2025.
https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/diseno-minimalista/.
44 «La importancia de la iconografía para tus proyectos digitales» ESDESIGN, accesoel 8 de agosto de 2025. https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-grafico/la-importancia-de-la-iconografia-para-tus-proyectos-digitales.

visuales capaces de generar reacciones en el lector. Al aplicar principios cromáticos con intención, se logra una estética uniforme y atractiva. En este caso, se ha optado por una paleta de colores fríos que contribuye a la armonía visual del documento y facilita la identificación de sus distintas secciones, mejorando la experiencia de navegación para el cuerpo docente. En cuanto a la tipografía, el uso de fuentes sans serif representa una elección estratégica para el diseño del manual, ya que se distinguen por su claridad, simplicidad y aspecto moderno. Estas tipografías, al carecer de remates decorativos, ofrecen una lectura limpia y directa, lo que resulta ideal para materiales educativos que requieren alta legibilidad. Su diseño funcional permite que el contenido se mantenga visualmente ordenado, evitando distracciones y facilitando la navegación.

Además, su versatilidad tipográfica permite una adaptación eficaz a distintos tamaños, formatos y dispositivos, lo que garantiza una coherencia visual en todo el documento y mejora la experiencia de uso para el profesorado.45Para consolidar todos estos elementos, es indispensable trabajar con una retícula bien definida y flexible.

45 McLean, Ruari, de artes. Vol. 11 de Manual de tipografía Volumen 11 de Artes, técnicas y métodos Manuales De-- Series. Ediciones AKAL. Publicado por primera vez en 1993. https://books.google.es/books?id=MHLfZMobAPoC&printsec=frontcover&am-p;hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Capítulo V Definición Creativa

Este capítulo aborda la conceptualización del proyecto, partiendo del brief, el desarrollo del concepto creativo y la definición de los códigos visuales.

5.1 Brief

Información Corporativa

La Facultad de Humanidades, en su sede de San José del Golfo, es una unidad académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Su misión principal es la formación de profesionales de la pedagogía con un perfil humanista, ético y competente, capaces de proponer soluciones a los desafíos educativos y sociales del país. La Facultad se dedica a la producción y el ordenamiento de conocimientos en el ámbito de las humanidades, con un enfoque en la equidad educativa y el fortalecimiento de capacidades en áreas fuera del núcleo urbano.

Descripción del proyecto

Proyecto: Este consiste en el diseño y desarrollo de un manual digital creado específicamente para los docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo, de la Universidad de San Carlos de Guatemala.El objetivo principal es capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas que les permitan enriquecer sus prácticas de enseñanza y adaptarse a las necesidades de la educación actual.

Objetivo de comunicación: Dar a conocer el Manual Digital de Herramientas Tecnológicas a los docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo, a través de un diseño innovador y accesible.

Fecha: noviembre 2025

Responsable: Licenciado Eleazar Mota

Cliente: Facultad de Humanidades, Sede San José de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Campaña: Diseño editorial del Manual de Herramientas Tecnológicas para docentes.

Departamento: Coordinación de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo.

Presupuesto: No existe un presupuesto definido para la realización de este proyecto.

Requerimiento: Diseño editorial del Manual de Herramientas Tecnológicas (Creación de la línea gráfica y layout del documento).

Producto: Manual de Herramientas Tecnológicas 2025.

Objetivo: Diseñar e implementar un manual digital de herramientas tecnológicas innovadoras y visualmente atractivas para los docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo. El objetivo es fortalecer sus competencias digitales , optimizar sus métodos de enseñanza y promover una comunicación académica más eficiente, en beneficio de la comunidad educativa.

Canal: El Manual de Herramientas Tecnológicas se distribuirá de forma digital, posiblemente a través de repositorios internos de la Facultad de Humanidades,

Sede San José del Golfo , o mediante plataformas de fácil acceso para los docentes. Esta estrategia garantizará su disponibilidad y la posibilidad de ser actualizada constantemente. Además, se contempla la posibilidad de una edición impresa en el futuro , para asegurar la accesibilidad a todo el cuerpo docente y ampliar el alcance del proyecto.

Value proposition

USP: El manual ofrece una solución innovadora y accesible para capacitar al profesorado de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo. Su diseño, centrado en un enfoque pedagógico, visual y funcional , facilita la integración de la tecnología en sus prácticas docentes, mejorando así la comunicación académica y la calidad de la enseñanza.

Reason why: El enfoque de este proyecto asegura que el manual se diseñe para responder directamente a las necesidades del profesorado. A través de un riguroso diagnóstico , se ha identificado la necesidad de un recurso que facilite la adopción de la tecnología y la comunicación visual. Por lo tanto, el diseño editorial se utiliza para crear un manual funcional y estéticamente coherente, que garantiza que la información se presente de manera clara y accesible, reforzando así la coherencia institucional y el impacto del proyecto.

Net take away: El Manual de Herramientas Tecnológicas se convierte en una herramienta esencial para impulsar la innovación pedagógica y fomentar un mayor compromiso académico y profesional en la Facultad de Humanidades, posicionándose como un referente de excelencia educativa.

Piezas a desarrollar: La creación de un Manual Digital de Herramientas Tecnológicas para los docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo, que servirá como una guía práctica para el uso de plataformas como Canva y Google Slides, con el objetivo de fortalecer las competencias digitales del profesorado.

Grupo objetivo: Los principales beneficiarios de este proyecto son los docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo. De manera indirecta, también se beneficiarán los estudiantes de la misma sede, quienes experimentarán una mejora en su proceso de aprendizaje.

Metas y KPI´s: El Manual Digital de Herramientas Tecnológicas es un proyecto editorial dirigido a los docentes de la Facultad de Humanidades en San José del Golfo. Su propósito es fortalecer las competencias digitales, mejorar los métodos de enseñanza y fomentar una comunicación académica más eficiente. Se busca difundir y motivar su uso, resaltando su valor como recurso pedagógico. Concebido en formato digital, con posibilidad de edición impresa, el manual responde a una necesidad institucional concreta y aspira a transformar la práctica docente, posicionando a la Facultad como referente en innovación educativa.

5.2 Descripción de la estrategia de la pieza de diseño

6W´s

¿Qué?

El diseño editorial de un Manual Digital de Herramientas Tecnológicas para los docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo.

¿Para qué?

Crear un manual visualmente ordenado, funcional y atractivo que sirva como guía práctica para fortalecer las competencias digitales del profesorado, optimizando así los procesos de enseñanza y comunicación académica en la institución.

¿Con qué?

El manual se desarrolla partiendo de un diagnóstico realizado a los docentes, utilizando herramientas de la suite de Adobe y aplicando principios de diseño centrado en el usuario y tendencias de diseño gráfico.

¿Con quiénes?

El proyecto está a cargo de Katherine Bracamonte, con la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo como institución y cliente. En el desarrollo participan las autoridades de la sede, entre ellas el coordinador de la facultad Eleazar Mota, junto con los docentes asesores de PDG y EPS. Además, el Grupo Organizado conformado por los docentes de la facultad acompaña el proceso, garantizando que el manual elaborado llegue a los docentes de la sede para facilitar y promover el uso de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo.

¿Cuándo?

Las fases se organizan de la siguiente manera: la investigación se desarrolla de enero a mayo, el desarrollo se lleva a cabo de julio a noviembre y la ejecución corresponde al momento en que la institución cliente utilice el manual elaborado.

¿Dónde?

El manual se divulga de forma digital a través de los repositorios internos de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo, garantizando el acceso directo de los docentes y personal académico.

Cuadro comparativo		
Pieza	**Ventajas**	**Desventajas**
Diseño editorial (Manual de Herramientas Tecnológicas)	La implementación del manual en formato digital permite una amplia difusión y accesibilidad, facilitando que la información llegue a los docentes de manera eficiente desde cualquier lugar o momento. El enfoque en el diseño editorial y coherencia visual ayuda a crear una identidad profesional del manual, reforzando la seriedad y el rigor del proyecto. La posibilidad de una edición impresa en el futuro maximiza la eficiencia de los recursos, ofreciendo una presentación adecuada sin grandes inversiones iniciales y llegando a audiencias que prefieren el formato físico.	La dependencia de la tecnología podría limitar la eficacia del manual si el grupo objetivo no tiene acceso constante a dispositivos o una buena conexión a internet. El enfoque digital puede implicar que se pierda la experiencia tangible que muchos usuarios valoran en los materiales impresos. Las limitaciones presupuestarias podrían afectar la calidad final de la versión impresa, lo que podría influir en la percepción del manual si el acabado no es óptimo.

Tabla 2. Cuadro comparativo. Fuente: Elaboración propia.

5.3 Insight

Factores del contexto social

Acceso y equidad tecnológica

La comunidad educativa de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, enfrenta una brecha digital significativa, caracterizada por un acceso desigual a la tecnología. No obstante, la virtualidad se ha consolidado como un medio esencial para ampliar las oportunidades de formación, lo que ha generado la necesidad de implementar soluciones que promuevan la equidad. Esta tensión entre la limitación de recursos y la creciente relevancia de la educación virtual plantea un desafío que exige la adaptación de las metodologías pedagógicas, con el fin de garantizar una formación inclusiva y accesible para todos los miembros de la comunidad, independientemente de su nivel de acceso tecnológico.

Motivación y demandas educativas

La comunidad académica manifiesta un marcado interés por la superación profesional y una demanda creciente de recursos digitales y metodologías flexibles. Los estudiantes, en particular, buscan activamente materiales que sean interactivos, accesibles y contextualizados a su realidad local. Este interés por una educación moderna y pertinente representa una oportunidad estratégica para el proyecto

Desarrollo profesional y apoyo institucional

La carencia de programas de capacitación institucional constituye una barrera crítica para que el personal docente pueda integrar eficazmente las herramientas tecnológicas en su práctica educativa. Esta limitación evidencia la necesidad de establecer un sistema de apoyo claro, estructurado y pedagógicamente fundamentado. En este contexto, el manual digital propuesto se presenta como una respuesta concreta, orientada a fortalecer las competencias del cuerpo docente, empoderando para enfrentar los retos de la innovación educativa y cumplir con las expectativas de una comunidad que avanza hacia la transformación digital.

Grupos de influencia

Grupo 1: Cuerpo docente

El cuerpo docente constituye el principal agente de transformación dentro de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo. Su papel resulta fundamental en la implementación de nuevas metodologías de enseñanza. No obstante, la ausencia de una guía estructurada y de programas de capacitación institucional limita su capacidad para incorporar herramientas tecnológicas de manera efectiva. Esta carencia genera una dependencia del conocimiento individual y de la iniciativa personal de cada docente, lo que repercute directamente en la calidad y la uniformidad de la experiencia educativa ofrecida al estudiantado.

Grupo 2: Estudiantes

El estudiantado representa el receptor directo de las acciones educativas y, simultáneamente, constituye un grupo de influencia que impulsa procesos de cambio. La limitada exposición a herramientas tecnológicas en el aula y la escasa interactividad afectan negativamente su experiencia de aprendizaje. A pesar de estas limitaciones, los estudiantes manifiestan un interés creciente por acceder a recursos digitales y metodologías flexibles, lo que genera una presión legítima sobre la institución para modernizar sus procesos y ofrecer una educación más dinámica, contextualizada y acorde con las demandas contemporáneas.

Grupo 3: Administración institucional

La administración institucional actúa como el canal de distribución y la autoridad responsable de validar y proporcionar los recursos necesarios para la capacitación del personal docente. La ausencia de un manual estructurado ha representado un obstáculo significativo en la adopción de nuevas tecnologías dentro de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo. En este contexto, el manual digital propuesto se configura como una herramienta estratégica que la administración puede avalar y utilizar para facilitar su difusión y aplicación entre el cuerpo docente. El respaldo institucional resulta fundamental para que la iniciativa alcance a su público objetivo, consolidando la imagen de la Facultad como una entidad comprometida con la innovación educativa y el fortalecimiento de la calidad académica en la región.

Motivaciones

El grupo objetivo busca mejorar su calidad educativa y profesional, además de superar las limitaciones actuales que se presentan en el ámbito digital. Su motivación se centra en alcanzar un desarrollo personal y académico más completo, lo que se refleja en un fuerte compromiso con la superación personal y la modernización de sus competencias.

Intereses

Sus intereses se centran en acceder a oportunidades educativas y en el desarrollo profesional continuo. Prefieren talleres prácticos para adquirir habilidades aplicables en su labor docente y buscan actividades y recursos que impulsen tanto su crecimiento personal como profesional.

Actitudes

Los docentes muestran gran motivación por superarse y fortalecer su desarrollo profesional, especialmente en el ámbito digital. No obstante, su entusiasmo se ve limitado por la ausencia de una estrategia institucional clara, lo que provoca que dependan principalmente de sus propios conocimientos para utilizar la tecnología.

Hecho

El 80 % de los docentes utiliza herramientas digitales como Canva, PowerPoint o Google Slides, pero lo hace de forma autodidacta y sin acompañamiento institucional.

Hallazgo

Aunque los docentes están motivados para integrar tecnología en sus clases, sienten que los materiales institucionales no responden a sus necesidades reales ni les brindan apoyo práctico.

Insight

Quiero usar tecnología en mis clases, pero no entiendo cómo funciona.

Fundamentación y descripción

El cuerpo docente de la Facultad de Humanidades busca integrar la tecnología en sus clases, pero la ausencia de una guía institucional genera incertidumbre. Aunque muestran gran disposición para mejorar sus habilidades digitales, la falta de apoyo estructural se convierte en un obstáculo que frena su desarrollo.

5.4 Concepto creativo

Seis sombreros

Sombrero blanco (Neutralidad y hechos)

El manual responde a una necesidad institucional concreta: la falta de orientación visual y tecnológica para docentes. Se basa en datos reales: diagnóstico, entrevistas, análisis sociodemográfico.

Base del concepto: Un recurso claro, funcional y fundamentado en evidencia.

Sombrero rojo (Intuición)

Los docentes desean sentirse acompañados, valorados y empoderados. El uso de colores institucionales (morados y azules) transmite pertenencia, calma y profesionalismo. El manual no solo informa: inspira confianza y genera sentido de comunidad.

Emoción del concepto: Orgullo institucional y motivación para enseñar con herramientas modernas.

Sombrero verde (Ideas)

Se pueden incluir secciones interactivas, retos visuales o ejemplos gamificados. El manual puede evolucionar hacia una plataforma digital con recursos descargables. Se puede vincular con cápsulas formativas, tutoriales o microcursos.

Expansión del concepto: De manual a ecosistema de aprendizaje visual.

Sombrero negro (Riesgos)

Si el diseño no respeta la identidad institucional, puede generar rechazo. Un lenguaje demasiado técnico podría alejar a docentes menos familiarizados con la tecnología. La falta de validación podría comprometer la adopción del recurso.

Advertencia del concepto: Debe ser accesible, validado y visualmente coherente.

Sombrero amarillo (Optimismo)

El manual fortalece la identidad institucional y mejora la calidad educativa. Promueve la equidad digital y la profesionalización docente. Puede convertirse en un modelo replicable en otras sedes o facultades.

Potencial del concepto: Transformar la enseñanza desde lo visual y lo digital.

Sombrero azul (Control y resultados)

El concepto “Conectar para Transformar” articula diseño, pedagogía y tecnología. La estrategia se basa en claridad visual, empatía docente y rigor académico. El manual se convierte en una herramienta institucional de cambio, no solo en un recurso técnico.

Dirección del concepto: Un puente entre la tradición académica y la innovación digital.

SCAMPER

Sustituir

¿Qué elementos pueden ser reemplazados para mejorar la experiencia docente?

Sustituimos la improvisación visual por plantillas institucionales estandarizadas. Reemplazamos la búsqueda dispersa de tutoriales por un manual centralizado, claro y validado. Sustituimos el lenguaje técnico complejo por una narrativa accesible y pedagógica.

Resultado: Un recurso que ahorra tiempo, reduce frustraciones y mejora la calidad visual de los materiales docentes.

Combinar

¿Qué ideas, funciones o estilos pueden integrarse?

Combinamos diseño gráfico profesional con pedagogía digital. Unimos identidad institucional (colores, logotipo) con funcionalidad práctica. Fusionamos teoría educativa con herramientas tecnológicas aplicadas.

Resultado: Un manual que no solo enseña cómo usar herramientas, sino por qué y para qué usarlas en el aula.

Adaptar

¿Qué elementos existentes pueden ajustarse al contexto docente?

Adaptamos plataformas populares (Canva, Google Slides) al perfil del docente universitario. Ajustamos el diseño visual a los colores institucionales (morados y azules) para reforzar la pertenencia.

Resultado: Un recurso que se siente propio, útil y alineado con la realidad educativa local.

Modificar

¿Qué se puede ampliar, reducir o rediseñar?

Modificamos el enfoque tradicional de capacitación para hacerlo visual, interactivo y modular. Rediseñamos el concepto de “manual” para convertirlo en una experiencia de aprendizaje visual. Ampliamos el alcance del proyecto para incluir validaciones, retroalimentación y evolución futura.

Resultado: Un producto flexible, escalable y con potencial de réplica en otras sedes.

Poner en otros usos

¿Qué otros usos puede tener el manual?

Puede servir como base para talleres de formación docente. Puede convertirse en un repositorio digital de recursos educativos. Puede inspirar la creación de cápsulas formativas o microcursos institucionales.

Resultado: Un recurso multifuncional que trasciende el papel y se convierte en plataforma de desarrollo docente.

Eliminar

¿Qué elementos innecesarios pueden eliminarse?

Eliminamos la saturación visual y el exceso de texto técnico. Eliminamos la dependencia de recursos externos no alineados con la identidad institucional. Eliminamos la incertidumbre sobre cómo aplicar herramientas digitales en el aula.

Resultado: Un manual limpio, claro y enfocado en lo esencial.

Reorganizar / Reversar

¿Qué se puede reordenar para mejorar la experiencia?

Reorganizamos el contenido por niveles de complejidad y uso pedagógico. Invertimos el enfoque: primero el problema docente, luego la herramienta como solución. Reestructuramos el diseño editorial para facilitar la navegación visual.

Resultado: Un manual intuitivo, que guía al docente desde su necesidad hasta la solución.

Analogías generadas

Se identifican situaciones comparables en otras disciplinas que evidencian el deseo de avanzar con apoyo, claridad y estructura.

- Un puente colgante en medio de la niebla
- Un mapa para navegantes en mar abierto
- Un faro que guía embarcaciones en la oscuridad
- Un bastón para el caminante en terreno desconocido
- Un hilo conductor en un laberinto
- Analogía seleccionada
- El faro en la oscuridad

El faro no navega en lugar del docente, pero le brinda dirección, seguridad y claridad en momentos de incertidumbre. Permanece presente y constante, sin imponer, pero iluminando el camino.

Concepto creativo: Conectar para innovar

El diseño se convierte en una herramienta de cambio institucional promoviendo innovación y autonomía pedagógica.

5.5 Premisas de diseño



Figura 25. Paleta de colores para el Manual de Herramientas Tecnológicas. Fuente: Elaboración propia.

Cromotología

La paleta de colores del manual digital fue seleccionada cuidadosamente, privilegiando el uso de tonos fríos. Esta elección contribuye a una estética visual armoniosa y facilita la identificación y navegación entre las distintas secciones del documento. La coherencia cromática refuerza la identidad visual del manual, brindando al usuario una experiencia de lectura clara, estructurada y funcional.

Montserrat (TT)

Figura 26. Tipografía «Montserrat (TT)». Fuente: Muestra de tipografía en Indesign.

Tipografía

Con el objetivo de garantizar una comunicación clara y efectiva, el manual incorpora tipografías sans-serif. La ausencia de remates decorativos en estas fuentes permite una lectura limpia y directa, aspecto esencial en materiales educativos que requieren alta legibilidad. Su simplicidad y estética contemporánea se alinean con principios de diseño minimalista, lo que facilita la comprensión del contenido.

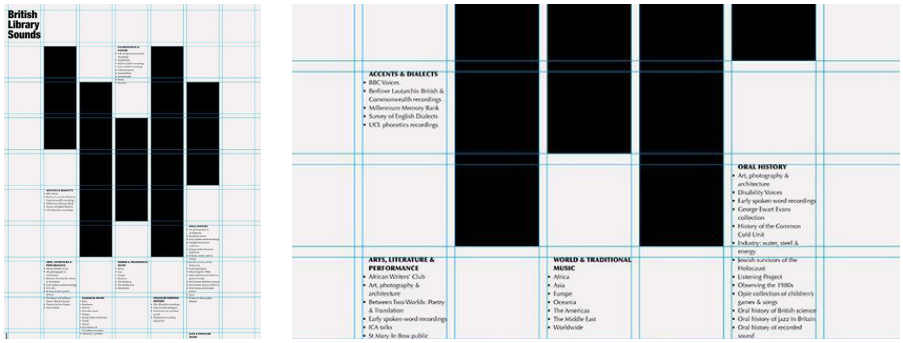


Figura 27. Ejemplo de retícula. Fuente: Pinterest.

Retícula

Se utilizó una retícula bien definida y flexible como guía para la disposición de los elementos gráficos y textuales. Esta estructura permitió una organización eficaz del espacio, aspecto fundamental para el desarrollo de un documento funcional y visualmente atractivo.

Al presentar la información de forma clara y coherente, se logró optimizar la comunicación con la comunidad académica.



Figura 28. Ejemplo de fotografía. Fuente: Pinterest.

Fotografía

Las fotografías constituyen un elemento clave dentro del manual, ya que facilitan a los docentes la comprensión clara de la navegación en las distintas herramientas digitales. Su inclusión contribuye a que el proceso de aprendizaje sea más accesible y comprensible. Este enfoque visual no solo capta la atención del lector, sino que también refuerza el mensaje principal, favoreciendo una comunicación más efectiva y perdurable.



Figura 29. Ejemplo de iconografía. Fuente: Pinterest.

Iconografía

Los íconos simples se emplean como recursos gráficos esenciales para lograr una comunicación visual clara y directa. Su uso facilita la comprensión de conceptos clave y contribuye a mejorar la legibilidad del material. Al integrar estos elementos funcionales, se orienta al lector de manera intuitiva, lo que permite que el contenido sea más accesible y fácil de interpretar. Esta estrategia resulta fundamental para fomentar la equidad en los procesos de aprendizaje.



Figura 30. Tendencia minimalista en el diseño editorial. Fuente: Pinterest.

Tendencias Minimalista

La principal tendencia de diseño aplicada en este proyecto es el minimalismo. Este enfoque estético prioriza la funcionalidad al organizar los elementos gráficos según su utilidad y eliminar lo superfluo. Al minimizar las distracciones visuales, se facilita la lectura y se refuerza la claridad del mensaje. Además, el minimalismo proyecta una imagen de profesionalismo y rigor, en plena coherencia con los valores institucionales que el manual busca representar.

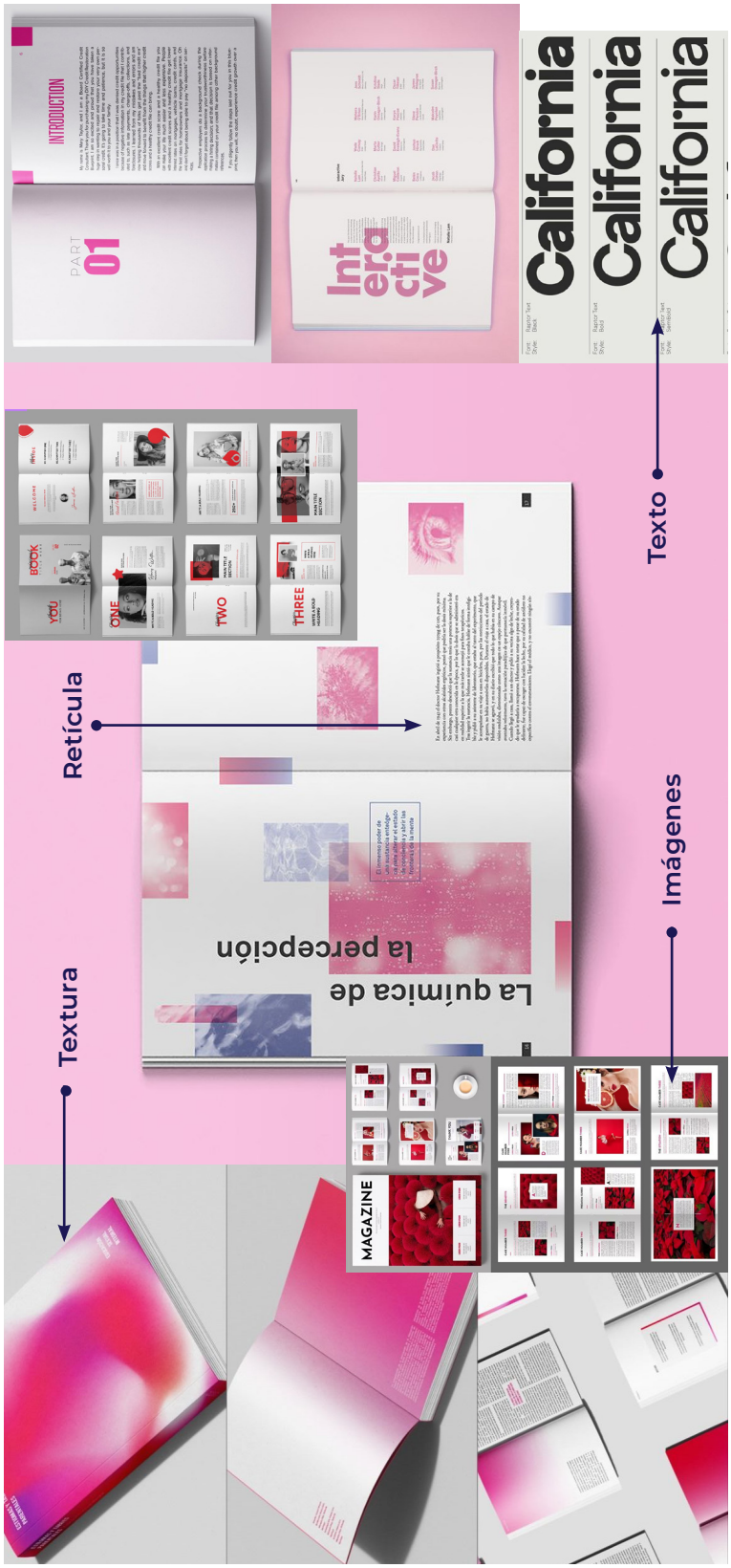


Figura 31. Imágen de la recopilación de referencias visuales, todas las imágenes fueron descargadas de: https://es.pinterest.com/

Capítulo VI Producción Gráfica

Este capítulo aborda la etapa del proceso creativo del proyecto, en la que se desarrollan las distintas fases de producción gráfica, se establecen lineamientos, honorarios y se procede a la implementación.

6.1 Previsualización

Título del proyecto

El proyecto consiste en la elaboración de un Manual Digital de Herramientas Tecnológicas orientado al fortalecimiento de las competencias digitales del cuerpo docente de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo. Esta iniciativa tiene como propósito principal promover la innovación pedagógica y fomentar la equidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando un impacto directo y positivo en la comunidad académica.

Resumen del tema social

El Manual de Herramientas Tecnológicas se presenta como una iniciativa estratégica destinada a facilitar el proceso de aprendizaje del cuerpo docente en el manejo de diversas herramientas digitales. Su propósito central es promover un acceso equitativo al conocimiento tecnológico, fortaleciendo las competencias profesionales en el contexto educativo digital. Esta propuesta responde de manera directa a las demandas actuales de formación docente, contribuyendo al desarrollo de una práctica pedagógica más inclusiva, eficiente y alineada con los desafíos que plantea el entorno virtual contemporáneo.

Piezas de diseño y secciones principales

- Portada
- Guardas
- Presentación
- Introducción
- Competencia del manual
- Índice
- La tecnología
- Agradecimiento
- Portadillas: Cada titular (títulos relevantes).
- Páginas internas con texto e imagen
- Contraportada

Ruta del usuario

	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5	Fase 6
Objetivo	El docente se familiariza con el manual y su propósito general.	El docente profundiza en el contenido del manual para entender cómo puede ayudarle.	El docente analiza la relevancia y aplicabilidad del manual en su contexto pedagógico.	El docente decide integrar el manual como una herramienta de apoyo en su práctica.	El docente aplica las directrices y herramientas del manual en sus clases.	El docente rev**isa los res**ultados obtenidos tras la implementación.
Actividad	Toma conocimiento del manual a través de un anuncio institucional o por recomendación de un catedrático.	Navega por la guía, revisando el índice, la introducción y las secciones principales.	Revisa las descripciones de las herramientas, evaluando si el contenido se alinea con sus necesidades reales.	Comienza a utilizar el manual para aprender a manejar las herramientas tecnológicas.	Utiliza las plataformas digitales para crear materiales didácticos impactando directamente su enseñanza.	Evalúa si las her**ramientas y estrate**gias del manual fueron efectivas.
Puntos de contacto	La administración hace entrega del documento en digital	El manual digital en sí, su navegación y la retícula que guía su disposición.	Las páginas internas del manual que detallan el uso de herramientas como Canva, Google Slides y PowerPoint	Las secciones del manual con ejemplos prácticos y recursos vi	El material didáctico creado con las herramientas, la interacción con los estudiantes, el resultado de sus clases.	La evaluación de los avances por **parte de col**egas o la respuesta de los estudiantes.
Sensaciones	El docente puede sentir curiosidad o, si percibe la necesidad, un alivio inicial al descubrir una herramienta que aborda su falta de competencias digitales.	El docente evalúa si el material es denso o si la navegación es intuitiva.	El docente reflexiona sobre la utilidad del manual para la creación de sus propios materiales.	La sencillez y los ejemplos directos del manual generan una sensación de confianza, facilitando el aprendizaje y la acción.	El docente experimenta un sentido de logro y eficiencia, al ver que los resultados de su trabajo mejoran.	Se siente profesional y competente. El manual se convierte en una herramienta de consulta recurrente.

Tabla 3. Ruta del usuario. Fuente: Elaboración propia.

6.2 Nivel de producción gráfica 1

Pieza gráfica: Portada

Los bocetos propuestos para la portada del Manual de Herramientas Digitales han sido concebidos con el objetivo de transmitir el concepto creativo de manera sutil y elegante, preservando en todo momento la seriedad y el profesionalismo que caracterizan al documento. La composición visual seleccionada responde a criterios de equilibrio formal y coherencia estética, asegurando una continuidad gráfica que se mantiene a lo largo de todo el manual.

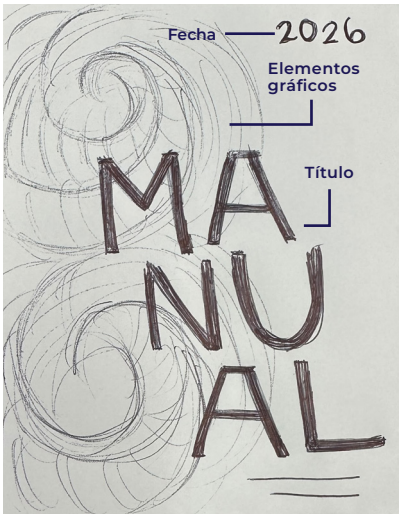


Figura 32. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 1:

El boceto se orienta hacia una composición visual construida a partir de formas geométricas básicas, como rectángulos y líneas, que permiten delimitar espacios y establecer una estructura clara y ordenada. Mediante la disposición estratégica de los elementos gráficos, se aplica una jerarquía tipográfica que distingue el título principal y el subtítulo, con el fin de guiar la lectura de manera fluida. Esta elección de diseño minimalista contribuye a reforzar la coherencia estética del documento y a mantener su carácter profesional e institucional.

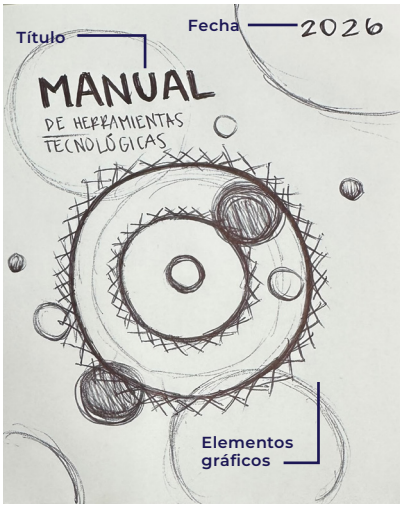


Figura 33. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 2:

El diseño se apoya en un fondo oscuro que aporta profundidad y sobriedad, mientras que el uso de formas geométricas como círculos, arcos y líneas entrelazadas transmite dinamismo y precisión tecnológica. En el centro se destaca un patrón circular complejo, conformado por líneas entrecruzadas que simbolizan conectividad, estructura y modernidad. El texto principal se ha colocado en un punto estratégico dentro de la composición, lo que permite guiar la lectura de manera fluida y reforzar el equilibrio visual del diseño.

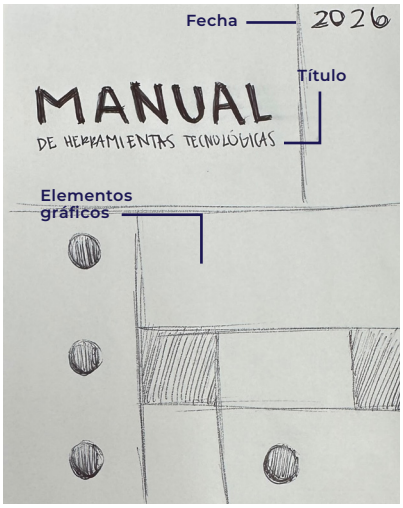


Figura 34. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 3:

El boceto se construye sobre una estructura geométrica precisa, en la que los rectángulos juegan un papel fundamental para delimitar áreas, generar ritmo visual y reforzar la jerarquía compositiva. En la parte superior, un gran rectángulo azul marino enmarca el título principal, creando un bloque de contraste que destaca el texto en blanco y aporta sobriedad institucional.

Pieza gráfica: Portadillas

Las portadillas han sido concebidas como elementos visuales memorables y cautivadores, dirigidos específicamente al grupo objetivo del manual. Los bocetos proponen un diseño estéticamente atractivo que, sin comprometer la sobriedad institucional, asegura una composición profesional y funcional. Su propósito es facilitar la identificación clara de los capítulos, al tiempo que generan interés por la presentación gráfica del contenido. Este enfoque de diseño será aplicado de manera uniforme en todas las portadillas, garantizando coherencia visual y continuidad editorial a lo largo del documento.

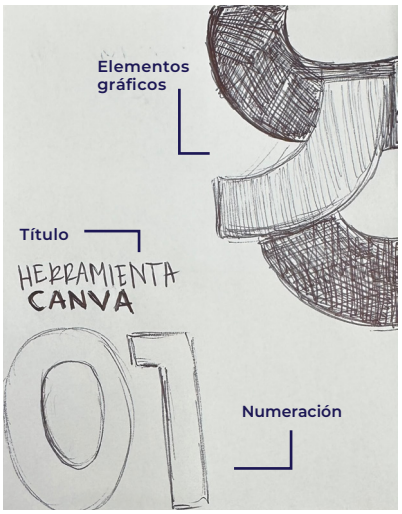


Figura 35. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 1:

El diseño se distingue por una estética moderna y minimalista, estructurada a partir de una división clara entre el área tipográfica y el área gráfica. En el sector izquierdo, se presenta el texto «HERRAMIENTA CANVA 01» utilizando una tipografía sans serif limpia y jerarquizada, donde «CANVA» resalta en negrita y mayor tamaño, mientras que «HERRAMIENTA» y «01» se ubican estratégicamente para orientar la lectura y señalar el inicio de la sección. El lado derecho está compuesto por una configuración abstracta de formas curvas superpuestas en diversos tonos de azul y púrpura, que aportan dinamismo visual y profundidad a la composición.

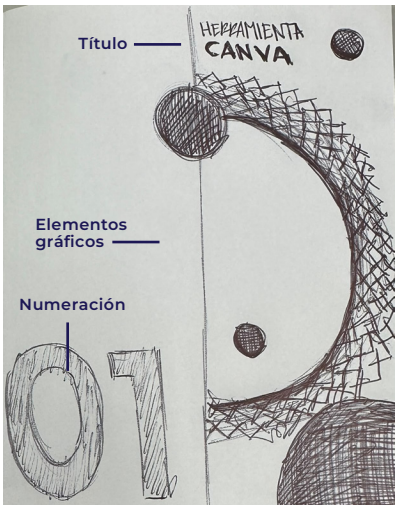


Figura 36. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 2:

La composición se organiza en dos mitades contrastantes que definen con claridad la estructura visual de la portadilla. En el sector izquierdo, se presenta un fondo con gradiente púrpura que transita de tonos oscuros a claros, sobre el cual se ubica el número “01” en tipografía blanca y de gran tamaño, señalando el inicio de la sección. En el lado derecho, un fondo blanco enmarca un patrón circular complejo en tonos púrpura, compuesto por líneas entrelazadas que sugieren precisión, conectividad y creatividad. Alrededor de este patrón se distribuyen círculos sólidos de diversos tamaños, los cuales aportan ritmo visual y equilibrio compositivo a la propuesta gráfica.

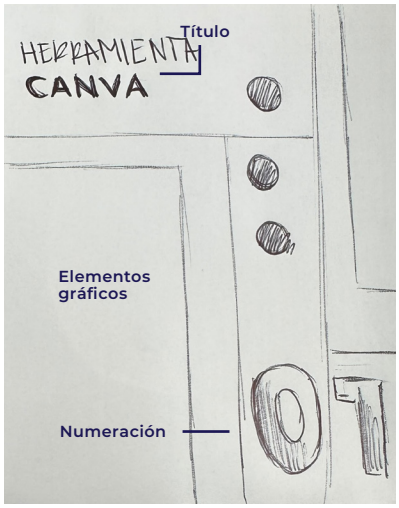


Figura 37. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 3:

El diseño se organiza a partir de rectángulos y cuadrados con bordes blancos, dispuestos en capas que generan profundidad y claridad compositiva. Estos elementos geométricos conforman una cuadrícula visual que estructura el espacio de manera ordenada y contribuye a reforzar la estética institucional del documento.

Pieza gráfica: Páginas interiores

Las páginas interiores del Manual de Herramientas Tecnológicas se han diseñado para garantizar una adaptación eficaz de cada sección. Dada la variedad del contenido, se ha priorizado una estructura que ofrezca la flexibilidad necesaria para organizar la información de manera clara y enriquecer la experiencia visual del manual.

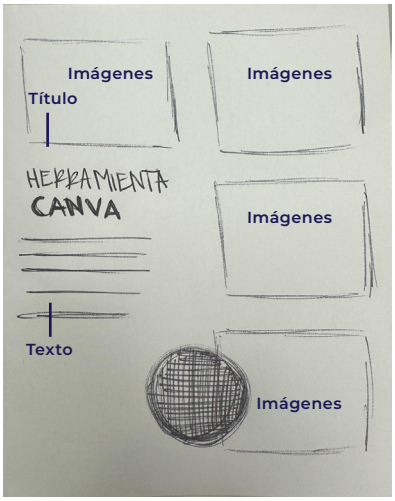


Figura 38. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 1:

El boceto muestra una composición geométrica y moderna en la que los cuadros azul oscuro, distribuidos en la parte superior izquierda y derecha, están destinados a contener imágenes ilustrativas. Esta decisión refuerza la dimensión visual del diseño, permitiendo complementar el contenido textual con ejemplos gráficos, capturas de pantalla o recursos pedagógicos relevantes.

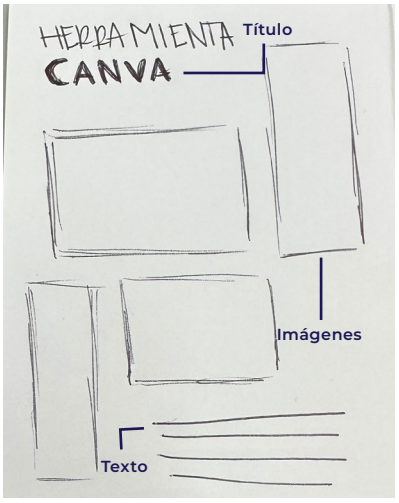


Figura 39. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 2:

La composición se estructura mediante varios rectángulos azul oscuro distribuidos en el área central y derecha, que funcionan como contenedores visuales para imágenes o recursos gráficos. Estos bloques aportan ritmo, orden y profundidad, generando una cuadrícula que organiza el espacio de manera eficiente. Debajo de estos elementos, se incluye un párrafo de texto.

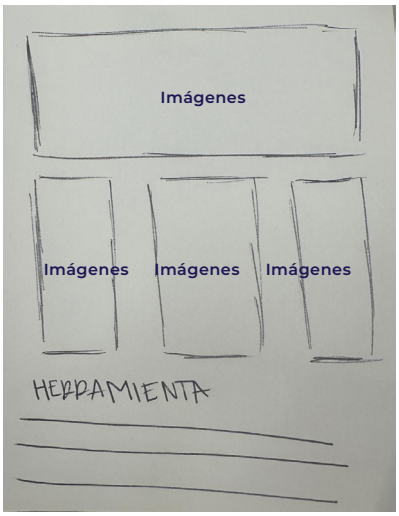


Figura 40. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Boceto 3:

Esta disposición geométrica aporta ritmo, orden y profundidad a la composición, mientras que el bloque de texto simulado ubicado en la parte inferior permite representar la distribución tipográfica y anticipar el contenido explicativo previsto. El contraste entre los elementos gráficos y el espacio negativo contribuye a reforzar la legibilidad y la estética institucional, dando como resultado una propuesta visual equilibrada, moderna y alineada con los objetivos pedagógicos del manual.

Descripcción de validación 1

Criterios de autoevaluación

No aplica	Mejorar	Bueno	Excelente
0	1	2	3

Tabla 4. Criterios de evaluación.Fuente: Elaboración propia.

Autoevaluación Portada					
Bocetos	**Se aplica al concepto creativo**	**Espacio y composición**	**Jerarquía visual**	**Memorabilidad**	**Resultados**
Boceto 1	2	3	3	2	10
Boceto 2	2	2	2	2	8
Boceto 3	1	1	2	1	5

Tabla 5. Autoevaluación portada: Elaboración propia.

Autoevaluación Portada					
Bocetos	**Se aplica al concepto creativo**	**Espacio y composición**	**Jerarquía visual**	**Memorabilidad**	**Resultados**
Boceto 1	2	2	2	1	7
Boceto 2	2	2	3	3	10
Boceto 3	1	1	2	1	5

Tabla 6. Autoevaluación portadillas: Elaboración propia.

Autoevaluación Portada					
Bocetos	**Se aplica al concepto creativo**	**Espacio y composición**	**Jerarquía visual**	**Memorabilidad**	**Resultados**
Boceto 1	2	2	2	2	8
Boceto 2	2	2	3	2	9
Boceto 3	1	1	2	1	5

Tabla 7. Autoevaluación páginas interiores: Elaboración propia.

Descripción y fundamentación de la decisión final

Pieza gráfica: Portada

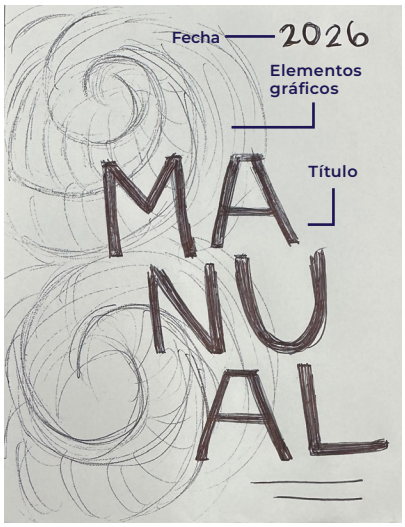


Figura 41. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Fundamentación:

La elección del Boceto 1 se fundamenta en su capacidad para alinear la estética visual con los objetivos del manual. Su diseño es la representación del minimalismo, ya que elimina elementos innecesarios para priorizar la funcionalidad y la claridad del mensaje. Al utilizar un solo bloque de color sólido y un amplio espacio en blanco, el boceto proyecta una imagen de profesionalismo y modernidad. Además, la composición asimétrica y el fuerte contraste entre el blanco y el negro crean una jerarquía visual clara.

Pieza gráfica: Portadilla

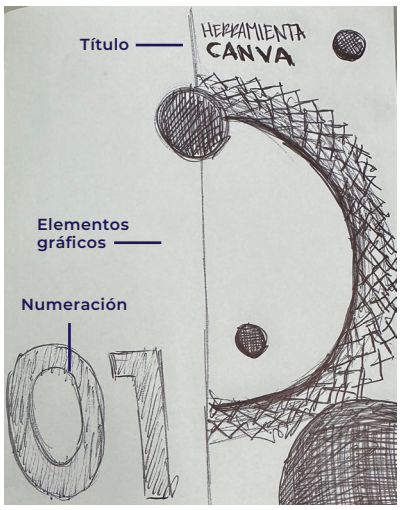


Figura 42. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Fundamentación:

La selección del Boceto 2 responde a su capacidad para equilibrar los principios del minimalismo con un enfoque clásico y estructurado, cualidades que lo convierten en una opción idónea para un documento educativo de carácter formal. Su composición centrada y simétrica transmite una sensación de estabilidad y seriedad, alineándose con los valores de orden y profesionalismo que orientan el manual.

Pieza gráfica: Páginas interiores

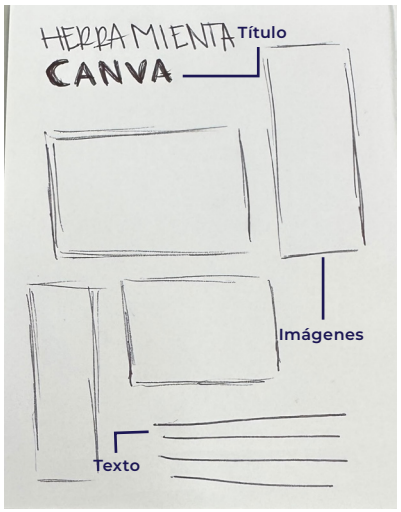


Figura 43. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.

Fundamentación:

La elección del Boceto 2 se fundamenta en su capacidad para romper con lo convencional y proyectar una imagen de vanguardia. Este diseño es audaz y moderno, diferenciándose del resto al reflejar valores de innovación y dinamismo. Su composición en ángulo y el uso de tipografía en diagonal crean una sensación de movimiento que lo hace ideal para un documento sobre tecnología.

6.3 Nivel de producción gráfica 2

Pieza gráfica



Figura 44. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.

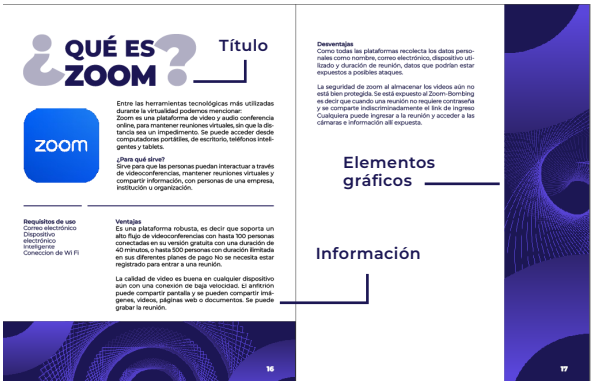


Figura 45. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 1: Portadilla

La portadilla logra un equilibrio entre profesionalismo y dinamismo mediante una composición en dos zonas contrastantes: a la izquierda, un bloque blanco sobre fondo violeta oscuro que garantiza legibilidad y jerarquía al destacar la numeración y el nombre de la herramienta; y a la derecha, una sección gráfica abstracta con formas circulares y una espiral azul que aporta dinamismo, rompe la rigidez y simboliza conectividad e innovación, reforzando el tema central.

Sección 2: Introducción

La jerarquía de títulos y subtítulos implementada en el diseño de las páginas constituye un recurso fundamental para optimizar la claridad didáctica y la organización de la información. Mediante una estructura en columna que incorpora títulos grandes y llamativos se logra un anclaje visual efectivo del contenido. Asimismo, la segmentación de la información a través de subtítulos en negrita (Definición, Ventajas, Desventajas y Requisitos), junto con el uso de listas, facilita al grupo objetivo la identificación rápida y la comprensión ágil de los datos técnicos presentados.

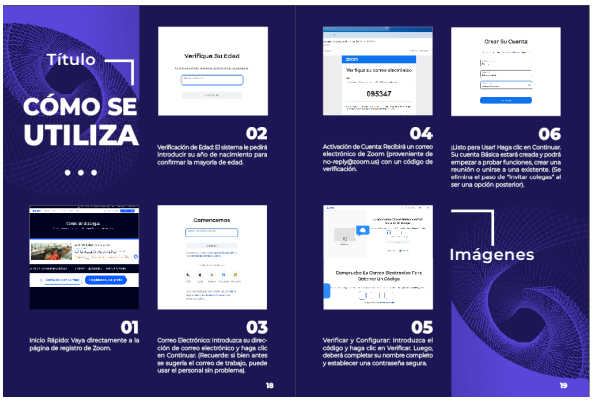


Figura 46. ¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 3: Procedimiento

El diseño de las páginas prioriza la funcionalidad pedagógica al convertir un proceso complejo en una guía secuencial compuesta por seis pasos modulares. Esta estructura en cuadrícula facilita al público objetivo la identificación clara de cada etapa del registro. Cada módulo refuerza la comprensión mediante la inclusión de una imagen miniatura de la interfaz real, lo que permite cotejar la instrucción escrita con la aplicación correspondiente. La jerarquía visual, basada en números destacados y descripciones concisas, garantiza un escaneo rápido y eficiente del contenido. La coherencia gráfica se mantiene a través de la paleta cromática y el uso de espirales, elementos que aportan dinamismo sin comprometer la claridad ni la navegabilidad del tutorial.

Descripción de validación

Técnica

Para validar con especialistas en diseño gráfico se aplicó un cuestionario principalmente de preguntas cerradas, complementadas con algunas abiertas, lo que permitió obtener datos cuantitativos precisos y, al mismo tiempo, recoger aportes cualitativos valiosos que enriquecieron la recopilación de información.

Ejemplar de instrumento:

Siendo 1 puntuación más baja (No cumple) y 5 la puntuación más alta (Excelente).

1. Del 1 al 5, ¿Considera la diagramación adecuada?
2. Del 1 al 5, ¿Es adecuado el uso de la tipografía?
3. Del 1 al 5, ¿Considera que las imágenes tienen un tratamiento adecuado?
4. Del 1 al 5, ¿Considera que la línea gráfica tiene relación con el concepto creativo?
5. Del 1 al 5, ¿Considera que la línea gráfica del Manual es estética, armoniosa y visualmente atractiva?
6. Del 1 al 5, ¿Considera que el uso de la retícula es correcto?
7. ¿Hay algún aspecto particular de este diseño que les llame la atención para mejorar?

Criterios de evaluación:

La evaluación consideró la calidad gráfica, la composición y la estética, junto con la funcionalidad medida en jerarquía visual, organización, coherencia y eficacia del recurso.

Muestra

Gracias a la gestión de las licenciadas Carolina Aguilar y Sofía Posada se realizó un proceso de validación con profesionales del diseño, quienes acudieron a la universidad para evaluar diversos proyectos, entre ellos el de esta propuesta.

Axel 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 y experiencia de usuario e interfaces.

Descripción y evidencias del Proceso de Validación:

Como parte del proceso de validación, se diseñó un cuestionario conformado por preguntas cerradas y abiertas, el cual fue remitido a profesionales del diseño gráfico para su evaluación. Adicionalmente, se realizó una presentación breve del proyecto en la que se destacaron los aspectos fundamentales, tales como el concepto creativo seleccionado, el insight desarrollado y la definición del grupo objetivo.

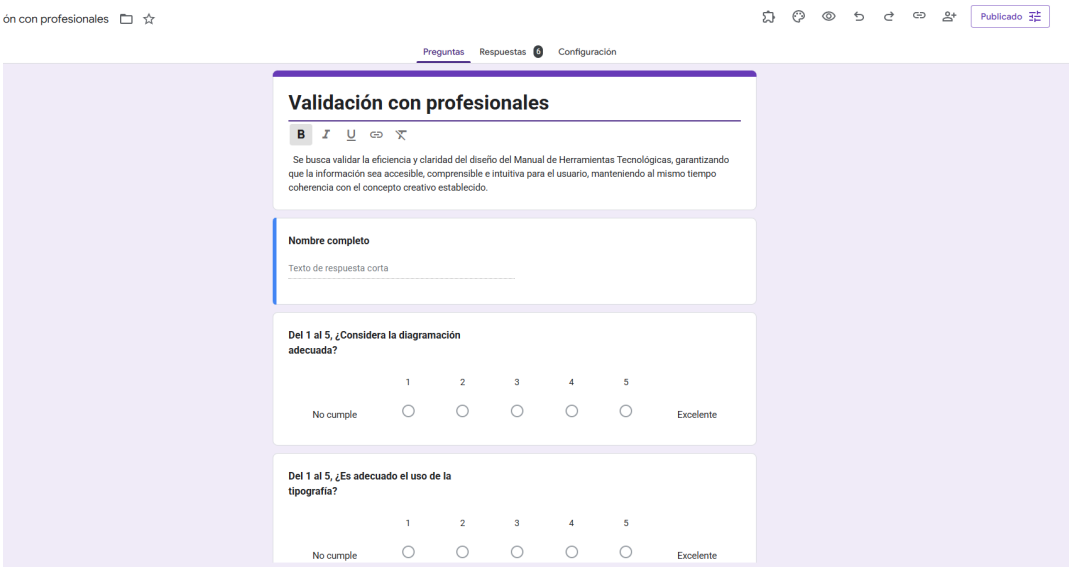


Figura 47. Encuesta de validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Resultados de Validación

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

1. Del 1 al 5, ¿Considera la diagramación adecuada?

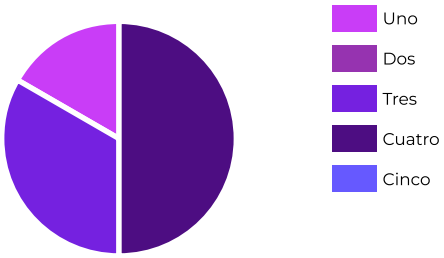


Figura 48. Respuesta 1. Validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: La mayoría de las respuestas se agrupan en los niveles positivos 3 y 4, lo que sugiere que la percepción general sobre la diagramación es favorable o, como mínimo, considerada aceptable.

2. Del 1 al 5, ¿Es adecuado el uso de la tipografía?

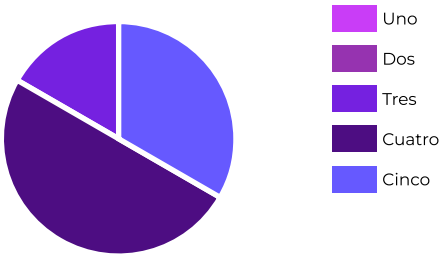


Figura 49. Respuesta 2. Validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: El análisis resalta la tipografía como uno de los puntos más sólidos del diseño, con la mayoría de respuestas en niveles altos 4 y 5.

3. Del 1 al 5, ¿Considera que las imágenes tienen un tratamiento adecuado?

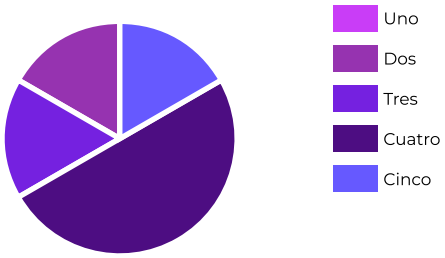


Figura 50. Respuesta 3. Validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: El tratamiento de las imágenes constituye un aspecto divisivo: mientras que la mitad de los encuestados lo considera eficaz, un tercio manifiesta una percepción claramente negativa

4. Del 1 al 5, ¿Considera que la línea gráfica tiene relación con el concepto creativo?

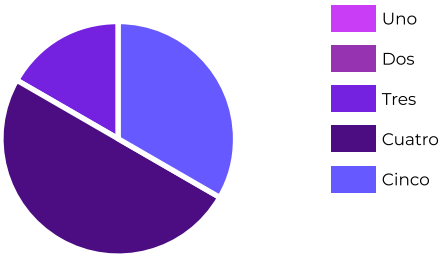


Figura 51. Respuesta 2. Validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: La coherencia entre los aspectos conceptuales y visuales representa uno de los principales logros del proyecto.

5. Del 1 al 5, ¿Considera que la línea gráfica del Manual de herramientas tecnológicas es estética, armoniosa y visualmente atractiva?

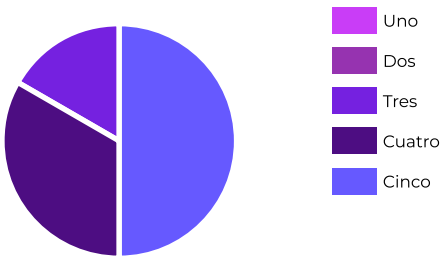


Figura 52. Respuesta 5. Validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: La línea gráfica del Manual constituye, sin lugar a dudas, un logro destacado en términos de estética y atractivo visual. Este acierto fue corroborado por la mitad de los evaluadores, quienes le otorgaron la puntuación máxima.

6. Del 1 al 5, ¿Considera que el uso de la retícula es correcto?

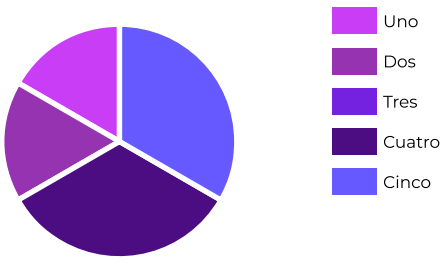


Figura 53. Respuesta 6. Validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.

Análisis: El uso de la retícula representa un componente de riesgo dentro del diseño. Si bien la mayoría de los evaluadores lo aprueba ampliamente, la presencia de calificaciones en los niveles 1 y 2 revela una falla estructural significativa que impacta negativamente a un tercio de los usuarios.

Descripción y fundamentación de la decisión final



Figura 54. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.

Sección 1: Portadilla

Los profesionales evaluaron la portada y destacaron tres observaciones principales: exceso de ruido visual por el tamaño de los círculos, falta de claridad en la proyección de conexión e innovación con las espiras, y el riesgo de que el color azul resulte agotador.

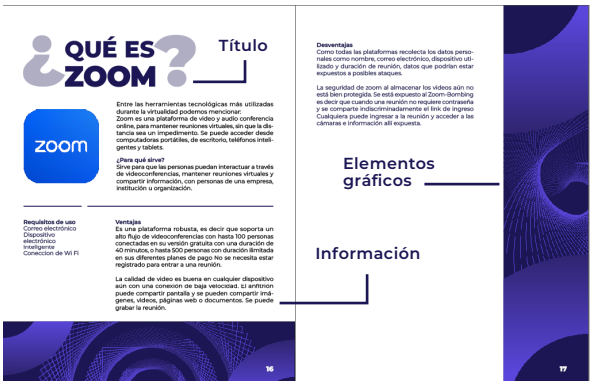


Figura 55. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 2: Introducción

El manual fue completamente rediseñado, adoptando una orientación horizontal para mejorar su visualización digital, incorporando textos más dinámicos y el uso de íconos que facilitan la interpretación de los subtítulos.

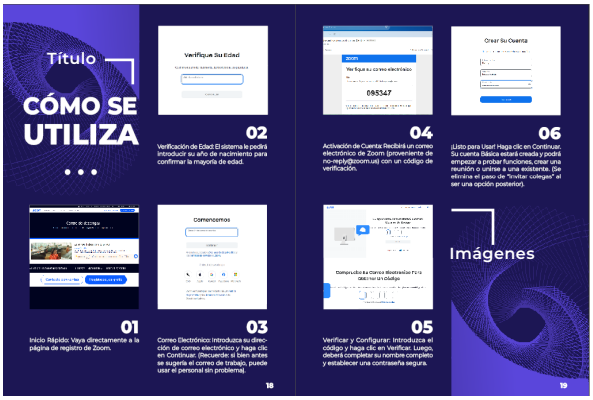


Figura 56. ¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 3: Procedimiento

Los profesionales que realizaron la evaluación señalaron la urgencia de mejorar la jerarquía del texto dentro del documento. Además, se sugirió ampliar las fotografías significativamente. Este último punto es fundamental, ya que una mejor visualización permitirá a los docentes observar con mayor claridad los pasos pertinentes para la correcta ejecución de las actividades.

6.4 Nivel de producción gráfica 3

Pieza gráfica



Figura 57. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.

Sección 1: Portadilla

La portada fue modificada para lograr una mayor coherencia visual. Se incorporaron formas orgánicas que ahora evocan claramente innovación y conexión. En cuanto al color, se optó por una paleta monocromática de tonos morados para el ajuste cromático.



Figura 58. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 2: Introducción

Se ha modificado por completo la diagramación del manual. El principal ajuste fue el cambio a una orientación horizontal para optimizar la visualización en formato digital. Además, se implementaron textos más dinámicos que facilitan la guía de lectura y se agregaron iconos para mejorar la comprensión asociada a cada subtítulo.



Figura 59. ¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 3: Procedimiento

Se mejoró la jerarquía del texto dentro del documento para optimizar la guía de lectura. Además, se ampliaron significativamente las fotografías para asegurar que los docentes puedan observar con mayor claridad los pasos pertinentes y garantizar la correcta ejecución de las actividades.

Descripción de validación del cliente

Técnica

El proceso de evaluación se llevó a cabo utilizando una lista de cotejo. Esta herramienta fue esencial para identificar y recopilar de manera estructurada los aspectos clave de mejora que el cliente requería para el material en diseño, asegurando que todas las observaciones relevantes fueran consideradas.

Ejemplar del instrumento:

Lista de Cotejo para validación con cliente Nombre de la institución: Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, sede San José del Golfo			
Criterio	**Sí**	**No**	**Observaciones**
La información se presenta organizada y crea un impacto visual.	X		
El contraste cromático de los textos con el fondo es óptimo para la lectura digital.	X		
El contenido es relevante, preciso y suficiente para cumplir el objetivo del manual.	X		
Las imágenes, gráficos y capturas de pantalla son nítidas y reflejan fielmente la información.	X		
Los márgenes, interlineado y espaciado son consistentes y promueven la lectura cómoda.	X		
El estilo tipográfico y el tono de la redacción son coherentes con la identidad del proyecto.	X		
El tamaño y estilo de títulos, subtítulos y cuerpo de texto indican claramente su importancia.	X		

Figura 60. Fuente: Elaboración propia.

Muestra

El coordinador de la Facultad de Humanidades de San José del Golfo, Eleazar Mota, de la Universidad San Carlos de Guatemala, quien ejerce un doble rol como personal administrativo y docente de la facultad.

Aspectos evaluados

La evaluación se basó en una doble dimensión de criterios: los relacionados con el Diseño (calidad gráfica, composición y estética) y los asociados a la Funcionalidad del material (jerarquía, organización, consistencia y operatividad).

Descripción de evidencias del proceso de validación

La validación del material se efectúa semanalmente con el cliente. En estas sesiones, el equipo revisa el progreso e identifica posibles ajustes para optimizar el diseño y la funcionalidad del proyecto. Para formalizar la recopilación de datos obtenidos en estas asesorías, se implementó una lista de cotejo que permite registrar las observaciones de forma estructurada.

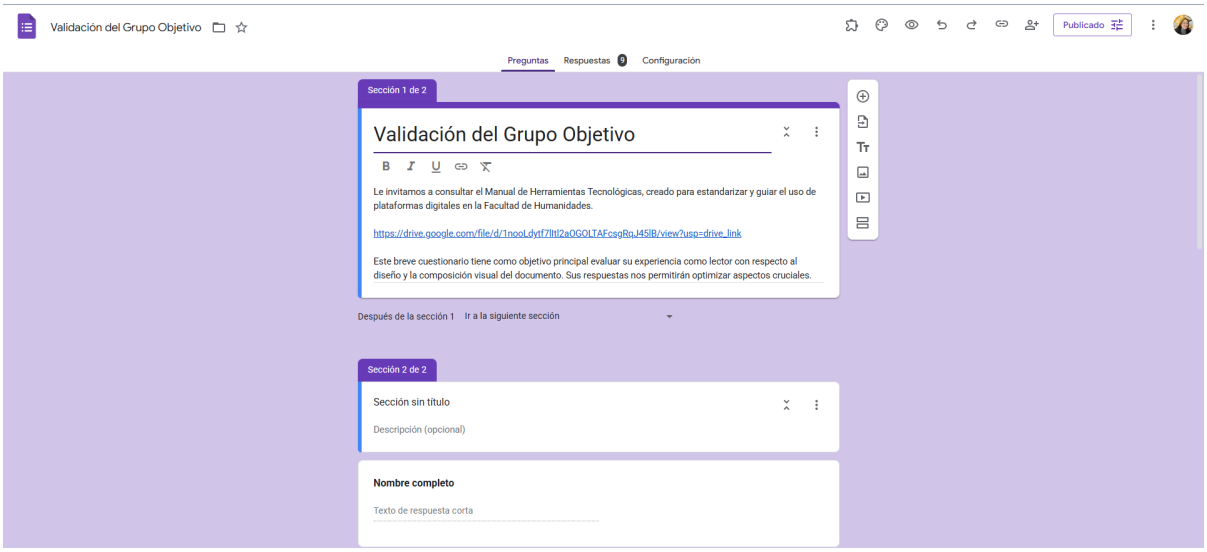


Figura 61. Evidencia de respuestas del cuestionario. Fuente: Elaboración propia.

Resultados de la validación del cliente

Lista de Cotejo para validación con cliente Nombre de la institución: Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, sede San José del Golfo			
Criterio	**Sí**	**No**	**Observaciones**
La información se presenta organizada y crea un impacto visual.	X		
El contraste cromático de los textos con el fondo es óptimo para la lectura digital.	X		
El contenido es relevante, preciso y suficiente para cumplir el objetivo del manual.	X		
Las imágenes, gráficos y capturas de pantalla son nítidas y reflejan fielmente la información.	X		
Los márgenes, interlineado y espaciado son consistentes y promueven la lectura cómoda.	X		
El estilo tipográfico y el tono de la redacción son coherentes con la identidad del proyecto.	X		
El tamaño y estilo de títulos, subtítulos y cuerpo de texto indican claramente su importancia.	X		

Figura 62. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

El cliente ha manifestado su satisfacción con la propuesta de diseño, considerándola no solo óptima sino también completamente adecuada para la cobertura de sus requisitos y necesidades específicas.

Descripción de validación del Grupo Objetivo

Técnica

La validación con el grupo objetivo se realizó mediante un cuestionario que combinó preguntas cerradas para obtener datos cuantitativos y preguntas abiertas para recoger opiniones cualitativas que enriquecieron el análisis.

Ejemplar de instrumento:

Siendo 1 puntuación más baja (No cumple) y 5 la puntuación más alta (Excelente).

1. Del 1 al 5, ¿Considera que el texto es fácil de leer?
2. Del 1 al 5, ¿Considera que la paleta de colores utilizada es agradable y apropiado para el material?
3. Del 1 al 5, ¿El manual es sencillo de seguir y entender en su totalidad?
4. Del 1 al 5, ¿Es visualmente atractivo el documento?
5. Del 1 al 5, ¿Las capturas de pantalla y fotografías tienen la calidad y nitidez suficiente para entender los detalles y los procedimientos?
6. 1 al 5, ¿Considera que los íconos son fáciles de entender?

Muestra

La muestra de validación estuvo integrada por diez docentes activos de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo, quienes constituyen el grupo objetivo directo para aplicar y evaluar el material diseñado.

Aspectos evaluados

Los criterios de evaluación se establecieron en torno a dos ejes principales: el Diseño (que consideró la calidad gráfica, la composición y la estética) y la Funcionalidad (enfocada en la jerarquía, la organización, la consistencia y la efectividad del material).

Descripción y evidencias del proceso de validación

Se utilizó la aplicación WhatsApp para establecer comunicación con los docentes de la Facultad de Humanidades. El propósito de este contacto fue coordinar la aplicación de un formulariomque contiene las preguntas clave para la evaluación formal del Manual de Herramientas Tecnológicas.

Resultados de la validación del grupo pbjetivo

1. Del 1 al 5, ¿Considera que el texto es fácil de leer?

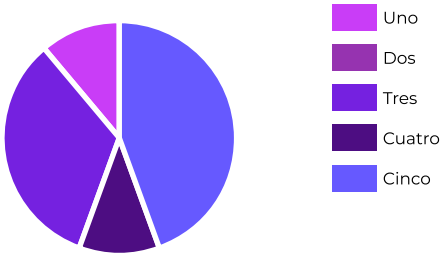


Figura 63. Respuesta 1, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

La mayoría de los encuestados (55.5 %) considera que el texto es fácil o muy fácil de leer, lo que valida positivamente su diseño y redacción. Sin embargo, un 33.3 % se ubica en una posición neutral (valor 3), lo que sugiere oportunidades de mejora en fluidez o estructura. El 11.1 % que lo considera difícil de leer indica posibles barreras de accesibilidad o comprensión.

2. Del 1 al 5, ¿Considera que la paleta de colores utilizada es agradable y apropiado para el material?

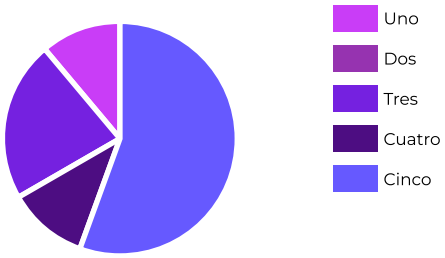


Figura 64. Respuesta 2, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

La mayoría de los participantes considera que la paleta de colores es muy adecuada, lo que confirma su efectividad visual y funcional. Sin embargo, algunas respuestas neutras o negativas sugieren que ciertos usuarios podrían tener dificultades de percepción o preferencias distintas.

3. Del 1 al 5, ¿El manual es sencillo de seguir y entender en su totalidad?

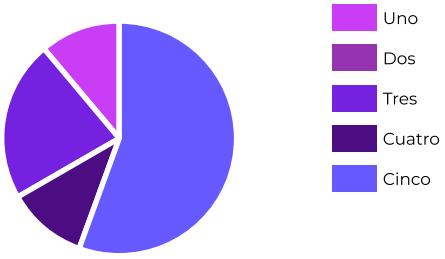


Figura 65. Respuesta 3, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

La mayoría de los participantes (55.6 %) indicó que el manual es muy sencillo de seguir y entender, lo que respalda la efectividad de su estructura y claridad comunicativa. No obstante, un 33.3 % manifestó percepciones neutras o negativas, lo que sugiere que ciertos usuarios podrían enfrentar dificultades de comprensión que conviene atender en futuras revisiones del material.

4. Del 1 al 5, ¿Es visualmente atractivo el documento?

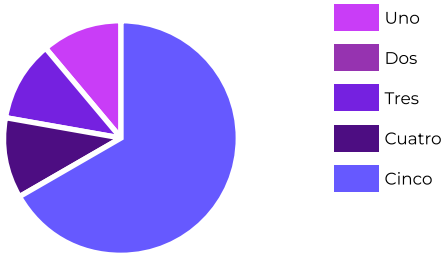


Figura 66. Respuesta 4, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

De las 8 respuestas totales, la mayoría (62.5 %) calificó el documento con la puntuación más alta (5), mientras que los valores 1, 3 y 4 recibieron cada uno una respuesta (12.5 %), y el valor 2 no fue seleccionado. El gráfico de barras refleja esta distribución con una predominancia clara en la valoración positiva, ausencia de respuestas en el nivel 2 y una dispersión leve en los niveles intermedios.

5. Del 1 al 5, ¿Las capturas de pantalla y fotografías tienen la calidad y nitidez suficiente para entender los detalles y los procedimientos?

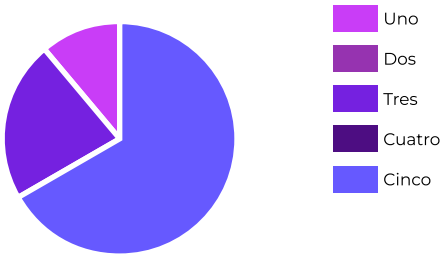


Figura 67. Respuesta 5, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

De un total de nueve respuestas, seis personas (66.7 %) consideraron que la calidad era suficiente para comprender los procedimientos, mientras que dos (22.2 %) la calificaron como aceptable y una (11.1 %) la percibió como insuficiente. La barra correspondiente a la opción más alta domina visualmente el gráfico, lo que refleja una percepción mayoritariamente positiva respecto a los recursos visuales utilizados.

6. 1 al 5, ¿Considera que los íconos son fáciles de entender?

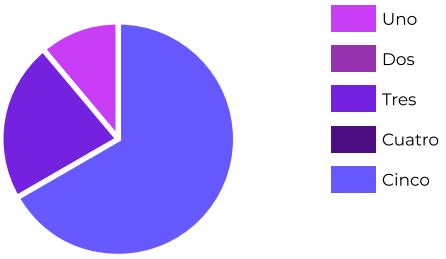


Figura 68. Respuesta 6, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.

Análisis

El manual es predominantemente bien recibido en términos de usabilidad y claridad, lo cual es un punto fuerte para tu proyecto. No obstante, el alto porcentaje de respuestas en 3 y 1 sugiere que hay una oportunidad de revisar y simplificar ciertas secciones para alcanzar una comprensión total por el 100 % de los usuarios.

6.5 Propuesta gráfica final fundamentada



Figura 69. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.

Sección 1: Portadilla

La portada fue ajustada con el objetivo de fortalecer la coherencia visual del diseño. Se añadieron elementos con formas orgánicas que transmiten de manera explícita ideas de innovación y vínculo. Para el tratamiento cromático, se seleccionó una gama monocromática en tonos morados que armoniza el conjunto gráfico.



Figura 70. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 2: Introducción

Se evaluaron varias inconsistencias en el diseño de estas páginas, destacando la utilización repetitiva de elementos y una diagramación de texto adecuada, pero no innovadora. Es fundamental cambiar la orientación del manual a horizontal, ya que, al ser un documento digital, este formato optimizará su visualización.



Figura 71. ¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.

Sección 3: Procedimiento

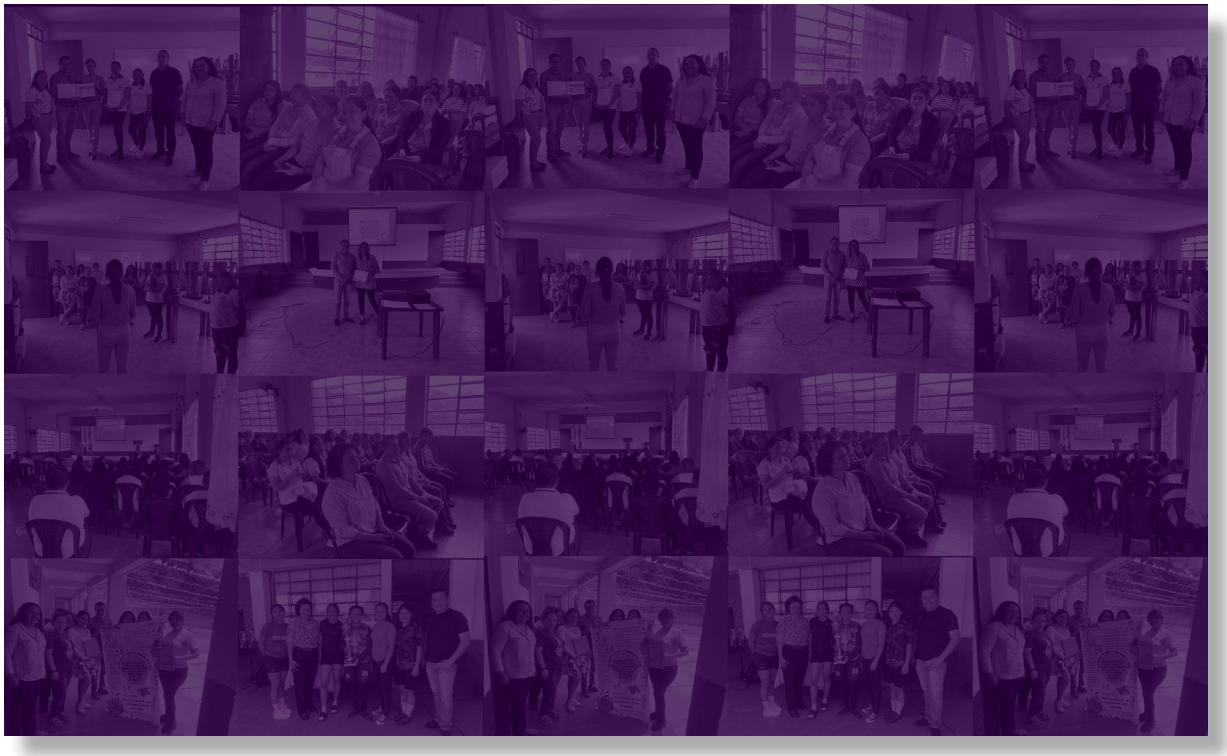
Se fortaleció la jerarquía tipográfica del documento con el propósito de facilitar el recorrido lector. Asimismo, se incrementó notablemente el tamaño de las fotografías para que el cuerpo docente pueda visualizar con mayor precisión cada procedimiento y así asegurar una ejecución adecuada de las actividades propuestas.

6.6 Vista preliminar de la Pieza Gráfica

A continuación se muestran todas las páginas que conforman el Manual de herramientas técnologicas para docentes de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala, sede San Jóse del Golfo.









INDICE

PRESENTACIÓN 5
INTRODUCCIÓN 6
COMPETENCIA DEL MANUAL 7
LA TECNOLOGÍA 8
LAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS 9
ACCESO DIRECTO 13
¿QUÉ ES ZOOM? 14
¿CÓMO SE UTILIZA? 16
ACCESO DIRECTO 20
¿QUÉ ES GOOGLE MEET? 21
¿CÓMO SE UTILIZA? 23
ACCESO DIRECTO 26
¿QUÉ ES CANVA? 27
¿CÓMO SE UTILIZA? 30
ACCESO DIRECTO 33
¿QUÉ ES GOOGLE WORKSPACE? 34
ACCESO DIRECTO 38
¿QUÉ ES SOCRATIVE? 39
¿CÓMO SE UTILIZA? 41
ACCESO DIRECTO 44
¿QUÉ ES POWERPOINT? 45
¿CÓMO SE UTILIZA? 49
ACCESO DIRECTO 51
¿QUÉ ES MEWE? 52
ACCESO DIRECTO 56
¿QUÉ ES GOOGLE SLIDES? 57
¿CÓMO SE UTILIZA? 59
HERRAMIENTAS 62
PARA ELABORAR 62
HERRAMIENTAS 66
PARA ELABORAR 66
ACCESO DIRECTO 72
¿QUÉ ES GOOGLE 73
LINKEDIN? 73
¿CÓMO SE UTILIZA? 75
CONCLUSIONES 77
EGRAFÍA 78
EGRAFÍA 79


Presentación
EL FUTURO ES HOY.
CONOCE LAS APPS Y SOFTWARES
QUE TE IMPULSARÁN.
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
4
Presentación
PRESENTACIÓN
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
5



Competencia del Manual

COMPETENCIA DEL MANUAL

El fortalecimiento del autoaprendizaje en el uso de herramientas tecnológicas constituye una estrategia clave para facilitar la labor educativa tanto del personal docente como del estudiantado. Esta acción contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos y busca garantizar el cumplimiento del derecho de toda persona a acceder a una educación de calidad, con enfoque científico y tecnológico, conforme a los principios establecidos en el marco legal vigente en Guatemala.

Fundamentación legal

Este esfuerzo se fundamenta en el artículo 74 de la Constitución Política de la República de Guatemala, el cual establece que la educación debe orientarse prioritariamente hacia el desarrollo científico, tecnológico y humanístico. En virtud de este mandato, el Estado tiene la responsabilidad de promover y ampliar las acciones necesarias para alcanzar dichos objetivos.

Asimismo, el artículo 80 de la misma Constitución señala que corresponde al Estado de Guatemala fomentar la ciencia y la tecnología como pilares esenciales para el desarrollo integral de la población. De igual manera, el Capítulo II, artículo 2, inciso “e” de la Ley de Educación establece como uno de los fines de la educación el impulso al conocimiento de la ciencia y la tecnología moderna por parte del estudiantado, reafirmando la importancia de integrar estos componentes en los procesos formativos.

LA TECNOLOGÍA

La tecnología, desde una perspectiva científica, se fundamenta en la experiencia humana y en los estudios que respaldan su desarrollo. Su evolución está estrechamente vinculada a la investigación y a la práctica sistemática, lo que ha permitido la creación de soluciones cada vez más eficientes y adaptadas a las necesidades sociales contemporáneas.

Definición de herramientas tecnológicas
Las herramientas tecnológicas se entienden como mecanismos sistematizados que permiten obtener información válida y precisa sobre temas específicos. Estas herramientas comprenden tanto recursos de tipo software como hardware, orientados a facilitar la ejecución eficaz de diversas tareas. La eficacia de su uso se refleja en la obtención de resultados esperados, con una optimización del tiempo y una reducción significativa en el uso de recursos personales y económicos.
En el ámbito educativo, los sistemas y modelos pedagógicos han debido adaptarse a una sociedad cada vez más inmersa en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas tecnologías han abierto nuevas posibilidades para la renovación de contenidos curriculares y métodos de enseñanza, promoviendo entornos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y contextualizados. Como resultado, la educación se ha tornado más competitiva, y alcanzar niveles superiores de calidad requiere del uso estratégico de recursos que fortalezcan el proceso de enseñanza. Entre estos recursos destacan los materiales didácticos apoyados en herramientas tecnológicas, cuyo uso orienta y motiva al estudiantado en la construcción activa del conocimiento. Al integrarse con sistemas pedagógicos innovadores, dichos materiales contribuyen de manera significativa al desarrollo de aprendizajes significativos y a la mejora continua de la práctica educativa.





Influencia de las nuevas tecnologías en la educación superior

Las tecnologías emergentes han generado un impacto positivo en el ámbito de la educación superior, beneficiando tanto al estudiantado como a las estructuras institucionales. Este efecto se atribuye a la amplia funcionalidad de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), las cuales permiten, entre otros aspectos:

- Diversificar los métodos pedagógicos.
- Actualizar los contenidos curriculares de forma continua.
- Mejorar los procesos de evaluación y retroalimentación.
- Promover el aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Ampliar el acceso a recursos educativos digitales.

Motivar:
Los temas pueden ser presentados de una manera atractiva, interesante y comprensible, manteniendo siempre una relación con la experiencia de mundo del estudiantado. Asimismo, las herramientas tecnológicas permiten que los estudiantes avancen y fortalezcan sus habilidades y competencias específicas de forma progresiva.

Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos:
A través de actividades y experiencias personalizadas, las TIC facilitan la representación de la información de una manera significativa para el estudiante.

Reforzar el aprendizaje:
Estas herramientas constituyen un recurso valioso para reforzar los contenidos abordados en clase y consolidar el conocimiento a través de la práctica.

Apoyar la evaluación:
En términos generales, se trata de soluciones que permiten una amplia variedad de situaciones en las que el docente puede interactuar con el estudiantado y evaluar su desempeño, desde la realización de actividades y clases en línea hasta la participación en foros.

En el ámbito educativo, y particularmente en lo relacionado con la pedagogía y la didáctica, una amplia variedad de herramientas tecnológicas puede resultar de gran utilidad. Estas abarcan desde la creación de sitios web educativos, aulas virtuales y videoconferencias hasta el diseño de materiales didácticos.


HERRAMIENTA
ZOOM
01
Zoom
ACCESO DIRECTO
Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.
zoom
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
13

¿QUÉ ES ZOOM?

Entre las herramientas tecnológicas más utilizadas durante la virtualidad podemos mencionar:
Zoom es una plataforma de video y audio conferencia online, para mantener reuniones virtuales, sin que la distancia sea un impedimento. Se puede acceder desde computadoras portátiles, de escritorio, teléfonos inteligentes y tablets.

¿Para qué sirve?
Sirve para que las personas puedan interactuar a través de videoconferencias, mantener reuniones virtuales y compartir información, con personas de una empresa, institución u organización.

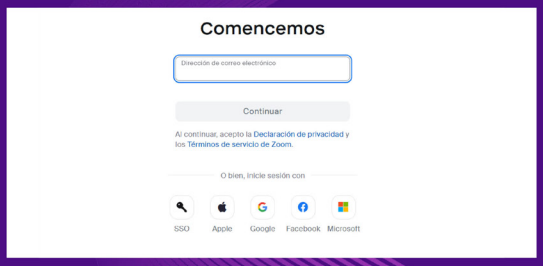
Requisitos de uso

- Correo electrónico
- Dispositivo electrónico inteligente
- Coneccion de Wi Fi





Zoom





03

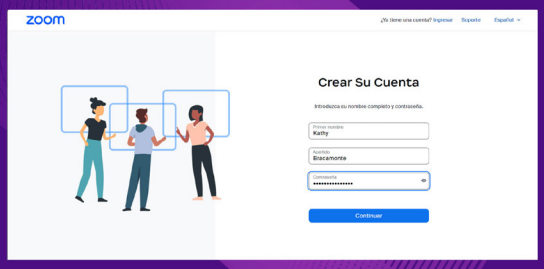
Correo Electrónico: Introduzca su dirección de correo electrónico y haga clic en Continuar. (Recuerde: si bien antes se sugería el correo de trabajo, puede usar el personal sin problema).

04

Activación de Cuenta: Recibirá un correo electrónico de Zoom (proveniente de no-reply@zoom.us) con un código de verificación.

Zoom





05

Verificar y Configurar: Introduzca el código y haga clic en Verificar. Luego, deberá completar su nombre completo y establecer una contraseña segura.

06

Haga clic en Continuar. Su cuenta Básica estará creada y podrá empezar a probar funciones, crear una reunión o unirse a una existente. (Se elimina el paso de "invitar colegas" al ser una opción posterior).



ACCESO DIRECTO

Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.

¿QUÉ ES GOOGLE MEET?

Es un servicio de videoconferencia desarrollado por Google. Inicialmente fue diseñado para clientes empresariales, pero en la actualidad está disponible de forma gratuita para todo público. Puede utilizarse desde la web en tabletas, computadoras o teléfonos con sistema operativo Android. Aunque fue creado principalmente para la organización de videoconferencias, su cámara y micrófono funcionan de manera independiente, lo que permite realizar únicamente llamadas si se desea.

¿Para qué sirve?
Es una herramienta orientada al entorno empresarial y a clientes profesionales, que permite realizar videoconferencias con hasta 250 participantes, además de compartir documentos y diversos formatos de archivos en tiempo real y sin restricciones. Una de sus principales características es su interfaz, diseñada específicamente para facilitar reuniones virtuales de carácter profesional.

Requisitos de uso

- Cuenta de Google (Gmail) para utilizar en dispositivos
- Un sistema operativo compatible
- Cámara web integrada o una cámara USB externa conectada

Google Meet

¿Qué es Interfaz?
Este término se refiere a la conexión funcional entre dos sistemas, programas, dispositivos o componentes de cualquier tipo, la cual facilita una comunicación a través de distintos niveles, permitiendo el intercambio efectivo de información.

Ventajas
Una de las principales ventajas de esta herramienta es que no requiere la instalación de software en el escritorio. Tanto el organizador como los participantes pueden acceder a las videollamadas utilizando un navegador web moderno. La plataforma permite la realización de videoconferencias con hasta 250 personas y se encuentra integrada con Google Calendar, lo que facilita el acceso directo a las reuniones programadas desde el calendario. Su interfaz se caracteriza por ser sencilla, práctica y de fácil uso, lo que favorece su adopción en entornos educativos y profesionales.

Desventajas
Al igual que otras plataformas digitales, esta herramienta puede presentar dificultades en el desarrollo de reuniones masivas, especialmente en lo relacionado con la gestión de participantes. Además, permite que cualquier usuario, con excepción de aquellos que utilizan cuentas educativas, tenga la facultad de silenciar o eliminar a otro participante, lo que puede generar complicaciones en entornos académicos si no se establece una moderación adecuada.




Google Meet
03
Esta herramienta permite la conexión desde cualquier dispositivo móvil que cuente con acceso a internet, lo que favorece la movilidad y la flexibilidad en entornos educativos y profesionales. Además, incorpora una opción innovadora de subtítulos en tiempo real, habilitada por la tecnología de Google, capaz de captar y transcribir automáticamente las conversaciones durante la sesión, lo que mejora la accesibilidad y la comprensión del contenido compartido.
Google Meet
04
Es importante señalar que los participantes no requieren una cuenta de Gmail para unirse a la videoconferencia; únicamente deben contar con acceso a la aplicación correspondiente y con el enlace proporcionado por la persona encargada de administrar la reunión. Esta funcionalidad facilita la inclusión de usuarios externos y agiliza el proceso de conexión en entornos educativos y colaborativos.
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
24
HERRAMIENTA
CANVA
03

ACCESO DIRECTO

Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.





Canva

Ventajas
Imágenes gratuitas

La plataforma dispone de diferentes formatos y medidas. No es necesario ser un profesional en diseño, ya que la herramienta es muy amigable y fácil de usar.

Los archivos se pueden descargar en varios formatos para impresión (PNG, JPG y PDF). Además, permite subir logos, banners, íconos e imágenes. Se puede trabajar en línea y también existe una versión para dispositivos móviles.

Facilita realizar cambios de forma práctica, rápida y sencilla.

Desventajas
No existen líneas o guías que permitan verificar si el diseño está correctamente centrado.

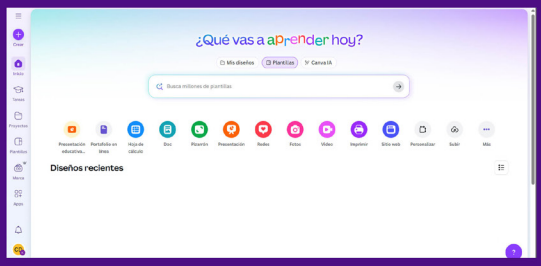
Existen diseños muy elaborados, pero estos son de pago.

En ocasiones, la aplicación se pausa y no guarda los cambios realizados.

Además, no es compatible con todos los navegadores.

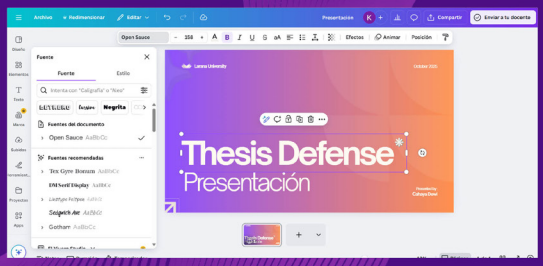
Canva

¿CÓMO SE UTILIZA?



01

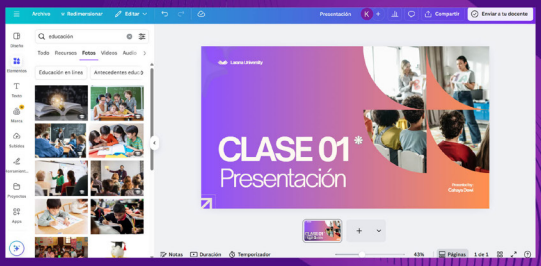
Canva permite seleccionar plantillas en distintos tamaños y diseños, adaptadas a las necesidades específicas de cada usuario. Esta funcionalidad facilita la creación de materiales visuales personalizados, adecuados para diversos contextos educativos, institucionales o profesionales.



02

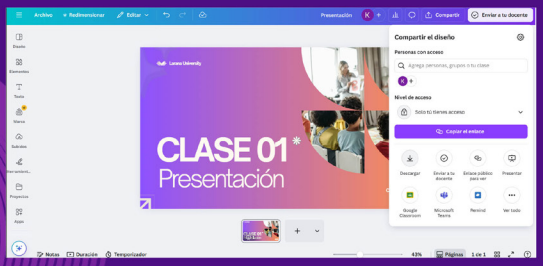
Una vez que la plantilla se encuentra visible en pantalla, se procede a incorporar los elementos gráficos y textuales necesarios, hasta alcanzar el resultado deseado. Este proceso permite ajustar el diseño de manera personalizada, conforme a los objetivos comunicativos y estéticos del proyecto.

Canva



03

Desde la barra lateral izquierda de la interfaz, se seleccionan los elementos necesarios para el diseño, tales como imágenes, fotografías, íconos, audios, videos o textos. Esta disposición facilita la organización visual del contenido y permite una edición ágil y personalizada conforme a los objetivos del proyecto.



04

Una vez finalizado el diseño y conforme con el resultado obtenido, el usuario puede proceder a descargar el archivo, subirlo a plataformas digitales o imprimirlo según sea necesario. Asimismo, la herramienta permite compartir el enlace del proyecto, lo que facilita su difusión y colaboración en entornos educativos o profesionales.


HERRAMIENTA
WORKSPACE
04
Google Workspace
ACCESO DIRECTO
Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.
33
Google
Workspace
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas

Google Workspace

¿QUÉ ES GOOGLE WORKSPACE?

Google Workspace for Education es una plataforma segura, diseñada específicamente para el ámbito educativo. Está compuesta por herramientas simples, flexibles y colaborativas que promueven la comunicación efectiva entre docentes y estudiantes.

Aunque Google ha ofrecido históricamente soluciones ágiles y funcionales para el trabajo académico, esta suite transforma de manera significativa la experiencia educativa tanto dentro como fuera del aula. Gracias a sus funcionalidades, los docentes, educadores y profesores pueden impartir clases y realizar actividades pedagógicas desde cualquier lugar, sin necesidad de compartir el mismo espacio físico con el estudiantado.





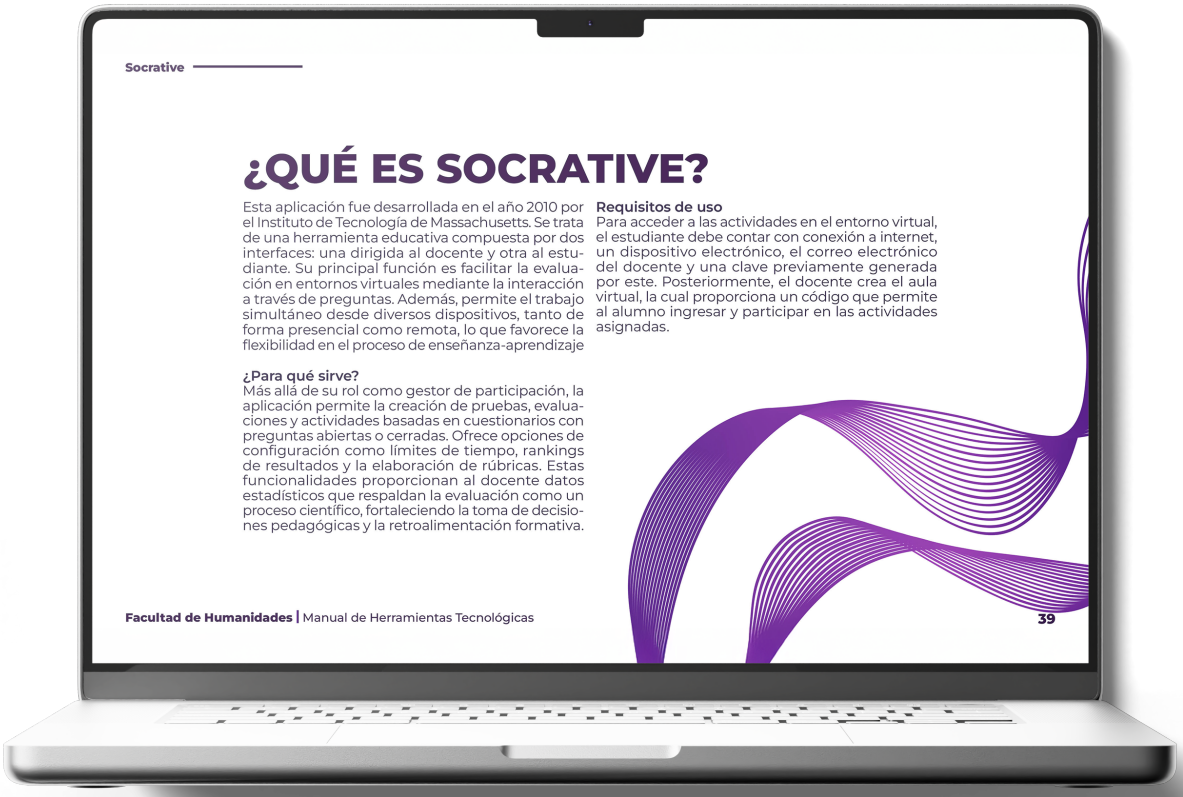
HERRAMIENTA
SOCRATIVE

05

ACCESO DIRECTO

Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.

socrative





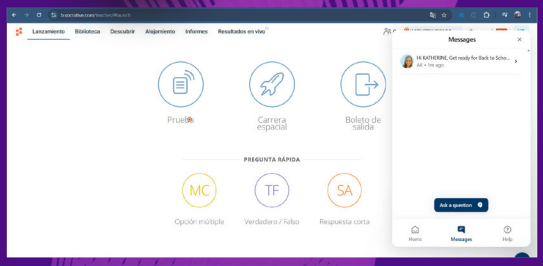
Socrative

¿CÓMO SE UTILIZA?



01

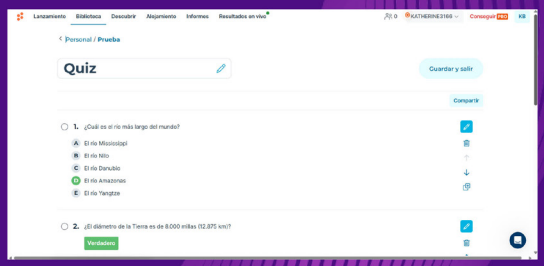
La herramienta requiere que el usuario se registre como docente y ofrece una interfaz gratuita, intuitiva y accesible. Permite reforzar el aprendizaje mediante diversas actividades como test de opción múltiple, preguntas abiertas o cerradas, cuestionarios y otras dinámicas interactivas.

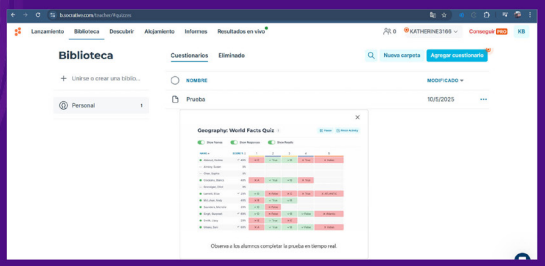


02

Cada respuesta del alumnado se visualiza de forma instantánea en el dispositivo del docente, lo que permite un seguimiento en tiempo real de la participación y el progreso durante las actividades evaluativas.

Socrative





03

El docente tiene la posibilidad de formular sus propias preguntas dentro de la plataforma. Una vez que el alumnado ha respondido y la actividad ha concluido, se genera automáticamente un informe que resume los resultados obtenidos, facilitando el análisis y seguimiento del desempeño.

04

El sistema genera reportes digitales de todas las actividades realizadas, lo que permite al docente llevar un registro detallado y sistemático del desempeño académico.

Una de las características de esta herramienta de evaluación educativa es que cada actividad genera informes de resultados. Estos pueden descargarse en formato Excel, enviarse por correo electrónico o transferirse a una cuenta de Google Drive en cualquier momento, lo que facilita la gestión y el análisis del desempeño académico.

HERRAMIENTA
POWERPOINT

06

ACCESO DIRECTO

Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.

¿QUÉ ES POWERPOINT?

PowerPoint es un programa de presentación desarrollado por la empresa Microsoft, compatible con sistemas operativos Windows, macOS y, más recientemente, con plataformas móviles como Android e iOS. Forma parte del paquete ofimático Microsoft Office, lo que le permite integrarse con otras herramientas del conjunto para optimizar la elaboración de contenidos visuales.

Reconocido como uno de los programas de presentación más utilizados a nivel mundial, PowerPoint tiene una amplia presencia en ámbitos educativos, empresariales y profesionales. Según datos proporcionados por Microsoft, su adopción continúa creciendo debido a su versatilidad y facilidad de uso.

¿Para qué sirve?
PowerPoint permite la elaboración de presentaciones con texto esquematizado, diapositivas animadas, imágenes prediseñadas o importadas desde el equipo, y una amplia variedad de diseños de fuente, plantillas y elementos gráficos. Este tipo de presentaciones, por su estructura visual y funcionalidad, suelen ser más accesibles que los documentos elaborados en Microsoft Word. Además, el programa ofrece múltiples efectos visuales que pueden ser personalizados según las preferencias del creador.

Con el uso de dispositivos de impresión adecuados, PowerPoint posibilita la generación de diversos formatos vinculados a las presentaciones, tales como transparencias, documentos impresos para los asistentes, notas y esquemas para el presentador, e incluso diapositivas estándar de 35 mm.



Ventajas

Una de las principales ventajas de PowerPoint radica en su flexibilidad y capacidad de personalización. Gracias a sus múltiples herramientas y recursos, este programa permite utilizar plantillas prediseñadas que pueden adaptarse fácilmente a las preferencias del usuario. Su compatibilidad con diversas plataformas lo convierte en una opción preferente para estudiantes, académicos y profesionales que buscan presentar informes y materiales ante públicos específicos.

PowerPoint también facilita la elaboración de reportes detallados que resumen los puntos clave de una exposición, lo cual resulta especialmente útil para presentar datos concretos de investigaciones, complementados con elementos gráficos, imágenes y recursos estadísticos pertinentes.

En el ámbito educativo, su versatilidad ha consolidado su uso entre docentes que desean enriquecer sus clases con contenido visual dinámico. Asimismo, los estudiantes emplean sus funcionalidades para desarrollar trabajos prácticos, proyectos y otras actividades curriculares.

En el sector empresarial, especialmente entre profesionales de ventas, PowerPoint se utiliza para comunicar de manera atractiva información relevante sobre productos y servicios mediante presentaciones ilustrativas.

Finalmente, otro beneficio destacado de PowerPoint es la efectividad visual que ofrece. Oradores y conferencistas recurren a este programa para potenciar sus intervenciones, captando y manteniendo la atención del público a lo largo de sus disertaciones.


Powerpoint
Desventajas
Aunque este tipo de presentaciones pueden guardarse y enviarse con facilidad, existe el riesgo de que los archivos se dañen debido a la presencia de virus informáticos.
La organización jerárquica de las ideas, si bien útil en ciertos contextos, puede convertirse en un distractor para el auditorio, especialmente cuando se pierde la fluidez narrativa. Además, al tratarse de una estructura tradicional y lineal, la presentación puede resultar monótona o poco atractiva dependiendo del tema abordado.
La simplificación excesiva de los contenidos puede limitar la profundidad del mensaje, y el uso excesivo de efectos visuales o animaciones en las diapositivas tiende a desviar la atención del público, reduciendo el énfasis en los aspectos conceptuales más relevantes.
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
48
Powerpoint
¿CÓMO SE UTILIZA?
El programa PowerPoint, desarrollado por Microsoft, se emplea para la creación de presentaciones de diapositivas con apariencia profesional, las cuales pueden proyectarse en pantallas grandes o televisores. Habitualmente, el presentador utiliza estas presentaciones como apoyo visual para captar la atención del público y complementar su exposición con contenido gráfico. No obstante, algunas presentaciones se diseñan y graban con el propósito de ofrecer una experiencia exclusivamente digital.
Reconocido por su facilidad de uso, PowerPoint es utilizado globalmente en entornos empresariales y educativos. Sus presentaciones resultan igualmente eficaces tanto para grandes audiencias como para grupos reducidos, siendo aplicables en actividades de mercadeo, capacitación, enseñanza y otros fines comunicativos.
49
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas


HERRAMIENTA
GOOGLE SLIDES
07
Google slides
ACCESO DIRECTO
Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
51



Google slides

Ventajas

El acceso directo a través de una cuenta de correo electrónico.

Almacenamiento automático de todos los archivos en Google Drive.

Disponibilidad gratuita para todos los usuarios.

Espacio virtual que facilita el trabajo colaborativo.

Flexibilidad en la gestión de contenidos y tiempos de trabajo.

Integración con el ecosistema completo de herramientas de Google.

Guardado automático de los archivos durante el proceso de edición. Posibilidad de uso tanto en línea como sin conexión a Internet.

Desventajas

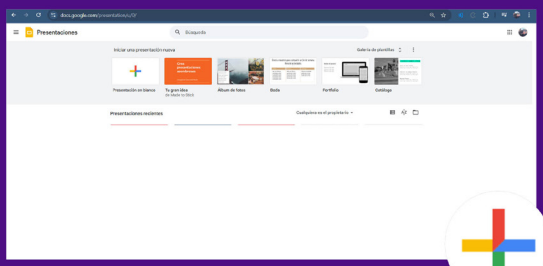
El acceso está restringido exclusivamente a usuarios con cuenta de correo electrónico.

La seguridad no es absoluta; si no se controla adecuadamente el acceso mediante enlaces compartidos, terceros podrían modificar o eliminar el contenido.

En entornos colaborativos con múltiples ediciones simultáneas, la herramienta puede experimentar fallos o colapsos.

Posee restricciones técnicas en cuanto al tamaño de archivos: acepta imágenes de hasta 2 megabytes y hojas de cálculo con un máximo de 256 celdas o 40 hojas.

Google slides



¿CÓMO SE UTILIZA?

01

Para crear una presentación nueva:
Para comenzar una nueva presentación, se accede a la pantalla principal de Google Presentaciones a través del sitio slides.google.com. En la parte superior izquierda, dentro de la sección "Iniciar una presentación nueva", se debe hacer clic en el botón "Nueva", lo que permite generar y abrir automáticamente una presentación en blanco.

Como alternativa, también puede iniciarse una presentación directamente ingresando a la dirección: https://slides.google.com/create.



HERRAMIENTA
PARA ELABORAR CUADROS MENTALES Y CONCEPTUALES

08

HERRAMIENTAS PARA ELABORAR
cuadros mentales y conceptuales

Diversas plataformas digitales han sido desarrolladas con el propósito de apoyar el proceso de aprendizaje mediante la elaboración de mapas mentales y conceptuales. Estas herramientas facilitan la organización de ideas y la consolidación del conocimiento, partiendo del reconocimiento de que los estilos de aprendizaje varían entre individuos. Su implementación promueve la construcción de aprendizajes significativos y estimula la autosuperación a través de la reflexión visual y estructurada.

Los mapas mentales y conceptuales constituyen recursos valiosos tanto para estudiantes como para docentes, ya que permiten presentar la información de manera clara, dinámica y accesible. La integración de estas tecnologías en el entorno educativo favorece la creación colaborativa de contenidos, fortaleciendo el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la participación activa en el aula.

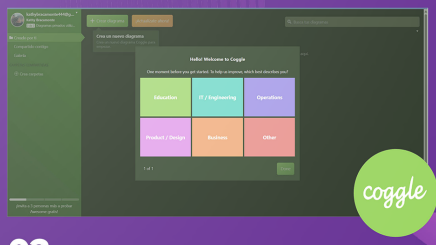
Entre las plataformas que requieren conexión a internet para su funcionamiento se encuentran:



01

GoConqr

Es una plataforma educativa gratuita que proporciona un entorno de estudio personalizado. Facilita el proceso de aprendizaje mediante la creación de mapas mentales, fichas de estudio, apuntes en línea, cuestionarios y otros recursos interactivos que contribuyen a la organización y consolidación del conocimiento.





02

Coggle

Es una herramienta digital que permite elaborar mapas mentales y conceptuales tanto de forma individual como colaborativa. Su interfaz intuitiva posibilita guardar, editar, compartir e imprimir los materiales generados, lo que la convierte en una opción versátil para contextos académicos y profesionales.

03

Creately

Es un software especializado en la creación de diagramas y flujogramas. Se distingue por su facilidad de uso y por ofrecer una amplia gama de plantillas prediseñadas que optimizan el diseño y la presentación visual de ideas.



HERRAMIENTAS PARA ELABORAR

mapas mentales o conceptuales

Estas herramientas operan en modalidad offline, lo que implica que no requieren conexión a internet para la creación de mapas mentales o conceptuales una vez que han sido instaladas en el equipo. Sin embargo, es indispensable contar con acceso a internet al momento de descargar la aplicación, con el fin de completar su instalación en el dispositivo correspondiente. Una vez instalada, la herramienta puede utilizarse en cualquier momento sin necesidad de conexión, permitiendo al usuario seleccionar el diseño que mejor se ajuste a la estructura de la información que desea representar.

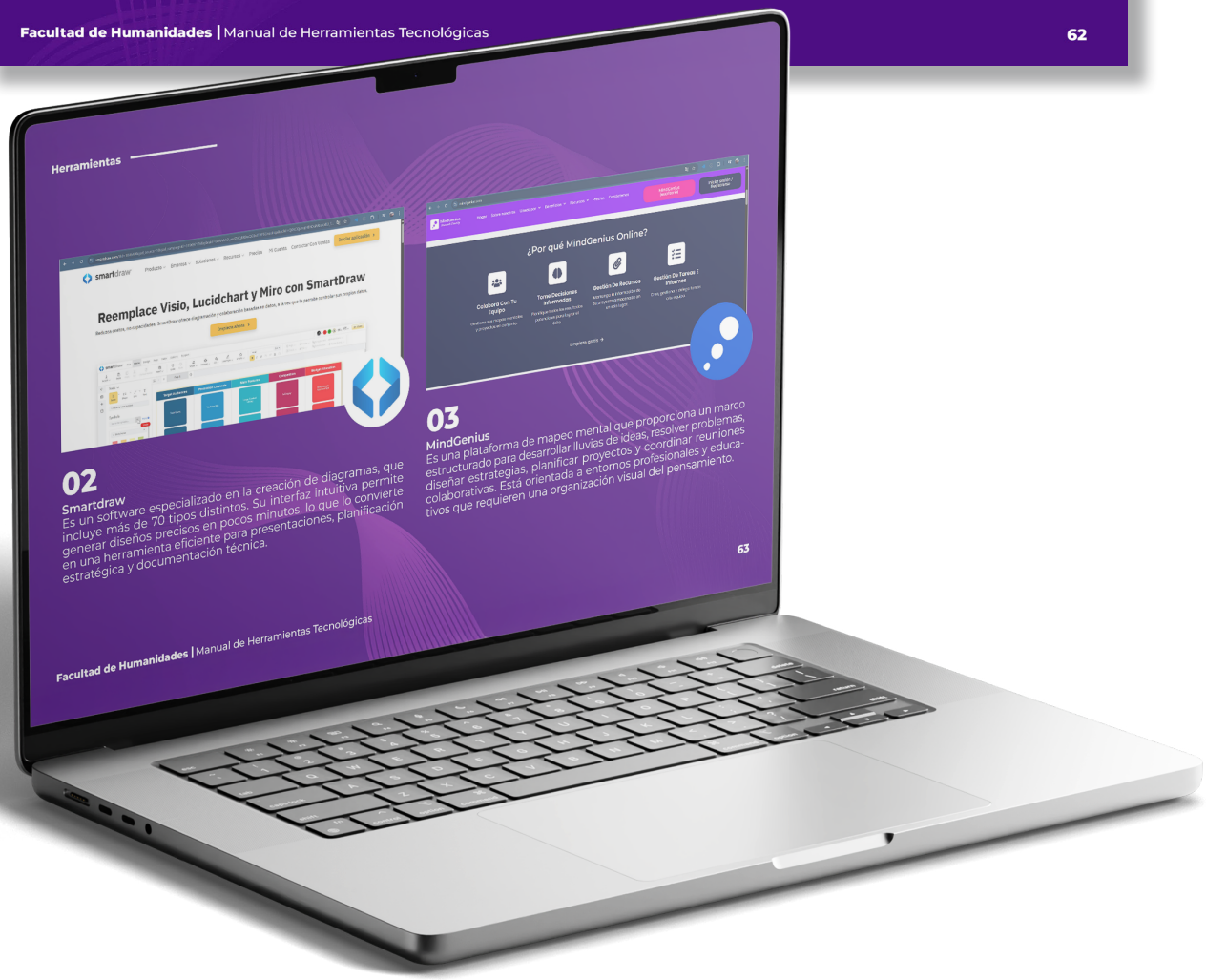
Entre las herramientas que funcionan sin conexión a internet se encuentran:



01

Xmind

Es una aplicación descargable que facilita la elaboración de mapas mentales y conceptuales. Ofrece una amplia variedad de diseños que pueden adaptarse a distintos tipos de información, y permite incorporar imágenes, colores y formas para enriquecer visualmente los contenidos. Está disponible de forma gratuita.





LinkedIn

HAY UNA RED
DONDE EL TALENTO
SE CONVIERTE
EN OPORTUNIDAD.


RED SOCIAL
LINKEDIN
10


LinkedIn
ACCESO DIRECTO
Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.
Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas
67



LinkedIn

Ventajas
Ofrece la oportunidad de buscar y encontrar trabajo, incluso cuando no se está en una búsqueda activa.

Permite desarrollar la marca personal.

Facilita la publicación y exposición del trabajo para demostrar el conocimiento y la experiencia

Ayuda a obtener recomendaciones valiosas de los contactos.

Es una herramienta clave para hacer negocios, por lo que también posibilita la creación de un perfil empresarial y la promoción de servicios.

Aporta mayor credibilidad.

Incrementa el alcance.

Mejora el posicionamiento.

Su acceso es gratuito.

Desventajas
Requiere tiempo y esfuerzo constante para mantener el perfil actualizado.

Algunos de los beneficios o funcionalidades adicionales son de pago.

Los datos personales de los usuarios pueden estar expuestos a terceros.

Su utilidad es limitada para perfiles de baja calificación.

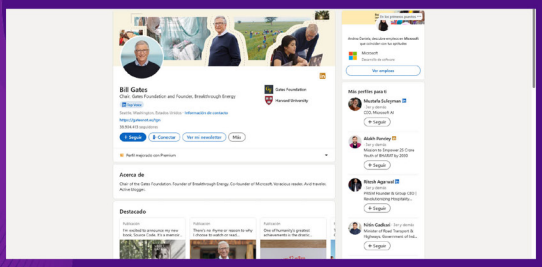
No es una herramienta adecuada para todos, especialmente si solo se busca socializar.

No cuenta con un filtro eficaz para el spam, por lo que también se recomienda que el usuario no sature a sus contactos con demasiadas publicaciones para evitar la fatiga.

LinkedIn

¿CÓMO SE UTILIZA?

LinkedIn representa una herramienta esencial dentro del entorno de las redes sociales profesionales, especialmente para quienes se encuentran en búsqueda de oportunidades laborales. Su utilización estratégica permite la construcción de un perfil sólido y atractivo, lo cual incrementa significativamente las posibilidades de captar el interés de empresas, organizaciones y reclutadores en los servicios, competencias y trayectoria del profesional.



01

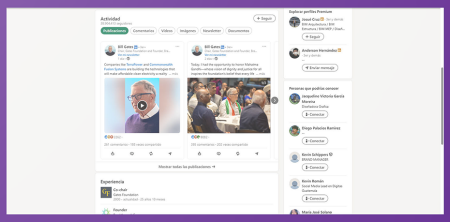
Primero Zona superior
La foto de perfil debe proyectar una imagen seria y elegante.

Se deben incluir los nombres y apellidos completos.

Es fundamental especificar el título profesional.

Se recomienda añadir los datos de contacto y un extracto conciso.

LinkedIn



02

Zona intermedia de tu perfil
Es el momento de detallar la trayectoria y habilidades

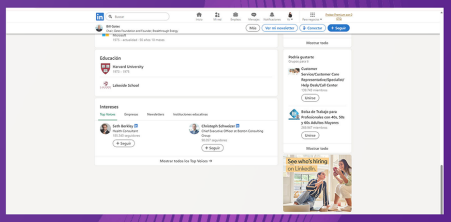
Se debe incluir la experiencia laboral relevante.

Es importante destacar las competencias y la credibilidad.

Las recomendaciones de contactos son un elemento de gran valor.

Se pueden añadir las actividades de voluntariado realizadas.

La actividad en la plataforma también aparecerá en esta zona, mostrando lo que el usuario ha publicado y su vocabulario o tono de comunicación.



03

Zona inferior de tu perfil
En esta sección se deben incluir todos los logros, certificaciones, proyectos, idiomas, premios, etc.



Mewe

ACCESO DIRECTO

Para acceder directamente a la herramienta, por favor, haga clic en el logotipo. Este le redirigirá a la página principal.

MeWe



Mewe

Requisitos de uso
Para utilizar esta herramienta, es necesario contar con conexión a Internet y un dispositivo electrónico inteligente. El docente debe descargar la aplicación en su versión gratuita desde Google Play, acceder a la plataforma y crear un usuario. Posteriormente, puede compartir el enlace correspondiente para que el alumnado tenga acceso a las actividades asignadas.

La plataforma está diseñada para facilitar la comunicación entre docentes y estudiantes, y únicamente las personas que dispongan del código o enlace proporcionado por el docente podrán ingresar y participar en las dinámicas educativas.

Mewe

Ventajas
Está disponible de forma gratuita.

Garantiza la privacidad de sus usuarios. No tiene publicidad.

La aplicación puede descargarse en cualquier dispositivo inteligente, incluyendo teléfonos móviles, computadoras portátiles, equipos de escritorio y tabletas, lo que facilita su acceso desde múltiples plataformas tecnológicas.

Cuenta con características funcionales que destacan por su facilidad de uso y atractivo diseño, lo que permite a los usuarios interactuar con sus herramientas de manera intuitiva y eficiente.

La herramienta permite la creación de grupos cerrados o abiertos, según el propósito educativo o comunicativo que se le asigne. Además, ofrece almacenamiento gratuito en la nube, lo que facilita el resguardo y acceso seguro a los contenidos compartidos dentro de la plataforma.

Desventajas
Al tratarse de una herramienta reciente, lanzada en 2021, aún presenta diversos errores en su funcionamiento. La calidad de su despliegue depende directamente de la estabilidad y velocidad de la conexión a Internet del usuario.

Actualmente, no cuenta con la opción de recuperación de contraseñas olvidadas, aunque los desarrolladores han anunciado que esta funcionalidad será incorporada en futuras actualizaciones. Asimismo, las prácticas de privacidad varían según el uso, la región geográfica y la edad del usuario, aspectos que también están en proceso de revisión y mejora continua.

Facultad de Humanidades | Manual de Herramientas Tecnológicas **76**



EGRAFÍA

1. Aulica. «Herramientas Tecnológicas.» Aulica. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://aulica.com.ar/herramientas-tecnologicas/.

2. Ciudadano 2.0. «LinkedIn: qué es, cómo funciona y qué vas a encontrar en esta red social.» Ciudadano 2.0. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.ciudadano2cero.com/linkedin-que-es-como-funciona/.

3. Crehana. «Ventajas y Desventajas de Google Slides.» Crehana Blog. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.crehana.com/blog/negocios/ventajas-desventajas-google-slides/.

4. Expresando LinkedIn. «Qué es LinkedIn, para qué sirve y cómo funciona.»

5. Expresando LinkedIn. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.exprimiendo-linkedin.com/que-es-linkedin-para-que-sirve-como-funciona/.

6. Google. «¿Qué es Canva?». Google Search. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.google.com/search?q=que+es+canva&oq=que+es+canva&aqs=chrome.0.0i433j512i-0j512i9.2491j0j15&sourceid=chrome&ie=UTF-8.

7. Google. «Google Meet.» Google Meet. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://meet.google.com/.

8. Google. «¿Qué es Google Slides?». Google Search. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.google.com/search?q=que+es+google+slides&source=lmns&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiO9oWcpZP7A%20hXGNt8KHTENDcAQ_AUoAHoECAEQAA.

EGRAFÍA

9. Humanidades.com. «Google Docs.» Humanidades.com. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://humanidades.com/google-docs/.

10. Instituto Politécnico Nacional (IPN). «Herramientas Tecnológicas.» Tecnopoli, IPN. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.ipn.mx/tecnopoli/herramientas-tecnologicas.html#:~:text=Las%20herramientas%20tecnol%C3%B3gicas%20son%20B3gicas%20se%20de%EF%AC%81nen,cetera%20sobre%20t%C3%B3picos%20en%20espec%C3%ADficos%81co.

11. Pocket-lint. «¿Qué es Zoom y cómo funciona? Más consejos y trucos.» Pocket-lint. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/151426-que-es-zoom-y-como-funciona-mas-consejos-y-truco%20s.

12. Rivera Vargas, Pablo. «Tecnología en el Aula: La Inteligencia Artificial, el Aprendizaje Automático y el Internet de las Cosas.» Revista de la Educación Superior 48, núm. 191 (2019). Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005.

13. Softonic. «MeWe.» Softonic. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://mewe.softonic.com/android.

14. Triunfa con LinkedIn. «Cómo crear un perfil de LinkedIn perfecto (actualizado 2024).» Triunfa con LinkedIn. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://triunfaconlinkedin.com/blog-linkedin/crear-un-perfil-de-linkedin-perfecto/.
Tutsplus. «Qué es Google Slides y por qué lo necesitas para tus presentaciones.» Tutsplus Business. Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://business.tutsplus.com/es/articles/what-is-google-slides--cms-29560.



Figura 72-151. Visualización de páginas internas del manual de herramientas tecnológicas. Fuente: Elaboración propia.

6.7 Lineamientos para la puesta en práctica

Instrucciones de Utilización y Formato

El Manual de Herramientas Tecnológicas ha sido diseñado exclusivamente para su visualización digital en formato PDF interactivo. Se fundamenta en principios de diseño centrado en el usuario y accesibilidad , garantizando una experiencia de navegación intuitiva, clara y eficiente en cualquier dispositivo electrónico. Este enfoque es crucial para facilitar la implementación del contenido pedagógico y las plataformas tecnológicas por parte del cuerpo docente.

Proceso de Producción y Diseño

El material está compuesto por un diseño editorial digital de alta calidad. Se utilizaron herramientas de software profesional como Adobe Illustrator, Photoshop e InDesign para integrar plantillas visuales, asegurar una diagramación coherente y reforzar la identidad institucional. Este proceso asegura que el documento conserve su integridad funcional y gráfica al ser consultado, lo cual es vital para una guía de carácter tecnológico.

Proceso de Divulgación e Implementación

Este material está destinado prioritariamente para el uso interno y la capacitación de los 10 docentes de la Facultad de Humanidades, Sede San José del Golfo. Su contenido flexible y accesible facilitará la integración efectiva de plataformas digitales (como Canva, Google Slides y PowerPoint) en la práctica académica. La divulgación de este manual busca consolidar una estrategia institucional que proyecte una identidad profesional y modernice los procesos de enseñanza.

Proceso de Medición de Resultados

La evaluación del proyecto medirá la integración de herramientas tecnológicas y el fortalecimiento de competencias digitales docentes, tomando como referencia el cumplimiento de objetivos específicos sobre comunicación académica y estandarización metodológica, en apoyo a la modernización educativa de la Sede.

6.8 Cotización y Honorarios

Total de Horas reales de Producción Gráfica

La duración de la fase de producción gráfica es de 274 horas (registradas al 21 de octubre). adecuado para documentos de uso general.

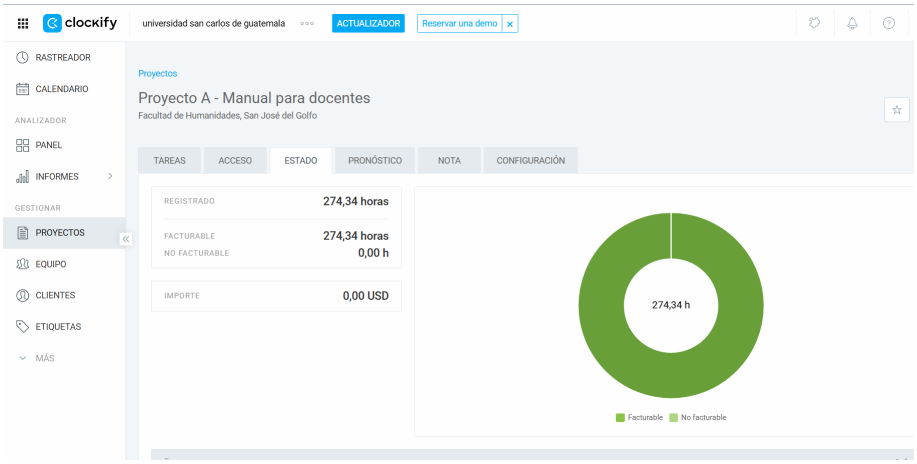


Figura 152. Captura de pantalla tomado del panel de Clockify, horas proyecto A. Fuente: extraído del tablero de Clockify.

Insumos			
Descripción	Costo/Hora	Horas	Total
Energía eléctrica	Q0.65	274Horas	Q 178.1
Internet	Q0.625		Q 171.25
Software Creative Cloud	Q0.22		Q48.40
Equipo de cómputo	Q 0.0982		Q83.60
Librería	N/A	N/A	Q 40.6
			Total: Q 521.95

Tabla 8. Insumos: Elaboración propia.

Servicios Técnicos			
Descripción	Costo/Unidad	Cantidad	Total
Maquetación y vaciado del texto de contenido	Q50.00	80 páginas	Q4,400.00
Paginas maestras	Q3500.00	03 páginas	Q10,500.00
			Total: Q 14,900.00

Tabla 9. Servicios Técnicos: Elaboración propia.

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	Q1,543.56
Nivel de producción gráfica 2		37h	Q1,502.94
Nivel de producción gráfica 3		27h	Q1,096.74
Procesos de validación		10h	Q406.2
		Total de horas: 220	Total: Q8,036.4

Tabla 10. Servicios Profesionales: Elaboración propia.

Honorarios Totales	
Rubros	Total
Insumos	Q 521.95
Servicios Técnicos	Q 14,900.00
Servicios Profesionales	Q 8,036.4
Total	Q 23,458.35
Total más IVA (5 %)	Q 24,631.27

Tabla 11. Honorarios Totales: Elaboración propia.

Capítulo VII Síntesis del proceso

Este capítulo presenta las lecciones aprendidas a lo largo del desarrollo del Proyecto de Graduación, así como las conclusiones derivadas de los objetivos establecidos y recomendaciones dirigidas a la institución, estudiantes y diseñadores gráficos.

7.1 Lecciones aprendidas

Diagnóstico

Proceso de gestión del proyecto

Durante la etapa de diagnóstico, uno de los principales retos fue la limitada agilidad en la comunicación, atribuida a las responsabilidades laborales del coordinador, quien no podía responder durante la semana. Esta situación generó incertidumbre, al no disponerse de los insumos necesarios para elaborar un diagnóstico riguroso. Sin embargo, se logró consensuar un horario de intercambio que facilitó la participación activa de ambas partes y permitió establecer una comunicación constante. Esta estrategia fue determinante para avanzar de manera articulada desde las fases iniciales del proceso.

Producción gráfica de la pieza

En las etapas iniciales del proyecto resultó conveniente realizar pruebas con diferentes estilos tipográficos aplicados a títulos, subtítulos y párrafos. Este ejercicio permitió reconocer cuáles opciones ofrecían mayor claridad y correspondían mejor con los objetivos comunicativos planteados.

Definición

Proceso de gestión del proyecto

La estimación inicial del tiempo necesario para la recopilación de datos resultó insuficiente, lo que ocasionó retrasos en la entrega de los primeros informes del proyecto. Esta situación exigió una redistribución estratégica de tiempos y recursos para asegurar el desarrollo adecuado de las fases subsiguientes. En consecuencia, se vuelve fundamental realizar una evaluación más rigurosa y eficiente durante el proceso de recopilación, a fin de anticipar posibles contingencias y optimizar la planificación general.

Producción gráfica de la pieza

La dedicación de tiempo a la investigación y recopilación de múltiples referencias, aunque pudiera resultar tediosa y demandante, permitió la exploración de diversas ideas y enfoques. Este proceso favoreció la generación de propuestas variadas, incrementando la posibilidad de seleccionar la alternativa más pertinente y efectiva para el proyecto.

Planeación

Proceso de gestión del proyecto

La elaboración de un cronograma y un diagrama de flujo resultó fundamental, ya que permitió visualizar con mayor claridad la magnitud del desafío que implicaba el proyecto. La estimación realista de los tiempos fue especialmente acertada, pues evitó la subvaloración de las fases posteriores y favoreció una planificación más consciente de los recursos requeridos. Esta estructuración detallada facilitó la anticipación de posibles obstáculos y contribuyó a que cada etapa avanzara de manera más ordenada y eficiente.

Producción gráfica de la pieza

El diagrama de flujo fue elaborado conforme a las normas ANSI, lo que permitió estructurar y organizar la información de planificación de manera más clara y eficiente. La aplicación de estos estándares en cada uno de los elementos del proceso resulta fundamental, ya que facilita la comprensión de cada etapa del flujo de trabajo por parte del diseñador, el lector y cualquier otro actor involucrado.

Ejecución

Proceso de gestión del proyecto

La programación de reuniones periódicas fue esencial durante la fase de brief, ya que permitió conocer en profundidad las características de la sede y comprender con mayor precisión las solicitudes institucionales. Este intercambio constante facilitó

la recolección de información clave, que luego fue analizada estratégicamente para identificar un insight relevante y significativo. Esta comprensión profunda del contexto y del grupo objetivo fue determinante para orientar el proceso creativo hacia soluciones más pertinentes, coherentes y alineadas con las expectativas institucionales.

Producción gráfica de la pieza

La presentación continua de avances fue determinante para incrementar la productividad del proceso y asegurar que las piezas desarrolladas respondieran con mayor precisión a las expectativas del cliente. Esta práctica evidenció el compromiso sostenido con el proyecto, fortaleció la relación con la institución y garantizó una participación activa y colaborativa de ambas partes en la creación del material.

Evaluación

Proceso de gestión del proyecto

El mantenimiento de una comunicación constante con la institución no solo agilizó los procesos de validación, sino que también facilitó la resolución oportuna de dudas y permitió realizar ajustes en tiempo real, aspecto clave para evitar retrasos innecesarios. Este contacto regular garantizó un flujo de trabajo más seguro, coordinado y eficiente, generando un entorno colaborativo en el que cada parte involucrada tuvo claridad sobre los avances, requerimientos y necesidades del proyecto.

Producción gráfica de la pieza

Reconocer y valorar las recomendaciones provenientes de profesionales, del cliente y del grupo objetivo tuvo un impacto directo en el desarrollo del proyecto. Estas sugerencias permitieron identificar con mayor precisión las debilidades del material, lo que facilitó la formulación de un diseño más pertinente y ajustado a las necesidades específicas de los distintos actores involucrados.

7.2 Conclusiones

Generales

El proyecto de graduación alcanzó los objetivos propuestos mediante la elaboración de un Manual de Herramientas Tecnológicas diseñado para la Facultad de Humanidades de San José del Golfo. La organización del proceso, el diseño editorial y las fases de validación aseguraron que el material respondiera de manera efectiva a las necesidades de docentes y estudiantes, garantizando claridad, utilidad y accesibilidad. Los resultados más relevantes demuestran que el manual no solo facilita la comprensión y aplicación de recursos digitales en el ámbito académico, sino que también impulsa la innovación y el fortalecimiento de competencias tecnológicas dentro de la comunidad educativa. La participación activa de los usuarios y la retroalimentación de especialistas en diseño y comunicación confirmaron la pertinencia y funcionalidad del recurso, consolidándolo como un apoyo estratégico para la modernización de los procesos de enseñanza-aprendizaje en la institución.

Objetivo General

La elaboración del manual digital de herramientas tecnológicas permitió fortalecer las competencias digitales del cuerpo docente de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, mediante la integración pedagógica de recursos accesibles, funcionales y pertinentes. Este resultado evidencia una mejora sustancial en la comunicación académica y una apertura hacia la modernización de los procesos de enseñanza, en concordancia con los principios de inclusión, sostenibilidad y adaptación a los desafíos del siglo XXI.

Logro

Se logró identificar con precisión las necesidades tecnológicas y comunicativas del cuerpo docente de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, mediante un diagnóstico contextual riguroso. Este proceso permitió delimitar el alcance del manual y fundamentar su pertinencia institucional.

Impacto

El diagnóstico establece las bases para una intervención estratégica que responde a las condiciones reales del entorno educativo. Su aplicación proyecta una mejora en la planificación institucional, al ofrecer datos concretos que orientan futuras acciones de formación y acompañamiento docente.

Objetivo Específico de Comunicación Visual

La implementación de una estrategia de comunicación académica basada en recursos visuales digitales demostró ser eficaz para optimizar la interacción entre el cuerpo docente y la administración. El uso de elementos gráficos coherentes, claros y funcionales facilitó la comprensión de los contenidos, promoviendo una cultura institucional más conectada, participativa y visualmente armonizada.

Logro

Se consolidó un marco teórico sólido que articula principios de diseño gráfico, comunicación educativa y pedagogía digital. Este sustento académico garantiza que el manual se construya sobre bases conceptuales pertinentes y actualizadas.

Impacto

La integración teórica favorece la legitimidad del proyecto dentro del ámbito académico, y permite que el recurso diseñado no solo sea funcional, sino también formativo. A futuro, esto puede incidir en la profesionalización docente y en la adopción crítica de herramientas tecnológicas.

Objetivo Específico de Diseño Gráfico

La aplicación de principios de diseño centrado en el usuario resultó fundamental para el desarrollo de un manual digital intuitivo, accesible y funcional. La estructura visual, la selección tipográfica, el uso de iconografía y la disposición de los contenidos respondieron a las necesidades reales del cuerpo docente, favoreciendo la apropiación pedagógica de las herramientas tecnológicas y consolidando una experiencia formativa más eficiente y contextualizada.

Logro

Se definió una estructura editorial clara, jerárquica y accesible, orientada a facilitar la navegación del manual por parte de los docentes. Asimismo, se establecieron criterios de diseño visual basados en armonía cromática, iconografía funcional y legibilidad.

Impacto

La planificación editorial y visual proyecta un impacto directo en la experiencia de uso del manual, promoviendo la autonomía docente en el manejo de herramientas digitales. Además, contribuye a elevar los estándares de comunicación institucional mediante materiales más coherentes y atractivos.

7.3 Recomendaciones

A la institución

El desarrollo del Manual de Herramientas Tecnológicas para docentes de la Facultad de Humanidades, sede San José del Golfo, constituye un avance significativo en la mejora de los procesos educativos y en la integración de recursos digitales en el aula. Sin embargo, para que este instrumento mantenga su relevancia y funcionalidad, es indispensable establecer un proceso de actualización anual que permita incorporar nuevas herramientas, eliminar aquellas que hayan quedado obsoletas y adaptar sus contenidos a las transformaciones tecnológicas y pedagógicas emergentes.

La naturaleza dinámica de las tecnologías educativas exige una revisión periódica que garantice la vigencia del manual y su utilidad para el cuerpo docente. Esta actualización sistemática no solo fortalece la calidad del recurso, sino que también refleja el compromiso institucional con la innovación, la pertinencia académica y el acompañamiento constante a los educadores.

Al gremio de diseño gráfico

Al gremio de diseño gráfico Se sugiere continuar brindando apoyo a ins tituciones sin fines de lucro, ya que muchas de ellas requieren constantemente los servi cios de un diseñador gráfico. Mantener esta colaboración no solo fomenta el crecimiento personal, sino que también contribuye al bien estar de la sociedad guatemalteca. Abordar estas relaciones con respeto, profesionalismo, empatía y responsabilidad es fundamental para ofrecer un aporte genuino.

A futuros estudiantes de Proyecto de Graduación

Mantener una comunicación constante y transparente con la institución es esencial para asegurar una validación oportuna y satisfactoria del Proyecto de Graduación. Informar de manera clara sobre cada uno de los módulos, fases o componentes que se desarrollan permite no solo mejorar el desempeño académico, sino también responder con mayor precisión a las expectativas institucionales. Es recomendable solicitar con antelación los

materiales, insumos y autorizaciones necesarias para el desarrollo del proyecto, ya que la ausencia de estos recursos puede comprometer tanto la calidad del trabajo como el cumplimiento de los plazos establecidos. La planificación anticipada es clave para evitar retrasos y garantizar una ejecución ordenada.Asimismo, la fase de conceptualización y bocetaje, aunque a menudo se percibe como preliminar, merece especial atención. En esta etapa se definen aspectos fundamentales del proyecto, tanto en su estructura visual como en su coherencia teórica. Dedicarle el tiempo necesario

Bibliografía

Se muestran todas las referencias y citas utilizadas en todo el proyecto.

7.4 Bibliografía

Ambriz, Alfredo. 2020. «Teoría y Fundamentos del Color». Academia.edu - Share research. Acceso el 8 de agosto de 2025. https://www.academia.edu/44543300/Teoría_y_Fundamentos_del_Color.

Castro-Palomino, Luzmila, y Edith Alanya. La necesidad de capacitación docente para una implementación eficaz de herramientas digitales en la enseñanza y el aprendizaje. Lima: Universidad César Vallejo, 2025. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9481392.

ESDESIGN. «La importancia de la iconografía para tus proyectos digitales». Acceso el 8 de agosto de 2025. https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-grafico/la-importancia-de-la-iconografia-para-tus-proyectos-digitales.

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. «Herramientas tecnológicas para la educación superior como un derecho a la educación de calidad, vanguardista e incluyente». Comunicación personal [correo electrónico], 22 de abril de 2025.

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. «Misión».Acceso el 05 de mayo de 2025. https://humanidades.usac.edu.gt/portal/

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. «Objetivos». Acceso el 05 de mayo de 2025. https://humanidades.usac.edu.gt/portal/

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. «Organigrama institucional». Acceso el 22 de abril de 2025. https://humanidades.usac.edu.gt/usac/fahusac/administracion/organigrama/

Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala. «Visión». Acceso el 05 de mayo de 2025. https://humanidades.usac.edu.gt/portal/

Facultad de Periodismo y Comunicación Social - UNLP - La primer Facultad de Periodismo de América Latina. «Psicología del color». Acceso el 10 de septiembre de 2025. https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf.

Instituto Nacional de Estadística – INE. Información estadística con enfoque de género y pueblos a nivel municipal. Guatemala, 2021. Acceso el 05 de mayo de 2025. https://www.ine.gob.gt/ine/wp-content/uploads/2022/07/Republica-de-Guatemala.pdf.

Instituto Nacional de Estadística – INE. República de Guatemala. s.f. Acceso el 05 de mayo de 2025. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/26/L5pNHMXzxy5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf.

Librería Progreso. Precios de artículos escolares. Guatemala, 2025. Fuente: elaboración propia basada en datos del sitio web de Librería Progreso.

McLean, Ruari. De artes. Vol. 11 de Manual de tipografía. Volumen 11 de Artes, técnicas y métodos. Manuales De-- Series. Ediciones AKAL. Publicado por primera vez en 1993. https://books.google.es/books?id=MHLfZMobAPoC.

República de Guatemala. Congreso de la República. Ley de Actualización Tributaria, Decreto No. 10-2012. Guatemala: Congreso de la República, 2012.

San José del Golfo. Plan de Desarrollo San José del Golfo Guatemala. 2011–2025. Acceso el 05 de mayo de 2025. https://portal.segeplan.gob.gt/segeplan/wp-content/uploads/2022/07/san-jose-del-golfo_PDM_104.pdf.



Glosario

Palabras importantes utilizadas durante todo el proyecto.

7.5 Glosario

Boceto: Se entiende como un primer esbozo o borrador de un proyecto visual, mediante el cual se definen los rasgos y elementos fundamentales de la obra que se desarrollará posteriormente.[1]

Brief: Es un documento inicial que reúne la información esencial de un proyecto. Su propósito es establecer una comunicación clara y efectiva entre el cliente y el profesional, funcionando como guía para el desarrollo del trabajo.[2]

Diseño editorial: Hace referencia al proceso creativo de organizar y estructurar la información de manera que el contenido resulte comprensible para el lector y logre resaltar el mensaje principal.[3]

Grupo objetivo: Se refiere al conjunto de personas que comparten características comunes y que representan a los potenciales usuarios o consumidores de un producto, servicio o marca.[4]

Insight: Se define como una verdad descubierta que ya existía pero no había sido reconocida. En ámbitos como el marketing, la comunicación o la investigación de mercados, se utiliza para describir una idea reveladora que ofrece claves para resolver un problema.[5]

Moodboard: Es una herramienta visual, física o digital, que sintetiza ideas de manera estratégica. No se trata de un collage decorativo, sino de una composición intencional que refleja conceptos y orienta el proceso creativo.[6]

46 «Boceto»Enciclopedia Significados, acceso 09 de abril del 2025, https://www.significados.com/boceto/.
47 «¿Qué es un brief?» Domestika, acceso 29 de abril del 2025,https://www.domestika.org/es/blog/2802-que-es-un-brief-o-briefing-y-
para-que-sirve «Qué es un moodboard» Anna&co, acceso el 29 de abril del 2025.https://annaand.co/post/
48 «Diseño editorial: elementos y aplicaciones clave» Universidad Europea Creative Campus, acceso el 9 de abril del 2025, https://creative-campus.universidadeuropea.com/blog/diseno-editorial/ .
49 «Definición de Material Didáctico», Definición.De, acceso el 9 de abril del 2025. https://definicion.de/material-didactico/
50 «Qué es un insight»Asana, acceso el 29 de abril del 2025.https://asana.com/es/resources/insights
51 «Qué es un moodboard» Anna&co, acceso el 29 de abril del 2025. https://annaand.co/post/
que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace

Muestra: Se entiende como un subconjunto representativo de una población estadística, seleccionado con el objetivo de realizar estudios o evaluaciones.[7]
Legible: Algo que resulta fácil de leer y entender, es decir, que puede interpretarse sin dificultad.

Retícula: Se entiende como una disposición en dos dimensiones que facilita la organización de diversos elementos o contenidos.

La tipografía: Es el arte y la técnica de seleccionar, organizar y diseñar letras, números y símbolos para comunicar mensajes de manera visualmente efectiva, asegurando legibilidad y coherencia en cualquier medio impreso o digita.[8]

Equipo: Los dispositivos y herramientas necesarios para realizar tareas específicas, como computadoras, ratones, celulares y audífonos.

Organigrama: Representación gráfica de la estructura organizativa de una entidad, mostrando niveles jerárquicos y relaciones entre diferentes áreas o departamentos.

Planificación: Proceso de establecer objetivos, acciones y recursos necesarios para alcanzar metas específicas dentro de una organización o proyecto.

Manual: Documento que proporciona instrucciones detalladas sobre cómo hacer algo, generalmente organizado en pasos o secciones.

Software: Los programas informáticos utilizados para realizar diversas tareas, como Creative Cloud, Microsoft Office y Google Suite.

52 «Muestra estadística»,Concepto, acceso el 9 de abril del 2025. http://concepto.de/muestra-estadistica/ .
53 «¿Qué es la tipografía», Adobe , acceso el 09 de abril de 2025.https://www.adobe.com/es/creativecloud/illustration/discover/typography.html

Anexos

Se presentan todos los recursos que sirvieron para respaldar y apoyar cada parte del proyecto.

7.6 Anexos

1. Análisis FODA de la Facultad de humanidades sede San José del Golfo

Fortalezas	Oportunidades
• Se enfoca en el desarrollo de habilidades técnicas, socioemocionales y creativas, fomentando el pensamiento crítico y la innovación. • Cuenta con profesionales especializados que reciben capacitación constante para mejorar la calidad educativa. • Ofrece acceso a información relevante y actualizada, con materiales especializados y digitales.	• La institución tiene la posibilidad de innovar y alinear sus programas con las nuevas demandas del mercado laboral y la tecnología. • Existe el potencial de establecer alianzas estratégicas con entidades académicas y del sector privado para fortalecer recursos y proyectos. • Se observa un aumento en la búsqueda de formación especializada en su área de influencia, generando oportunidades de expansión.
Debilidades	**Amenazas**
• La infraestructura institucional presenta dificultades para adaptarse ágilmente a los cambios globales y emergencias. • Existe una baja cohesión y sentido de pertenencia entre el cuerpo docente y administrativo, afectando la cultura organizacional. • Las restricciones financieras impactan el desarrollo de programas, infraestructura y formación docente.	• La competencia educativa, los cambios en políticas gubernamentales y las condiciones económicas pueden afectar la estabilidad institucional. • Posibles reducciones en financiamiento público o privado impactan la sostenibilidad de los programas.

Tabla 1. Análisis FODA de organización.Fuente. Elaboración propia.

2. Plan de acción 2 Grupo Objetivo: Recopilación de información del Grupo Objetivo

ASPECTOS ESPECÍFICOS	**ASPECTO GENERAL**	FUENTE	TIPO DE INFORMACIÓN	INDIVIDUO	INSTRUMENTO	LUGAR / VÍA	FECHA
País	Características Geográficas	Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Departamento		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Municipio		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Edad	Características Sociodemográficas	Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Género		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Formación Académica		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Función o Responsabilidad Familiar		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Clase Social	Características Socioeconómicas	Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Nivel Socio Económico		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Hábitos de Consumo		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Servicios que Utilizan		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Frecuencia de Consumo		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Horario de Consumo		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Estilo de Vida	Caracterísiticarás Psicogficas	Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25

Hábitos		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Motivaciones		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Valores		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Cultura Visual		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1)	Google Forms	5/05/25
Comodidad al utilizar herramientas tecnológicas	Relación entre el Grupo Objetivo y el proyecto	Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1) Instrumento B (Entrevista #1 Instrumento C (Entrevista #2)	Google Forms Google Meet	5/05/25 13/05/25
Tipo de herramientas que utilizan		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1) Instrumento B (Entrevista #1 Instrumento C (Entrevista #2)	Google Forms Google Meet	5/05/25 13/05/25
Como desean aprender		Externa	Personal	Muestra G.O.	Instrumento A (Cuestionario #1) Instrumento B (Entrevista #1 Instrumento C (Entrevista #2)	Google Forms Google Meet	5/05/25 13/05/25
Opinión sobre un Manual de Herramientas Tecnológicas		Externa	Personal	Muestra GO.	Instrumento A (Cuestionario #1) Instrumento B (Entrevista #1 Instrumento C (Entrevista #2)	Google Forms Google Meet	5/05/25 13/05/25

Tabla 4. Plan de acción desarrollado para la verificación y organización en la obtención de datos para construcción del Grupo Objetivo del Proyecto de Graduación

3. Instrumentos de Valoración para Anteproyecto/ Diagnóstico

Modelo de preguntas para Entrevista

Información Institucional

Servicios

1. Tengo entendido que la información del manual de herramientas tecnológicas está aprobado ¿La información del documento es la final?
2. ¿Qué aspectos gráficos desearían trabajar?

Fuentes de Financiamiento

1. ¿Cuáles son sus principales fuentes de financiamiento y qué tan complicado es encontrar nuevas fuentes?

Aspectos de Comunicación y Diseño

Departamentos relacionados a la comunicación y al diseño dentro de ASCATED

1. ¿Cómo se organiza el departamento encargado de la comunicación y el diseño en la sede?

Antecedentes gráficos

1. ¿Se sienten cómodos con su identidad visual actual (logotipo, colores o tipografía)?
    a. ¿Han realizado cambios significativos en estos elementos a lo largo del tiempo?
2. ¿Consideran que se mantiene una coherencia visual en todos sus

materiales?

3. ¿Cuáles han sido sus mayores desafíos relacionados a su identidad visual?
    a. ¿Han recibido retroalimentación de su identidad visual actual?

Áreas de Oportunidad

Dificultades de comunicación interna y externa

1. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrentan en la comunicación interna y externa?
2. ¿Qué estrategias han implementado para mejorar en ambos casos?

Dificultades de comunicación inmediatas y a largo plazo

1. ¿Cuáles son los problemas principales que han notado al comunicarse con los docentes, tanto actualmente como a largo plazo?
2. ¿Existen situaciones recientes en las que la comunicación haya representado un obstáculo?
3. ¿Poseen alguna estrategia para prevenir estos retos?

Acciones realizadas hasta ahora para suplir estas necesidades

1. ¿Considera que las herramientas que utilizan actualmente para la comunicación han sido eficaces con su grupo objetivo?
    a. ¿Cuáles?
    b. ¿Por qué?
2. ¿Existe algún proyecto o estrategia que deseen implementar para

mejorar la comunicación?

Cierre

¿Existe algo más que considere importante compartir sobre la comunicación y el diseño en la sede?

Instrumentos de Valoración para Perfil del Grupo Objetivo

INSTRUMENTO A

Cuestionario para Conocer de Mejor Manera a los docentes de la Facultad de Humanidades de la sede de San José del Golfo

Objetivo: Obtener información detallada de los docentes de la Facultad de Humanidades de la sede de San José del Golfo, con el propósito de analizar su contexto geográfico, sociodemográfico y económico, así como su perfil psicográfico y la manera en que se relacionan con el proyecto.

Características Geográficas

1. ¿Cuánto tiempo aproximado te toma trasladarse desde su residencia hasta la Facultad de Humanidades de San José del Golfo?

0 - 30 min

30 min - 1h

1h - 2h

2h - 3h

3h o más

2. ¿Qué medios de transporte utilizas con mayor frecuencia para llegar a la facultad?

Automóvil

Motocicleta

Bus urbano

Características Sociodemográficas

3. Edad:

Menos de 27 años

27 a 30 años

30 a 40 años

40 a 50 años

50 o más

4. Género:

Masculino

Femenino

5. Estado civil

Soltero/a

Casado/a

6. Formación académica concluida

Primario

Básico

Diversificado

Universitario

7. ¿Cuántos años llevas trabajando como docente a nivel universitario? ¿Y específicamente en la Facultad de Humanidades de San José del Golfo?

Menos de 1 año

1 año

2 años

3 años

4 años

5 años o más

Características Socioeconómicas

8. ¿Tienes hijos u otras personas dependientes económicamente de ustedes?

Sí

No

9. ¿Cuál es la condición de vivienda en la que resides? *(Selecciona una opción)*

Propia

Renta

10. ¿Tienen acceso a servicios básicos como agua potable, electricidad e internet en sus hogares? (Selecciona una opción)

Sí

No

11. ¿Qué sueles hacer para recrearse? (Puedes seleccionar más de una opción)

Pasear al aire libre (parques, caminatas, senderismo)

Ir de compras o visitar centros comerciales

Ver películas en el cine

Hacer ejercicio en un gimnasio o practicar deporte

Hacer un viaje

Leer

Características Psicográficas

12. ¿Cómo describirías tu estilo de vida fuera de la docencia? *(Puedes seleccionar más de una opción)*

Activo/a y socialmente comprometido/a

Familiar y orientado/a al hogar

Independiente y en constante búsqueda de crecimiento personal

Cultural y artístico/a, interesado/a en expresiones creativas

Digital y tecnológico/a, con alta presencia en plataformas digitales

13. ¿Cuáles de estos hábitos forman parte de tu vida cotidiana? *(Puedes seleccionar más de una opción)*

Participación en actividades culturales o artísticas

Lectura de libros, revistas o artículos de interés general

Uso de herramientas digitales para organizar tareas o aprender nuevas habilidades

Asistencia regular a eventos académicos o conferencias

14. ¿Cuáles son tus principales motivaciones en la vida? *(Selecciona hasta 2 opciones)*

Crecimiento profesional y académico

Contribuir a la sociedad o causas sociales

Desarrollar proyectos creativos y personales

Aprender constantemente y adquirir nuevas habilidades

Fortalecer mis relaciones con familia, amigos o pareja

15. ¿Qué valores consideras más importantes en tu día a día? *(Puedes seleccionar hasta 3 opciones)*

Innovación y creatividad

Responsabilidad y compromiso

Colaboración y trabajo en equipo

Independencia y autonomía

Ética y justicia

Relación con la Institución

16. ¿Qué tan cómodo/a te sientes utilizando diferentes tipos de tecnologías en tu labor docente? (por ejemplo, plataformas virtuales, herramientas de videoconferencia, aplicaciones educativas)

1

2

3

4

5

17. ¿Qué tipo de herramientas tecnológicas utiliza actualmente en sus clases o para la preparación de sus materiales?

Canva

Powerpoint

Google slides

Socrative

Ninguna de las anteriores

18. ¿Cómo prefieres aprender sobre nuevas herramientas tecnológicas?

Talleres prácticos

Tutoriales en línea

Guías escritas

19. ¿Qué opinión tienes sobre la idea de contar con un manual de herramientas tecnológicas específico para los docentes de la Facultad de Humanidades de San José del Golfo?

1

2

3

4

5

INSTRUMENTO B

Entrevista para conocer de mejor manera a los docentes de la Facultad de Humanidades de la sede de San José del Golfo desde una visión externa a la segmentación.

Realizada a: Eleazar Mota

Objetivo: El objetivo de la entrevista es obtener la percepción del coordinador sobre el nivel de manejo de herramientas tecnológicas por parte del cuerpo docente, identificando dificultades y oportunidades en su implementación. Asimismo, buscan evaluar el impacto potencial de un Manual de Herramientas Tecnológicas, asegurando que su aplicación responda a las necesidades académicas y optimice la integración digital en los procesos de enseñanza.

1. ¿Cómo describiría el nivel de manejo de herramientas tecnológicas entre los docentes de la facultad?
2. ¿Considera que los docentes están familiarizados con las plataformas digitales y recursos tecnológicos disponibles?
3. ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los docentes al integrar tecnología en sus clases?
4. ¿Ha identificado diferencias significativas en la adopción de herramientas tecnológicas entre distintos docentes?
5. ¿La facultad ofrece algún tipo de capacitación o acompañamiento en el uso de plataformas digitales?
6. ¿Qué impacto cree que tendría un Manual de Herramientas Tecnológicas en el desempeño docente y la planificación

académica?

7. ¿Qué tipo de herramientas digitales considera más relevantes para incluir en el manual?
8. ¿Cómo cree que los docentes reaccionarían ante la implementación de un manual estructurado de herramientas tecnológicas?
9. ¿Cuáles serían los principales retos en la difusión y aplicación del manual dentro de la facultad?
10. ¿Qué estrategias recomendaría para garantizar la adopción y el uso efectivo del manual por parte del personal docente?

INSTRUMENTO C

Entrevista para conocer de mejor manera a los docentes de la Facultad de Humanidades de San José del Golfo desde la perspectiva de la segmentación del Grupo Objetivo.

Realizada a: Licda. Amanda Godoy

1. ¿Cómo describiría su nivel de manejo de herramientas tecnológicas en la enseñanza?
2. ¿Cuáles son las plataformas digitales y recursos tecnológicos que utiliza con mayor frecuencia en su práctica docente?
3. ¿Cuáles son los principales desafíos que enfrenta al integrar tecnología en sus clases?
4. ¿Considera que ha recibido suficiente capacitación en el uso de herramientas digitales para la enseñanza?
5. ¿Qué impacto cree que tendría un Manual de Herramientas

Tecnológicas en su desempeño docente?

6. ¿Qué tipo de herramientas digitales considera más útiles para incluir en el manual?
7. ¿Cuál sería la mejor manera de presentar el contenido del manual para que resulte práctico y accesible?
8. ¿Qué estrategias cree que podrían facilitar la adopción del manual por parte de otros docentes?
9. ¿Ha observado alguna resistencia o dificultad en la facultad respecto al uso de nuevas tecnologías?
10. ¿Qué mejoras propondría para fortalecer el uso de tecnología en la enseñanza dentro de la facultad?

Identificación del problema de Comunicación Visual

¿Cómo se presenta?

Se manifiesta en la falta de un manual de herramientas tecnológicas para docentes, lo que dificulta su capacitación y la integración eficiente de plataformas digitales en los procesos de enseñanza.

¿Cuáles son las causas?

La falta de una guía estructurada sobre herramientas tecnológicas, sumada a la ausencia de capacitación institucional en el uso de plataformas digitales, ha generado un entorno educativo con recursos limitados para el desarrollo de materiales tecnológicos. Esto ha provocado una dependencia del conocimiento individual de cada docente, sin

una estrategia estandarizada que optimice el aprovechamiento de la tecnología en la enseñanza, afectando la accesibilidad y eficacia de los procesos educativos.

¿Cuáles son las consecuencias?

La baja adopción de tecnologías en el aula ha generado dificultades en la planificación y gestión de clases digitales, afectando la eficiencia en la comunicación institucional y limitando la actualización de prácticas pedagógicas. Esta situación reduce la accesibilidad y la diversidad de metodologías de enseñanza, restringiendo las oportunidades para innovar en los procesos educativos y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

¿A qué o a quiénes afecta directamente?

La falta de recursos confiables para mejorar las competencias digitales impacta a distintos actores dentro del ámbito educativo. Los docentes enfrentan dificultades para fortalecer sus habilidades tecnológicas, mientras que los estudiantes experimentan clases con herramientas poco integradas y menos interactivas, afectando la calidad de su aprendizaje. Además, la administración carece de un protocolo claro para la capacitación tecnológica del personal académico, lo que dificulta la implementación de estrategias efectivas para la innovación educativa.

¿Cuántos están afectados o en qué magnitud?

Directamente, los 10 docentes de la sede de San José del Golfo.

Indirectamente, los 80 estudiantes inscritos en el año 2025, quienes dependen de la implementación eficaz de tecnología educativa.

¿Desde cuándo o con qué frecuencia?

Las dificultades han sido recurrentes debido a la falta de una estrategia institucional para capacitar a los docentes en el uso de herramientas tecnológicas.

Se han identificado desafíos constantes en la comunicación digital y en la integración de plataformas para la enseñanza

4. Identificación del problema de Comunicación Visual

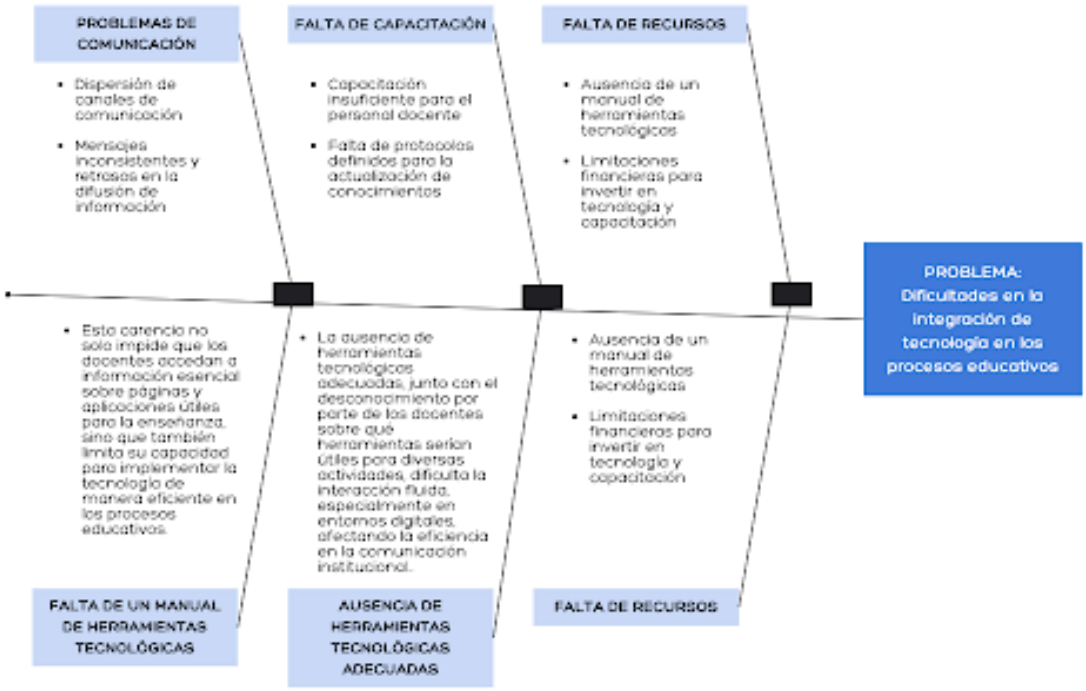


Figura 14. Diagrama ishikawa sobre FARUSAC/Dirección de Planificación. Elaboración propia.

5. Validación de producción gráfica



Figura 46. Presentación de validación con profesionales.Elaboración propia.

6. Evidencias de horas reales de trabajo y producción gráfica

Gráficas de horas trabajadas por proceso



Figura 152. Captura de pantalla tomado del panel de Clockify, horas proyecto A. Fuente: extraído del tablero de Clockify.

Fotografías y evidencias de la entrega de material gráfico



Figura 153. Entrega del Manual de herramientas tecnológicas para docentes. Elaboració propia.

Índice de figuras

7.7 Índice de figuras

Figura 1. Organigrama de la Facultad de Humanidades, proporcionado por Eleazar Mota.(pág 17)

Figura 2.Ejemplo de un proyecto realizado por coordinación. Enviado por correo electrónico.(pág 24)

Figura 3.Curso para Licenciatura en ciencias naturales. Extraído de su página oficial de Facebook.(pág 24)

Figura 4.Ejemplo de un proyecto realizado por coordinación. Enviado por correo electrónico.(pág 24)

Figura 5.Curso para segundo ingreso de derechos humanos.Extraído de su página oficial de Facebook.(pág 24)

Figura 6. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje del rango de edad de la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 27)

Figura 7. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de género al que pertenece la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 27)

Figura 8. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de estado civil al que pertenece la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 28)

Figura 9. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de escolaridad al que pertenece la segmentación de la muestra de la Población Universo, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 28)

Figura 10. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de años que los docentes han trabajado en la institución, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 29)

Figura 11. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de docentes que tienen personas dependientes a ellos, la cual fue extraída del cuestionario realizado. (pág 30)

Figura 12. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de la condición de vivienda de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 30)

Figura 13. Gráfica de pastel que muestra el porcentaje de acceso a servicios básicos de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 31)

Figura 14. Gráfica de barras que muestra el porcentaje actividades recreativas que hacen los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 31)

Figura 15. Gráfica de barras que muestra el estilo de vida con el que se identifican los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 33)

Figura 16. Gráfica de barras que muestra los hábitos de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 33)

Figura 17. Gráfica de barras que muestra las motivaciones en la vida de los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 34)

Figura 18. Gráfica de barras que muestra los valores más importantes para los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 35)

Figura 19. Gráfica de barras que muestra que tan cómodos se sienten utilizando herramientas tecnológicas, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 36)

Figura 20. Gráfica de barras que muestra qué tipo de herramientas tecnológicas utilizan los docentes, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 36)

Figura 21. Gráfica de pastel que muestra cómo desean aprender los docentes el uso de herramientas tecnológicas, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 37)

Figura 22. Gráfica de barras que muestra su opinión sobre crear un manual de herramientas tecnológicas, la cual fue extraída del cuestionario realizado.(pág 37)

Figura 23. Mapa de empatía en base a la investigación de la segmentación del Grupo Objetivo. Elaboración propia.(pág 39)

Figura 24. Ficha de Persona realizado en base a la investigación de la segmentación del Grupo Objetivo. Elaboración propia. (pág 40)

Figura 25.Paleta de colores para el Manual de Herramientas Tecnológicas. Fuente: Elaboración propia.(pág 69)

Figura 26.Tipografía «Montserrat (TT)». Fuente: Muestra de tipografía en Indesign. (pág 69)

Figura 27.Ejemplo de retícula. Fuente: Pinterest.(pág 69)

Figura 28. Ejemplo de fotografía. Fuente: Pinterest.(pág 70)

Figura 29. Ejemplo de iconografía. Fuente: Pinterest.(pág 70)

Figura 30. Tendencia minimalista en el diseño editorial. Fuente: Pinterest.(pág 71)

Figura 31. Imágen de la recopilación de referencias visuales, todas las imágenes fueron descargadas de: https://es.pinterest.com/ (pág 72)

Figura 32. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 76)

Figura 33. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 77)

Figura 34. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 77)

Figura 35. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 78)

Figura 36. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 79)

Figura 37. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 79)

Figura 38. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 80)

Figura 39. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 81)

Figura 40. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 81)

Figura 41. Boceto 1 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 83)

Figura 42. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 83)

Figura 43. Boceto 2 de portada. Fuente: Elaboración propia.(pág 84)

Figura 44. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.(pág 85)

Figura 45. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.(pág 85)

Figura 46.¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.(pág 86)

Figura 47. Encuesta de validación con profesionales. Fuente: Elaboración propia.(pág 88)

Figura 48. Respuesta 1. Validación con profesionales.Fuente: Elaboración propia.(pág 89)

Figura 49. Respuesta 2. Validación con profesionales.Fuente: Elaboración propia.(pág 89)

Figura 50. Respuesta 3. Validación con profesionales.Fuente: Elaboración propia.(pág 89)

Figura 51. Respuesta 2. Validación con profesionales.Fuente: Elaboración propia.(pág 89)

Figura 52. Respuesta 5. Validación con profesionales.Fuente: Elaboración propia.(pág 90)

Figura 53. Respuesta 6. Validación con profesionales.Fuente: Elaboración propia.(pág 90)

Figura 54. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.(pág 91)

Figura 55. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.(pág 91)

Figura 56.¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.(pág 91)

Figura 57. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.(pág 92)

Figura 58. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.(pág 92)

Figura 59.¿Cómo se utiliza?. Fuente: Elaboración propia.(pág 92)

Figura 60. Fuente: Elaboración propia. (pág 93)

Figura 61. Evidencia de respuestas del cuestionario. Fuente: Elaboración propia.(pág 94)

Figura 62. Fuente: Elaboración propia. (pág 95)

Figura 63.Respuesta 1, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.(pág 97)

Figura 64.Respuesta 2, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.(pág 97)

Figura 65.Respuesta 3, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.(pág 97)

Figura 66.Respuesta 4, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.(pág 98)

Figura 67.Respuesta 5, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.(pág 98)

Figura 68.Respuesta 6, validación G.O. Fuente: Elaboración propia.(pág 98)

Figura 69. Portadilla. Fuente: Elaboración propia.(pág 99)

Figura 70. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.(pág 99)

Figura 71. ¿Qué es?. Fuente: Elaboración propia.(pág 99)

Figura 72-151. Visualización de páginas internas del manual de herramientas tecnológicas. Fuente: Elaboración propia.(pág 100 - 140)

Figura 152. Captura de pantalla tomado del panel de Clockify, horas proyecto A. Fuente: extraído del tablero de Clockify. (pág 142)

Figura 153. Entrega del Manual de herramientas tecnológicas para docentes. Elaboración propia.(pág 177)

Índice de tablas

7.8 Índice de tablas

Tabla 1.Diagrama de Gantt. Fuente: Elaboración propia.(pág 52)

Tabla 2.Cuadro comparativo. Fuente: Elaboración propia.(pág 62)

Tabla 3.Ruta del usuario. Fuente: Elaboración propia.(pág 75)

Tabla 4.Criterios de evaluación.Fuente: Elaboración propia.(pág 82)

Tabla 5.Autoevaluación portada: Elaboración propia.(pág 82)

Tabla 6.Autoevaluación portadillas: Elaboración propia. (pág 82)

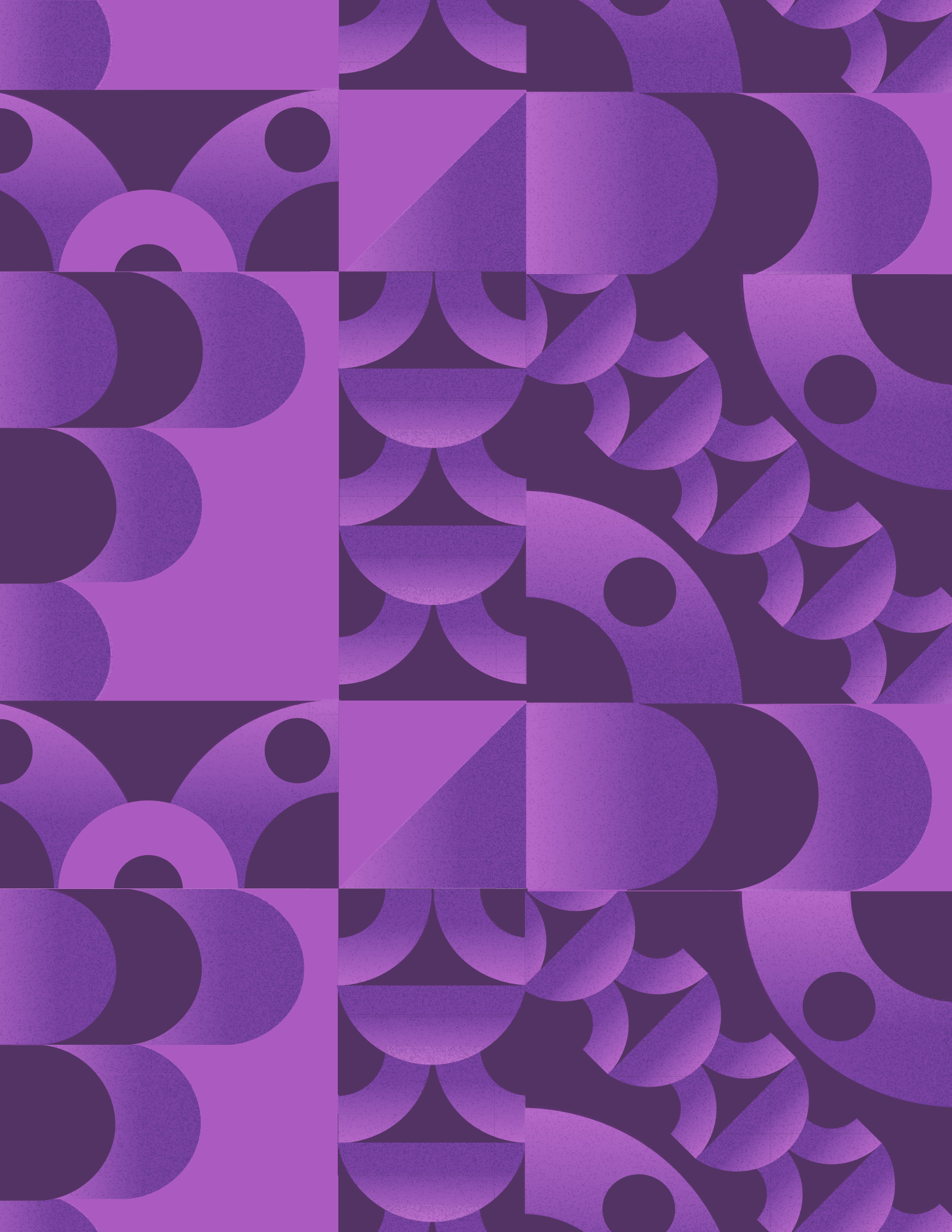
Tabla 7.Autoevaluación páginas interiores: Elaboración propia. (pág 82)

Tabla 8.Insumos: Elaboración propia. (pág 142)

Tabla 9.Servicios Técnicos: Elaboración propia.(pág 143)

Tabla 10.Servicios Profesionales: Elaboración propia.(pág 143)

Tabla 11.Honorarios Totales: Elaboración propia.(pág 143)



A G M O

PROFESIONAL EN CORRECCIÓN DE ESTILO

Guatemala, 30 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 ***Manual gráfico de herramientas tecnológicas para docentes de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala, sede San José del Golfo,*** de la estudiante ***Katherine Isabel Bracamonte López*** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario ***número: 202005224,*** 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,

Msc. 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

"Manual gráfico de herramientas tecnológicas para docentes de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala, sede San José del Golfo"

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Katherine Isabel Bracamonte López

Asesorado por:

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro

M.A. Sofia Crystal Posada Dubon

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano