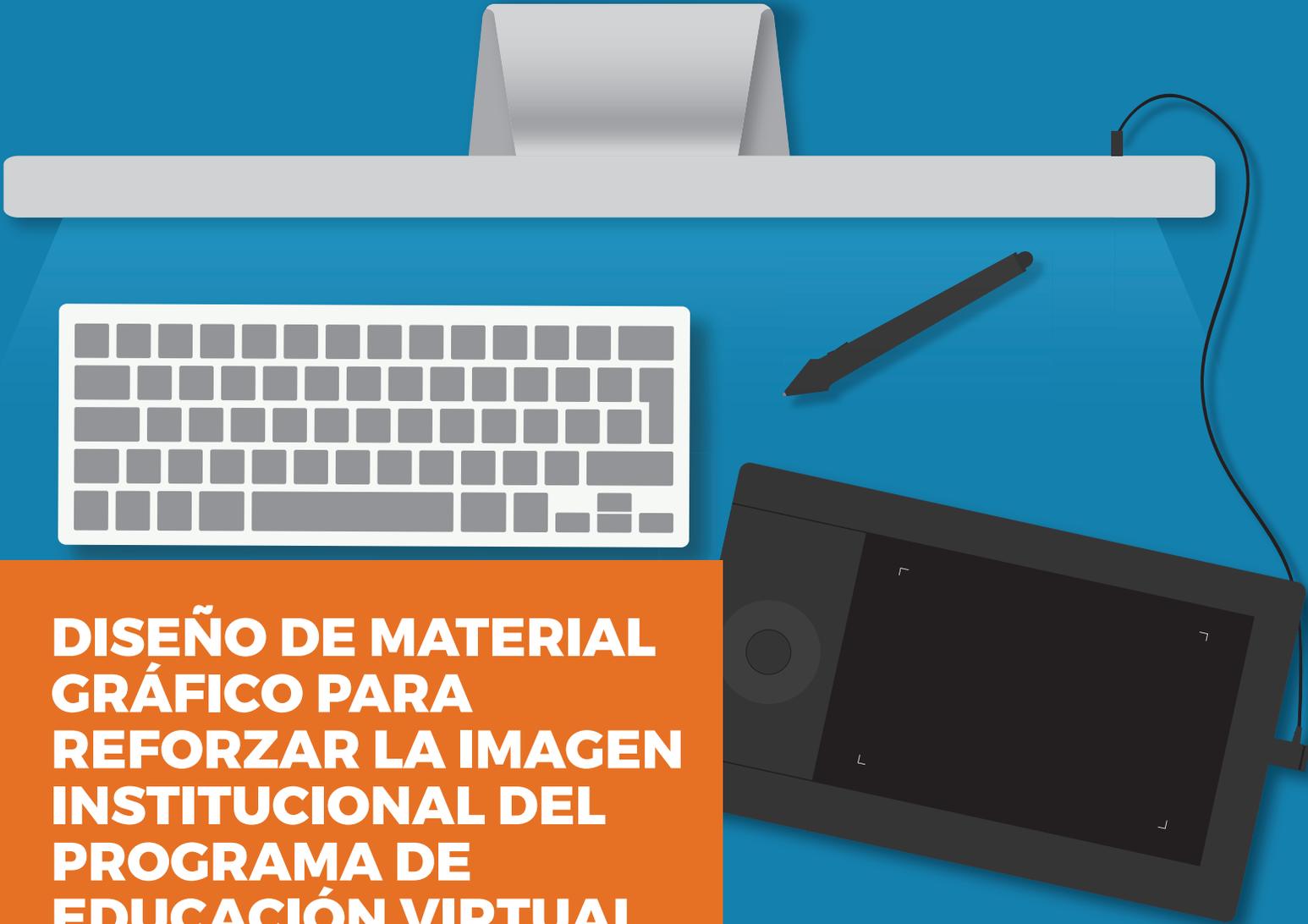


Universidad San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico



**DISEÑO DE MATERIAL
GRÁFICO PARA
REFORZAR LA IMAGEN
INSTITUCIONAL DEL
PROGRAMA DE
EDUCACIÓN VIRTUAL
DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES**

Leani Gabriela Baiza García

Guatemala, abril de 2016.

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

**DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA REFORZAR LA
IMAGEN INSTITUCIONAL DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN
VIRTUAL DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES
GUATEMALA, GUATEMALA.**

Proyecto desarrollado por Leani Gabriela Baiza García para optar al
título de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, abril de 2016.

“El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del
Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad
de Arquitectura de la Universidad de San Carlos.”

NÓMINA

de autoridades

Decano: **Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón**

Secretario Académico: **Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos**

Vocal I: **Arq. Gloria Ruth Lara Cordón**

Vocal II: **Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini**

Vocal III: **Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras**

Vocal IV: **Br. Héctor Adrián Ponce Ayala**

Vocal V: **Br. Luis Fernando Herrera Lara**

TRIBUNAL

examinador

Decano: **Msc. Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón**

Secretario Académico: **Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos**

Asesora Metodológica: **Lic. Lourdes Eugenia Pérez Estrada**

Asesora Gráfica: **Lic. Miriam Isabel Meléndez Sandoval**

Tercer Asesor: **Lic. Luis Magdiel Oliva Córdova**

AGRADECIMIENTOS

y dedicatoria

Hasta hoy, nada sería lo mismo sin mi familia, por lo que debo agradecer enormemente a mis papás y a mi hermana, porque me apoyaron desde el primer día y me han dado las fuerzas para seguir adelante en todo momento.

A mis catedráticos, porque fueron la guía durante todos estos años y no hay uno del que haya dejado de aprender, no solo para la carrera que elegí sino para la vida.

A mis amigos, los que conozco desde pequeña y los que conocí en estos cinco años, que se han vuelto parte de mi familia.

A todas las personas que directa o indirectamente ayudaron a que llegara hasta este momento, el cual estará guardado en mi corazón como otra meta que logré alcanzar.

Gracias a todos.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación superior ha sido objeto de cambios debido a la demanda social, ya que debe proporcionar opciones y posibilidades a los estudiantes para la realización individual y así formar individuos que participen de forma positiva dentro de la sociedad. Es por esto que el enfoque pedagógico de varias escuelas en la actualidad ha sido humanista, el cual se centra en el individuo, promueve la investigación, estimula la individualidad y fomenta el compromiso.

Es el enfoque humanista aplicado a la educación lo que lleva al B-learning a tener un alza en los últimos años. La Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala implementa este tipo de educación actualmente en algunas carreras, debido a las necesidades de los estudiantes, ya que este tipo de educación es una mezcla de educación presencial y a distancia, de ahí su nombre en inglés “Blended Learning”. Este tipo de educación tiene varios significados que conducen a comprender el potencial que tiene.

En el B-learning y el E-learning se encuentra la necesidad de un equipo de profesionales multidisciplinario, ya que la complejidad de la comunicación es grande. Es por esta razón que el Programa de Educación Virtual busca ayuda de otros profesionales para poder garantizar el desarrollo de las carreras que implementa.

ÍNDICE

01

Introducción

1.1 Antecedentes	p.11
1.2 Problema	p.11
1.3 Justificación	p.12
1.4 Objetivos	p.12
1.5 Perfil del cliente	p.13
1.6 Perfil del G.O	p.14

02

Marco teórico

2.1 Dimensión social	p.16
2.2 Dimensión estética y funcional	p.23
2.3 Dimensión ética	p.28

03

Proceso creativo

3.1 6 W	p.32
3.2 Técnica utilizada	p.33
3.3 Mapa mental	p.34
3.4 Conceptualización	p.34
3.5 Preproducción	p.35

04

Validación

4.1 Tema y objetivos	p.40
4.2 Método	p.40
4.3 Perfil del informante	p.40
4.4 Interpretación de resultados	p.40

05

Propuesta gráfica final

5.1 Aplicación del concepto	p.46
5.2 Composición visual	p.46
5.3 Código icónico	p.47
5.4 Código tipográfico	p.47
5.5 Código lingüístico	p.48

06

Especificaciones técnicas

6.1 Medios sugeridos	p.56
6.2 Presupuesto	p.56

07

Conclusiones y recomendaciones p.58

08

Lecciones aprendidas p.59

09

Referencias p.61

10

Índice de tablas y figuras p.63

METODOLOGÍA

del diseño

1.1. Antecedentes

Todo inicia en la Escuela de Bibliotecología de la Facultad de Humanidades, en donde surge la necesidad de adecuar los contenidos y la metodología a las exigencias de la sociedad, de la tecnología y la comunicación.

Es en el segundo semestre del año 2008, y en la asignatura B113, Documentación 1, se implementa una nueva forma de aprendizaje de forma electrónica que enriquece la comunicación y rápidamente muestra beneficios, especialmente para los estudiantes de la jornada de fin de semana.

Afortunadamente, la necesidad que surge en la Escuela de Bibliotecología llega a manos de las autoridades de la Facultad de Humanidades en el año 2011, quienes apoyan la iniciativa e incluyen en las líneas de trabajo la enseñanza virtual. Todo esto, en busca de la excelencia académica y el beneficio de la jornada de fin de semana.

Hasta la fecha, el Programa de Educación Virtual sigue desarrollándose y creciendo gracias al apoyo del Señor Decano, Licenciado Walter Ramiro Mazariegos Biolis.

En sus inicios, el campus virtual estuvo alojado en un hosting gratuito, pero es en septiembre de 2012 que se hacen gestiones para rentar un hosting en los Estados Unidos.

En junio del 2011, ocho docentes de la Facultad de Humanidades viajan al Tecnológico de Monterrey, campus de Ciudad de México para participar en el XII Encuentro Internacional Virtual Educa. Los docentes que participaron en el evento pasaron a formar parte de la comisión del Programa de Educación Virtual.

Se nombra como Coordinador del Programa al Licenciado Jesús Guzmán Domínguez.

En noviembre del 2011, la Subcomisión de Formación Docente del Programa de Educación Virtual lleva a cabo un taller de alfabetización informacional para educación E-learning y B-learning. El curso concluye de forma exitosa con 21 docentes.

En el primer semestre del año 2012 se diseña y se abre el sitio web de la Facultad de Humanidades, fahusac.edu.gt. De la misma forma se diseña y se abre el campus virtual, fahusac.campovirtual.org.

1.2. Problema

El Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala cuenta con una plataforma que permite trabajar con diferentes materiales didácticos, pero carecen de elementos estéticos y de diseño que fortalezcan la unidad gráfica.

La carencia de unidad gráfica dentro del programa dificulta la identificación y la comunicación con el estudiante.

Este problema se identificó mediante la observación y el estudio de sus sistemas de comunicación y la entrevista con el personal que forma parte de esta unidad y trabaja para el desarrollo de este programa que será implementado en el 2016.

1.3. Justificación

La Facultad de Humanidades actualmente cuenta con 35,000 estudiantes y 44 carreras. La cantidad de estudiantes a la que impactará este proyecto, por pertenecer al Programa de Educación Virtual, es alrededor de 10,400 personas. En el año 2015 se registraron 2,225 nuevos usuarios en el campus virtual.

Sumándose al impacto generado por el proyecto, están 180 docentes que forman parte del personal del Programa de Educación Virtual.

Actualmente, la Facultad de Humanidades cuenta con 75 sedes, de las cuales Rabinal, Petén, Escuintla, Puerto San José, Retalhuleu y Santa Rosa son atendidas por el Programa de Educación Virtual.

En la actualidad, el Programa de Educación Virtual cuenta con un equipo de docentes que trabaja en el contenido de las asignaturas, sin embargo, día a día buscan la forma de mejorar la didáctica de los docentes hacia los estudiantes. Es importante para ellos que las personas conozcan la plataforma y se familiaricen con ella.

El material de trabajo debe ser manejable tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que se sube a la plataforma dosificadamente y de forma ordenada para obtener mejores resultados en la educación auto-dirigida.

Parte de lo que se busca es generar una unidad gráfica dentro del Programa de Educación Virtual y dentro del contenido de las asignaturas y entonces tener una jerarquización visual para facilitar la identificación y navegación dentro de la plataforma.

La Facultad de Humanidades espera que, para mejorar su calidad educativa en el 2016, todos los cursos estén debidamente diagramados y dosificados en bloques, por lo que buscan agilizar de la mejor forma posible este proceso.

1.4. Objetivos del proyecto

GENERAL

Asistir a la Facultad de Humanidades con material gráfico para mejorar la imagen institucional del Programa de Educación Virtual para facilitar la identificación y navegación en la plataforma.

ESPECÍFICOS

Crear materiales de diseño que tengan unidad gráfica dentro del Programa de Educación Virtual para mejorar la imagen institucional.

Normar la línea gráfica para la diagramación del contenido de las asignaturas para obtener material didáctico con unidad gráfica.

1.5. PERFIL

del cliente

La Facultad nace con el funcionamiento de cuatro secciones académicas: Filosofía, Historia, Letras y Pedagogía. Para obtener el profesorado debían cursarse cuatro años y dos más para el doctorado.

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 incide en la solución de los problemas de la realidad nacional.”

Aprobado por Junta Directiva en Punto TRIGESIMO SEGUNDO, Inciso 32.2, Acta 11-2008 del 15 de julio de 2008.

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.”

Aprobado por Junta Directiva en Punto TRIGESIMO SEGUNDO, Inciso 32.3, Acta 11-2008 del 15 de julio de 2008.

Cliente: Programa de Educación Virtual, Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala.

Dirección: Campus Cental, Ciudad Universitaria Zona 12, Edificio S-4.

Teléfono: 2418-8602 y 2418-8610

Coordinador: Jesús Guzmán Domínguez

Facultad de Humanidades

“El 17 de septiembre de 1945, mediante el acta No. 78 PUNTO DECIMO SEXTO el Consejo Superior Universitario funda la Facultad de Humanidades y se declara aquella ocasión como Día de la Cultura Universitaria.” (humanidades.usac.edu.gt)

Programa de Educación Virtual

Surge en el 2010 como una necesidad de los estudiantes de la escuela de Bibliotecología. Es hasta el 2013 que se aprueban 2 carreras:

- Profesorado en Pedagogía y Tecnologías de la Información y Comunicación
- Profesorado en Educación a Distancia

1.6. GRUPO objetivo



Aspirantes para ingresar a la Facultad de Humanidades (2.225 nuevos estudiantes en el 2015)

Profesionales de otras facultades interesados en la carrera de Comunicación o Docencia.



Los estudiantes de la jornada vespertina están entre 17 y 25 años de edad y se dedican solamente a estudiar.

Los estudiantes de la jornada matutina, nocturna y fin de semana están entre las edades de 25 a 45 años.

25⁺



El nivel socioeconómico dentro de la Facultad de Humanidades es de medio a medio bajo.

El 70% de los estudiantes del Programa de Educación Virtual cuenta con computadora o tablet en la cual trabajar.



El 90% de estudiantes que forman parte del Programa de Educación Virtual, trabaja.

El perfil de ingreso para el Programa de Educación Virtual es: contar con internet (10 horas como mínimo) y haber aprobado los exámenes de ingreso que incluyen un examen de computación, un examen de liderazgo y haberse graduado de cualquier otra carrera.



El 95% de estudiantes de la jornada dominical debe usar la plataforma.

Los estudiantes del Programa de Educación Virtual tienen características tales como: organización, determinación, motivación, formalidad, perseverancia, ambición, disciplina, auto-control, didáctica y curiosidad, además son personas que se adaptan fácilmente con la tecnología.





MARCO

teórico



2.1 DIMENSIÓN

social

2.1.2 Educación Superior

La educación superior es aquel tipo de educación que se lleva a cabo cuando el individuo ha terminado la educación básica y secundaria.

Según el Ministerio de Educación, el punto de partida para la educación superior en Guatemala es contar con el título de educación secundaria, que comprende la educación básica (tres años), seguido de bachillerato (dos años), magisterio o perito (tres años) que son el área de diversificado.

2.1.1. Educación

Según la definición del Diccionario de la Real Academia Española, Educación significa “Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes. Instrucción por medio de la acción docente.”

Investigaciones realizadas en la Universidad Rafael Landívar presentan que la educación ha sido objeto de múltiples enfoques, siempre incluida por las situaciones socioculturales de cada época. Estas condiciones pueden ser: sociológicas, biológicas y psicológicas. Desde el punto de vista sociológico, la educación prepara a las nuevas generaciones para reemplazar a las generaciones adultas cuando éstas se retiren de sus funciones. Desde el punto de vista biológico y psicológico, se trata de llevar al individuo a realizar su personalidad.

Según la Conferencia Mundial Sobre la Educación Superior (1998), se establecieron ciertas funciones que la educación superior debe cumplir:

“a) formar diplomados altamente cualificados y ciudadanos responsables, capaces de atender a las necesidades de todos los aspectos de la actividad humana, ofreciéndoles cualificaciones que estén a la altura de los tiempos modernos, comprendida la capacitación profesional, en las que se combinen los conocimientos teóricos y prácticos de alto nivel mediante cursos y programas que estén constantemente adaptados a las necesidades presentes y futuras de la sociedad;

b) constituir un espacio abierto para la formación superior que propicie el aprendizaje permanente, brindando una óptima gama de opciones y la posibilidad de entrar y salir fácilmente del sistema, así como oportunidades de realización individual y movilidad social con el fin de formar ciudadanos que participen activamente en la sociedad y estén abiertos al mundo, y para promover el fortalecimiento de las capacidades endógenas y la consolidación en un marco de justicia de los derechos humanos, el desarrollo sostenible la democracia y la paz;

- c) promover, generar y difundir conocimientos por medio de la investigación y, como parte de los servicios que ha de prestar a la comunidad, proporcionar las competencias técnicas adecuadas para contribuir al desarrollo cultural, social y económico de las sociedades, fomentando y desarrollando la investigación científica y tecnológica a la par que la investigación en el campo de las ciencias sociales, las humanidades y las artes creativas;
- d) contribuir a comprender, interpretar, preservar, reforzar, fomentar y difundir las culturas nacionales y regionales, internacionales e históricas, en un contexto de pluralismo y diversidad cultural;
- e) contribuir a proteger y consolidar los valores de la sociedad, velando por inculcar en los jóvenes los valores en que reposa la ciudadanía democrática y proporcionando perspectivas críticas y objetivas a fin de propiciar el debate sobre las opciones estratégicas y el fortalecimiento de enfoques humanistas;
- f) contribuir al desarrollo y la mejora de la educación en todos los niveles, en particular mediante la capacitación del personal docente.”

2.1.2.1 Pedagogía y docencia universitaria

El Diccionario de la Real Academia Española define pedagogía como “Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.”

Ocaña (2009) expone que uno de los objetivos más importantes en la pedagogía es lograr la verdadera dirección científica. Para un proceso pedagógico eficaz, se necesita no solo conocimiento pedagógico sino también filosófico, psicológico y cibernético.

Por otro lado, este autor menciona que la pedagogía universitaria estudia específicamente la educación superior como un sistema de influencias consientes, organizadas y dirigidas que ayudan a la formación del individuo y que establece una relación social entre el estudiante y el educador.

La pedagogía coloca al individuo en dos posiciones diferentes según Ocaña, dependiendo de si es pedagogía tradicionalista o pedagogía humanista.

·*Tradicionalista*: o escuela pasiva, sugiere que la personalidad es resultado de las influencias externas: tales como el docente, la sociedad, la familia, entre otras cosas. Se le llama escuela pasiva también porque el individuo juega un rol de asimilar y reproducir las influencias que lo afectan.

·*Humanista*: o escuela activa, ya que el individuo es el protagonista del proceso educativo en el cual su personalidad y sus motivaciones son elementos indispensables. Se le llama escuela activa porque las respuestas a las influencias serán siempre diferentes, dependiendo del individuo.

Tabla 1. Comparación de pedagogía tradicionalista y humanista

ASPECTOS	PEDAGOGÍA TRADICIONALISTA	PEDAGOGÍA HUMANISTA
CONCEPCIÓN DE LA ENSEÑANZA	Absolutización del aspecto externo. Estandarización. Métodos directivos y autoritarios.	Énfasis en los componentes personales. Flexibilidad. Métodos no directivos, dinámicos y participativos.
CONCEPCIÓN DEL DOCENTE	Ejecutor de directivas preestablecidas. Limitación de la individualidad y creatividad. Autoritario, rígido, controlador.	Papel activo, creador, investigador y experimentador. Estímulo a la individualidad. Flexible, espontáneo, orientador.
CONCEPCIÓN DEL ESTUDIANTE	Sujeto pasivo, reproductor del conocimiento. Poca iniciativa, inseguridad, escaso interés personal. No implicado en el proceso.	Sujeto activo, constructor del conocimiento. Creatividad, reflexión, intereses cognoscitivos propios. Implicación y compromiso.

Por Ocaña, D. A. (2009). Pedagogía y Docencia Unversitaria (p.30) Ediciones Cepedid.

2.1.3 Tipos de Educación

Cualquier influencia que reciba el individuo que sea capaz de cambiar su comportamiento puede denominarse educación.

Algunas investigaciones realizadas en la Universidad Rafael Landívar indican que este tipo de influencias pueden denominarse: heteroeducación y autoeducación. Explican que la heteroeducación se trata de los estímulos que recibe el individuo, independientemente de su voluntad. Esto ocurre cuando la acción educativa ocurre sin la intención del individuo. A su vez la heteroeducación se divide en: inintencional o intencional.

·*Inintencional*: es cuando el comportamiento es modificado por medio de la influencia de instituciones que no tienen esa intención en específico, como lo son: la radio, el cine, la televisión, los amigos, los periódicos, el teatro, entre otros.

·*Intencional*: cuando el objetivo de las instituciones es el de influir sobre el comportamiento del individuo, como: la iglesia, la escuela o el hogar.

Por otro lado, la auto-educación es definida como el hecho de que el individuo decide por qué, quién y cómo ser influido para modificar su comportamiento. Por lo general, este tipo de educación la busca el individuo después de haber dejado la escuela. El individuo que busca la autoeducación, busca promover su perfeccionamiento.

Para un mejor resultado de la auto-educación el individuo debe estar preparado para ello, para que esto no se convierta en un esfuerzo inútil.

2.1.4 B-learning

El aprendizaje combinado o B-learning, desde su nacimiento, ha sido definido de formas diferentes. Probablemente la más difundida de las definiciones sea la de Osguthrope y Graham (2003) en la cual se define como mezcla de instrucción presencial con sistemas de educación a distancia. Para entender mejor las definiciones de B-learning, es preciso conocer el significado de educación a distancia. García

Arieto (2001) define la educación a distancia como:

a) La casi permanente separación del profesor/formador y alumno/participante en el espacio y en el tiempo, haciendo la salvedad de que en esta última variable puede producirse también interacción síncrona.

b) El estudio independiente en el que el alumno controla el tiempo, espacios determinados, ritmos de estudio y en algunos casos itinerarios, actividades, tiempos de evaluaciones, etc. Rasgo que puede complementarse con las posibilidades de interacción en encuentros presenciales o electrónicos que brindan oportunidades para la socialización y el aprendizaje colaborativo.

c) La comunicación mediada de doble vía entre profesor/formador y estudiante y, en algunos casos, de estos entre sí a través de diferentes recursos.

d) El soporte de una organización/institución que planifica, diseña, produce materiales (por sí misma o por encargo) y, realiza el seguimiento y motivación del proceso de aprendizaje a través de la tutoría. (p.1)

Margaret Driscoll de IBM Global Services expone en un artículo que “B-learning” es la abreviatura para “Blended Learning” que en español significa *aprendizaje combinado* (presencial y a distancia).

Desde que el concepto B-learning fue fundado, ha adquirido diferentes significados. Según Lozano y Montero (2008) existen cuatro significados para este tipo de aprendizaje:

1. Combinar o mezclar la tecnología (por ejemplo: aula virtual en vivo, aprendizaje colaborativo, streaming de video, audio y texto) para lograr un objetivo educativo.
2. Combinar diversos enfoques pedagógicos (por ejemplo: el constructivismo, conductismo o cognitivismo) para producir un resultado óptimo de aprendizaje, con o sin tecnología educativa.
3. Combinar cualquier forma de tecnología educativa con educación presencial y dirigida por un instructor.

4. Combinar la tecnología educativa con tareas reales, esto con el fin de crear un efecto armónico de trabajo y aprendizaje.

Cada significado puede tomarse de formas diferentes, pero en realidad todos los significados muestran el potencial del aprendizaje combinado que es adoptado por entidades porque brinda soluciones que luego facilitarán el camino hacia el E-learning. Este tipo de educación permite que las entidades tengan un cambio gradual de una clase tradicional, hacia las nuevas formas de educación.

Según Discroll, algunas de las soluciones que brinda el B-learning son:

EVALUACIONES EN LÍNEA: Hace que los cursos cortos puedan evaluarse en línea y tener resultados inmediatos, lo que ahorra tiempo a las entidades y a las personas que trabajan en ellas.

COMUNIDADES DE PRÁCTICA: Abrir un debate en línea o un material de trabajo después de una capacitación incita a los estudiantes/trabajadores a compartir sus inquietudes y material en el que se apoyan, lo que genera una conciencia de investigación.

MATERIALES DE REFERENCIA: Los estudiantes/trabajadores van creando su propia biblioteca virtual, ya que comparten los materiales de apoyo o los colocan en los trabajos,

lo que genera buenos antecedentes para futuras investigaciones.

PRE-TRABAJO EN LÍNEA: La entrega de trabajo en línea agiliza la educación al momento de que se vuelva presencial, ya que una parte del trabajo ya estará realizado.

TUTORÍA COMO HERRAMIENTA: Después de una clase presencial, pueden surgir dudas y esta sería una buena herramienta para realizar tutorías y poder resolver dudas de manera virtual.

ACCESIBILIDAD A EXPERTOS: Facilita la comunicación al momento que sea necesaria una conferencia con expertos de diferentes partes del mundo.

2.1.4.1 Enfoque pedagógico: constructivismo

Según la teoría constructivista y lo expuesto por Ocaña (2009), el docente debe ser promotor del desarrollo y la autonomía del estudiante. Una de las partes fundamentales del papel del docente es promover el respeto y la confianza para el estudiante y así dar oportunidad para la autoeducación.

En este enfoque, el docente debe reducir el nivel de autoridad en la medida de lo posible para que no se fomente la dependencia en el estudiante y entonces sienta la libertad de indagar cuando lo crea necesario, creando una conciencia de investigación y de autoformación.

Por otro lado, el conocimiento según la teoría constructivista, es un proceso dinámico que se produce cuando interactúa con el medio y esta interacción lleva a que el sujeto interprete la información de diferentes formas.

Para comprender de mejor forma la interacción del sujeto con el medio debe haber un equilibrio entre la adaptación (modificación de conducta) y la organización.

2.1.4.2 Teoría de la presencia social

Esta teoría sostiene que la comunicación hecha a través de diferentes medios tecnológicos y diferentes fuentes de información permite que entre el docente y el estudiante se cree un sentido de intimidad y cercanía, ya que generan diferentes grados de participación y se fortalece al momento de comunicación presencial o cara a cara. (Kerres y De Witt, 2003)

Los elementos que más se utilizan en ambientes de aprendizaje combinado y tecnológicos son: instrucción presencial, instrucción basada en la web, comunicación vía correo electrónico, foros de discusión electrónicos, contenido para aprendizaje autónomo, software para trabajo colaborativo, salones de clase virtuales, exámenes en línea, videoconferencias, audioconferencias y conferencias vía computadora.

2.1.4.3 Metodología

Díaz (2006) se refiere a metodología como “la forma de proceder que tienen los profesores para desarrollar su actividad docente.” En cuanto a los métodos, existen: clases magistrales, análisis de casos, resolución de ejercicios, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje orientado a proyectos, entre otros. Por lo tanto, se hace evidente que hay varios métodos y que ya no es importante el método en sí, sino el estilo de docencia que lleve al estudiante hacia el aprendizaje profundo. Cabe resaltar que aprendizaje profundo es cuando “el estudiante asume el desafío de dominar la materia, metiéndose dentro de su lógica y tratando de comprenderla en toda su complejidad.” (Díaz, 2006)

En el proceso de aprendizaje académico, la docencia y la investigación no tienen existencia independiente. Indica Ocaña (2009) que la docencia y la investigación deben

organizarse de tal forma que las actividades que desarrolla el estudiante estén coordinadas de manera sistemática.

Cada uno de los componentes (docencia, investigación y evaluación) del curso debe tener relación con el otro y estar presentes en todo momento y así construir un sistema. Las situaciones de aprendizaje deben preparar a los estudiantes para la realización de diversas actividades que al final garanticen los objetivos planteados en un principio.

En todo este proceso, la mayoría de docentes esperan lograr la vinculación entre la teoría y la práctica.

Específicamente en el caso del Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala, cada curso se trabaja de forma modular. Un curso cuenta con siete módulos por semestre, a su vez, cada módulo dura dos semanas y luego se evalúa. Es decir que cada curso cuenta con una etapa en la que se brinda un contenido, el cual el estudiante organiza a su conveniencia, luego hay una etapa para la investigación (un formato de investigación en el cual solo vacían la información) y luego la etapa de evaluación, en la cual el estudiante aplica los conocimientos adquiridos. (Oliva, 2015)

2.1.5 E-learning

El E-learning es una modalidad de la educación que según Segura y Moreira (2009) “Puede definirse como una educación o formación ofrecida a individuos que están geográficamente dispersos o separados o que interactúan en tiempos diferidos del docente empleando los recursos informáticos y de telecomunicaciones.”

El origen del término E-learning proviene del campo laboral en el cual se aplicaba la educación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Las empresas buscaban una nueva manera de formarse continuamente y es por esto que formaron este concepto. El E-learning en sus inicios entonces se toma más como concepto de marketing que académico, pero fue inevitable que luego fuera tomado para otro tipo de formación.

Tabla 2 Aportes del E-learning

Extender y facilitar el acceso a la formación a colectivos e individuos que no pueden acceder a la modalidad presencial.

Incrementar la autonomía y responsabilidad del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

Superar las limitaciones provocadas por la separación en espacio y/o tiempo del profesor-alumnos.

Gran potencial interactivo entre profesor-alumno.

Flexibilidad en los tiempos y espacios educativos.

Acceder a multiplicidad de fuentes y datos diferentes de los ofrecidos por el profesor en cualquier momento y desde cualquier lugar.

Aprendizaje colaborativo entre comunidades virtuales de docentes y estudiantes.

Segura, M. A. (2009). e-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales. Aljibe, Málaga.

Salinas (1999) expone en un artículo que “las tecnologías de la información y comunicación exigen un modelo educativo caracterizado por el incremento de la capacidad decisional del alumno sobre su proceso de aprendizaje” así como una mayor capacidad de organización para la autoeducación. Esto dará lugar a un concepto de formación con más flexibilidad.



2.2 DIMENSIÓN

estética y funcional

Para ser más precisos en cuanto al concepto de “imagen institucional” es importante identificar qué abarcan los demás conceptos como: realidad, identidad, comunicación e imagen. Chaves (1942) explica estos conceptos de la siguiente manera:

Realidad Institucional es el conjunto de rasgos y condiciones de la institución, tales como datos objetivos y hechos reales. Chaves indica que por realidad institucional debe entenderse no solo un “estado” sino también un “proceso”.

Identidad Institucional es el conjunto de atributos asumidos como propios por la institución. Estos atributos se desarrollan de forma parecida a los de la identidad personal de un individuo. (Chaves, 1942) La identidad institucional también es tomada como un proceso identificatorio.

Costa, J. (2006) indica que la identidad es el ADN, el “ser” de una empresa, para ser única e irreplicable dentro de una sociedad.

Comunicación Institucional está constituida por el conjunto de mensajes emitidos efectivamente. Chaves indica que de todos los mensajes emitidos por una institución, solo algunos se refieren a comunicación institucional (ciertos comunicados publicitarios, documentos fundacionales, etc.). La comunicación institucional es tanto para el receptor como para el emisor; es decir, tanto para las personas fuera de la institución, como para las que forman parte de ella.



La comunicación es, internamente, el “ser orgánico” en tanto que la empresa es un organismo vivo y actuante, una organización de personas, y al mismo tiempo, la comunicación es el “ser social”, en tanto que la empresa está inserta en una sociedad concreta y con la cual se relaciona. (Costa, 2006)

Imagen Institucional, según Chaves, es la lectura pública de una institución. También constituye el registro público de los atributos que identifican a dicha empresa. Costa, J. (2006) indica que la imagen se forja a través de la confianza y la credibilidad.

Básicamente, los atributos consisten en la selección de los significantes que mejor vinculen la intención o intenciones de la entidad. Esta selección, explica Chaves (1942), se realiza dentro de paradigmas o repertorios de significantes hechos previamente conscientes. Esto explica que los programas de imagen institucional se realizan bajo la intervención consiente de la conducta institucional.

Por lo tanto en estos casos, la intervención del diseño cumple con la función de inhibir ciertas características y potencializar otras, que serán las impulsoras de la imagen institucional. El diccionario de la Real Academia Española define imagen como “figura, representación, semejanza y apariencia de algo”. En el caso de las intervenciones de la imagen institucional se asignará un significado a ciertas características de una institución que luego se convertirán en una imagen. Chaves indica que es un “proceso de identificación semi-artificial por lo que puede ser considerado entonces como una semiótica técnica, pues regula la asignación consciente y especializada de significantes a un repertorio de significados preestablecidos.”

Frascara (2000) menciona que no es posible pensar en una forma sin un significado que lo respalde. Toda forma debe tener un contenido y un valor que atrae o rechaza, esclarece o confunde, comunica u obstruye.

No hay mejor profesional que el Diseñador Gráfico para entender las posibilidades de la comunicación visual y es por eso que es necesario, no solo responder a las demandas, sino que establecer actividades de identificación y definición en donde haya problemas de comunicación, y así poder crear formas que realmente transmitan el significado.

En la actualidad hay una obsesión por la estética, que no es del todo errónea, pero Frascara expone que, si se utiliza un lenguaje ajeno a la experiencia de la audiencia, disminuye considerablemente la posibilidad de comunicar.

Comprender el lenguaje visual de la audiencia para la que se trabaja, aumentará en el diseñador la capacidad de generar mensajes más fuertes y más fáciles de comprender.

2.2.1. Caja Negra

Morató (2005) comenta que el punto de partida hacia la caja negra es Platón y Aristóteles, que hablan de una reflexión sobre la memoria y luego Halbwachs que asocia el código y los mensajes con la memoria colectiva.

Es Christopher Jones quien inicia con las ideas de un método de diseño y los conceptos de caja negra y caja transparente. Se refiere a caja negra como el proceso en el cual el diseñador es capaz de producir gráficas en las que confía y tienen éxito, pero no es capaz de explicar cómo llegó a ellas. Algunas de las características de este método son:

- El diseño está formado por experiencias anteriores.
- La solución del problema cambia repetidamente.
- Los resultados dependen del tiempo y no de los insumos.

2.2.2. Caja de Cristal

Al contrario de la caja negra, en la caja de cristal el diseñador es consciente de cada parte del proceso creativo. Este método explica cómo el diseñador opera de forma exclusiva con la información que recibe, llevando a cabo su trabajo como una planificación, etapas y análisis de todo esto.

Christopher Jones expone alguna de las características de la caja de cristal:

- Objetivos, variables y criterios preestablecidos
- Análisis completo del problema, antes de buscar una solución
- Evaluación lógica
- Las estrategias también son preestablecidas

El proceso creativo que propone la Mini Guía de Design Thinking de la Universidad de Stanford tiene los rasgos de caja de cristal, ya que incita a los diseñadores a tener empatía con las personas para las que se diseña, crear un equipo multidisciplinario, estar consciente del proceso de diseño, validar ideas e incitar a la acción.

Enumerando cada una de las partes del proceso creativo de Design Thinking se encuentra:

- Empatizar
- Definir
- Idear
- Prototipar
- Evaluar

2.2.2.1 Empatizar

Se trata de la parte en la que el diseñador observa, se involucra, escucha e investiga. Frascara (2000) indica que para que el trabajo del diseñador sea relevante, debe comenzar con el reconocimiento de la necesidad o del problema. Parte de la identificación del problema es conocer a las personas que forman parte de él, de este modo se entiende mejor al contexto para el que se trabaja.

2.2.2.2 Definir

Según la Mini Guía de Design Thinking “es traer claridad y enfoque al espacio de diseño en que se definen y redefinen los conceptos.”

En esta etapa se debe ser objetivo, ya que debe plantearse la viabilidad del problema. Aquí pueden aparecer insights que nacen

del proceso y la síntesis de la información de la etapa anterior.

2.2.2.3 Idear

Es la etapa que se caracteriza por la cantidad de ideas que se generan, tomando como base la investigación previa del cliente, del grupo objetivo y de la cultura visual, entre otras cosas. Según la Mini guía de Design Thinking, en esta etapa es bueno desarrollar brainstorming para abarcar todas las ideas posibles, Prototipar y a partir de esto comenzar con la etapa de evaluación de ideas y depurarlas si es posible.

2.2.2.4 Prototipar

Se trata de que la idea inicial tenga interacción con el usuario de alguna forma. En esta etapa se generan dibujos, artefactos o storyboards que se acerquen a la solución. En esta etapa el prototipo tendrá cambios frecuentes que lo acercarán a ser la idea final.

Este es el momento de considerar todo lo que formará parte del diseño. Es decir, evaluar elementos tales como color, tipografía, retícula, composición. Todos estos elementos son canales que harán que el diseño sea efectivo y que comunique de manera adecuada.

COLOR

Según los artículos de Illusion Studio (s.f) sobre la psicología del color, estas investigaciones forman parte de lo habitual en el diseño arquitectónico, diseño de modas y en diseño gráfico.

Eva Heller (2004) expone la relación de los colores con los sentimientos y que esto no sucede de manera fortuita. “Se trata de experiencias universales que están profundamente enraizadas en nuestro lenguaje y en nuestro pensamiento”. Por lo que la elección de colores en el diseño no debe ser al azar, sino depende de la reacción que el grupo objetivo tenga hacia ellos y con el entorno.

TIPOGRAFÍA

Lo mismo sucede con la tipografía o tipografías que se eligen, ya que debe evaluarse en base al medio (impreso o digital), el entorno, la distancia a la que se lee, el fondo, la cantidad de información, el tiempo que el lector invierta, entre otras cosas. Todo esto no se encuentra más que en el grupo objetivo y en lo que ellos pretenden encontrar en el mensaje. Francisco Viñals (2011) de la Universidad Autónoma de Barcelona comenta que en los últimos años ha habido una inclinación por las tipografías manuscritas, ya que estas dan la impresión de que otra persona lo escribe para ellos, lo que le da un sentido más humano a la publicidad. Sin embargo, si no se utiliza de manera correcta este tipo de fuentes, es posible que el mensaje obtenga un sentido de informalidad e inestabilidad. Por otro lado cuando se habla de textos largos, como material educativo o de investigación, Viñals señala que la presencia de las tipografías palo seco o san-serif son imprescindibles para facilitar la lectura y que al grupo objetivo le sea fácil mantener la atención.

RETÍCULA

Este es un elemento fundamental en el diseño, ya que creará una estructura visible o invisible de orden en el formato que se use. Isabel (2009) expone que la retícula hace que cada elemento del diseño, como el título, el texto, las imágenes y hasta los espacios en blanco, pueda combinarse de forma estructurada. Cuando se habla de jerarquía en el diseño, se refiere a qué elementos toman el protagonismo en él, o en qué orden el lector percibe los elementos.

Es posible obtener jerarquía por medio de tamaño, color y también por medio de posición dentro del espacio de diseño. La jerarquía por posición hace recalcar en el buen uso de la retícula como un elemento guía en el diseño.

Minervini (2012) nos explica las diferencias entre los tipos de retícula: manuscrita, por columnas, modular y jerárquica.

La retícula manuscrita tal vez es la más sencilla, ya que cuenta con un espacio grande y rectangular. Su uso es frecuente en libros que contienen textos largos y continuos.

La retícula por columnas puede ser más flexible, ya que las columnas pueden depender unas de otras o ser totalmente independientes.

En este tipo de retícula, mientras más columnas haya, más flexibilidad tendrá el diseño, ya que tiene más posibilidades de uso.

La retícula modular está formada por columnas y filas que crean una matriz de celdas a las que se les llama módulos. Este tipo de retícula es usada cuando hay mucha información e imágenes, ya que cada módulo permite una mejor distribución de los elementos.

En la retícula jerárquica, la información se adapta al espacio y el orden de los elementos es más espontáneo. Este tipo de retícula es usada en páginas web.

COMPOSICIÓN

Minervini (2012) menciona que la composición es la orientación de los elementos mencionados anteriormente, considerando el peso, la tensión, el ritmo (repetición), el equilibrio y jerarquía. La composición es otra de las cosas que se verá influenciada por lo que el Grupo Objetivo espera, ya que de acuerdo a los elementos que usemos y la forma en que sean colocados, darán una lectura diferente.

2.2.2.5 Evaluar

En la guía de Design Thinking es la parte en la que los prototipos creados generan opiniones o feedback. Frascara (2000) indica que si la comunicación es efectiva, se crearán cambios en el comportamiento o en la actitud del grupo objetivo. Pero en esta etapa, la comunicación es indispensable, ya que el grupo objetivo también provocará cambios en el trabajo de los diseñadores, hasta llevará a abordar la solución de la mejor manera posible.

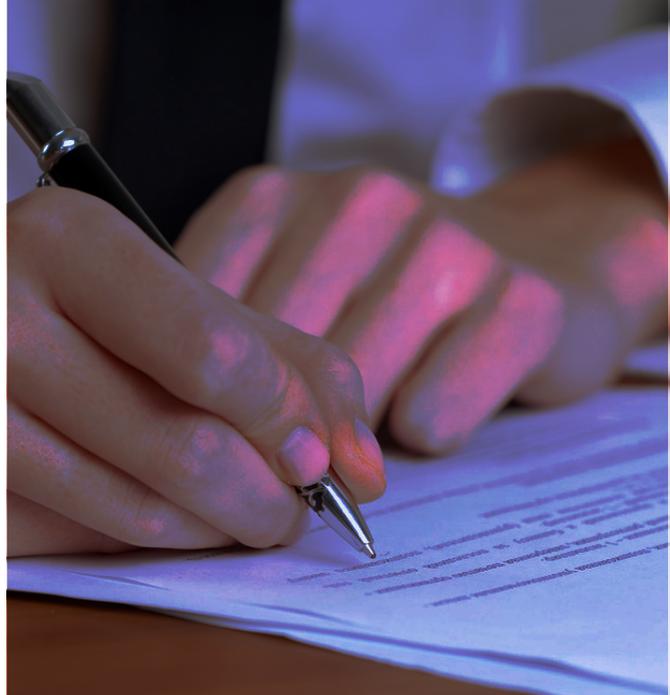
2.3 DIMENSIÓN ética

Frascara (2000) propone el diseño como “una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente.” Según este autor, el rol del diseñador es más importante que solamente la producción de material gráfico o de comunicación visual sino del impacto que éste tiene sobre las personas.

Como diseñadores de cualquier rama, aunque en este caso sea el diseño gráfico en especial, las bases del trabajo se centran en las personas. La base de un buen diseño es el conocimiento de la percepción visual, la psicología, la conducta, las habilidades, los valores y las preferencias de las personas para las que se va a trabajar. Cada uno de estos aspectos mencionados varía entre las personas, de acuerdo con factores tales como el entorno, la educación y la ocupación. Esto lleva a darse cuenta de que se debe ser exhaustivo en cuanto a conocer al grupo objetivo y al cliente, para poder tener una calidad visual que logre una comunicación eficaz.

En su obra, *Diseño Gráfico para la Gente*, Frascara menciona que no solo se venden productos o se cambian imágenes, sino se afectan actitudes. Justamente en el cambio de actitud es en donde se debe ser cuidadoso, ya que el objetivo de la profesión es afectar a un grupo de personas determinado, pero como efecto secundario puede llegar a afectar a una sociedad completa.

Kliksberg (2004) comenta que en América Latina en general, hay una sed de ética en todas aquellas ramas que tengan un impacto sobre la sociedad.



“Todos los actores sociales deberían colaborar para que la ética volviera, tanto para erradicar la corrupción como para motivar actitudes positivas.”(p.21)

Se podría decir que el diseño gráfico es una profesión de alto impacto dentro de la sociedad, sabiendo esto se debe buscar que el impacto en la sociedad sea positivo. Dentro de la carrera existen códigos éticos, que la mayoría desconoce o conoce y no pone en práctica. El deber como comunicador es conocer los códigos éticos, tanto de la profesión como de la sociedad en la que se está trabajando y que en cierto punto se verá afectada por la actitud o los mensajes creados.

Si se habla un poco de la redacción de mensajes, se toca un tema muy delicado para la profesión y la carrera.

Por ejemplo, ha habido campañas completas que no han podido salir debido a que su contenido es ofensivo para un sector de la sociedad, aunque este no haya sido el grupo objetivo.

Se debe crear una conciencia dentro de la sociedad para que reconozca que el trabajo de un diseñador es otra forma de comunicación. Esto sería posible a través de un proceso de educación tanto para la sociedad como para el diseñador.

Debe haber cierta tolerancia de la sociedad hacia el diseño y del diseño hacia la sociedad para poder establecer un buen canal de comunicación que no sea saturado por ninguna de las dos partes.

Por otro lado, los diseñadores y creadores de mensajes deben ser cuidadosos al momento de la redacción, ya que siempre habrá más personas involucradas en el canal, además del grupo objetivo.



PROCESO

creativo

3. CONCEPTO

creativo

3.1. 6 “W”

Expresión en idioma inglés que representa las preguntas esenciales acerca de cualquier tema: What? (¿Qué?); What for? (¿Para qué?); Where? (¿Dónde?); Why? (¿Por qué?); Who? (¿Quién?); When? (¿Cuándo?).

¿QUÉ?

Crear material de diseño que tenga unidad gráfica y normar su uso dentro del Programa de Educación Virtual.

¿PARA QUÉ?

Fortalecer la imagen institucional del Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala.

¿DÓNDE?

El Programa de Educación Virtual pertenece a la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala. Todo el programa se desarrolla desde la plataforma del Campus virtual de dicha facultad.

¿POR QUÉ?

El programa carece de imagen institucional y por consiguiente de una línea gráfica unificada que lo identifique fácilmente.

¿QUIÉN?

Todas las personas que usan el campus virtual de la Facultad de Humanidades, en especial las personas que pertenecen al Programa de Educación Virtual y docentes que manejen la plataforma.

¿CUÁNDO?

El Programa de Educación Virtual entra en funciones oficialmente en el año 2016, por lo que la línea gráfica debe quedar establecida antes, si es posible, para adaptarla a los diferentes materiales.

3.2. Técnica utilizada

Para desarrollar el concepto creativo, se utilizó el Mapa mental, técnica que fue creada por Tony Buzan, y las relaciones forzadas.

Para el mapa mental se tomó como punto de partida los tres pilares principales del proyecto, que en este caso son: **usuarios, necesidades y relaciones**. Sin estos tres elementos, no habría para quién desarrollar un concepto y por consiguiente un diseño. De estas bases se desglosan más elementos que es necesario considerar al momento de diseñar.

En algún punto, se encontraron elementos que coinciden en dos de las tres bases elegidas, por lo que se eligió esta intersección como punto de partida para los insights. De esta manera se encontraron las palabras INNOVACIÓN y EFECTIVIDAD.

Tomando en cuenta lo investigado en el marco teórico, encuentro que coinciden con que el B-learning innova y busca la forma más efectiva de educar de manera semi-presencial.

De esta forma, el concepto se fundamenta con la investigación previa.

		
NECESIDADES	USUARIOS	RELACIONES
Definir Línea gráfica Estructurar Establecer Imagen Jerarquizar Ordenar Unificar Sintetizar Efectividad	Estudiantes Gestores Tutores Educadores Adultos Trabajadores Aspirantes Docentes	Objetividad Puntualidad Funcionalidad Limpieza Reciprocidad Apoyo Simplicidad Innovación Calidad Efectividad

Figura 1. Cuadro de debilidades de la institución. Baiza G. (2015)

dar a conocer / personas / funcionalidad

*divulgando la funcionalidad entre las personas
personas funcionales*

simplicidad / trabajadores / definir

*definir la simplicidad del trabajo
simplemente trabajar
definir el trabajo
simplificar el trabajo
definir y simplificar el trabajo*

establecer / adultos / innovación

*adultos innovadores
estableciendo innovación
innovación establecida*

efectividad / docentes / innovación

*docentes efectivos
docencia efectiva
innovación en docencia
innovación docente
innovación efectiva
efectividad educativa*

Figura 2. Relaciones forzadas extraídas de las necesidades de la institución. Baiza G. (2015)

3.3. Mapa mental



Figura 3. Mapa mental para llegar a Insights. Baiza G. (2015)

3.4. Conceptualización

innovación y efectividad educativa

3.4.1. PIEZAS DE DISEÑO

3.4.1.1 Manual de Normas para la imagen institucional

Tamaño: 11" x 8.5"

Medio: Impreso y Digital

Color: Full color

Contenido: Especificaciones tales como logotipo y componentes, uso correcto, tipografía, paleta de colores, formatos, tamaños, íconos, personajes y papelería institucional.

3.4.1.2 Piezas gráficas para dar a conocer el Programa de Educación Virtual

Tamaño: Banners (120 x 60 cm) Volantes (5.5" x 4.25")

Medio: Impreso

Color: Full color

Contenido: Información acerca de las carreras del Programa de Educación Virtual, links y aspectos técnicos de la forma de estudio.

3.4.1.3 Animaciones para inicio y cierre de video tutoriales

Tamaño: 11" x 8.5"

Medio: Digital

Tiempo: 15 segundos de inicio y 10 de cierre

Contenido: Animación del isologotipo del Programa de Educación Virtual y la Facultad de Humanidades.

3.5. Preproducción (Imagen Institucional)

3.5.1 Primer nivel de bocetaje

En base al concepto creativo que fue definido como “Innovación y efectividad educativa” se llegó a la conclusión de que el Programa de Educación Virtual innova en la educación por medio de la tecnología. Esto llevó a tomar como punto de partida, todos aquellos elementos o íconos que sean convencionalmente reconocidos como tecnología.

La señal de internet, las antenas de internet, los símbolos de “share” en las redes sociales, los chips y los cursores fueron los elementos que destacaron y dieron inicio a las gráficas.

La primera intención fue darle un tratamiento a la tipografía de manera que tuviera las características de los símbolos de “share” antes mencionados.

Otra de las intenciones fue darle el mismo tratamiento a la tipografía para que tuviera la terminación de un cursor en cada uno de sus extremos.

Aparte de ese último tratamiento de cursor para la tipografía, se tuvo la intención de utilizar el cursor de alguna otra forma dentro de las propuestas, pero no quedó nada concreto.

Por esto quedaron dos tipos de tratamientos tipográficos que serían plasmados en digital como el próximo paso del bocetaje.

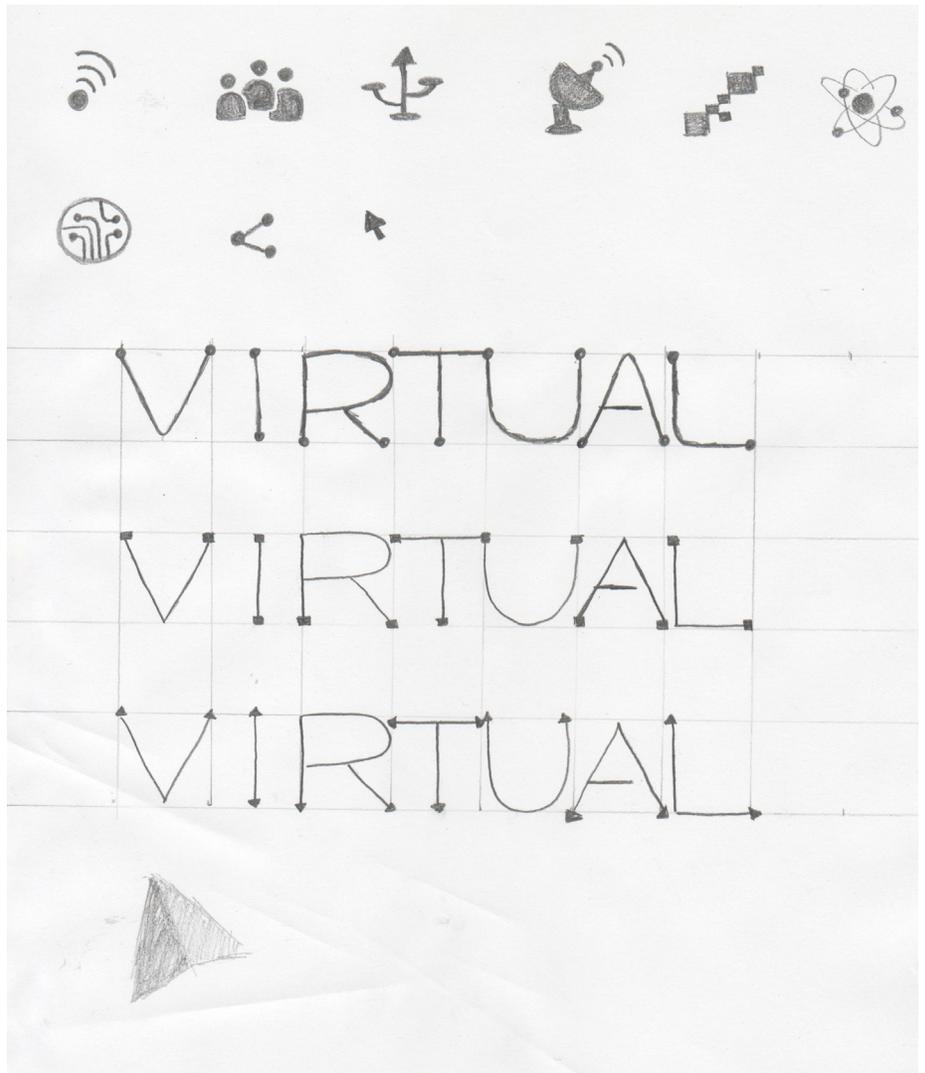


Figura 4. Primer nivel de bocetaje a mano. Baiza G. (2015)

Escenario: Clase de Proyecto de Graduación 2

Tema: Depuración de ideas del primer nivel de bocetaje

Objetivos: Llegar a la opción que más se adapte a las necesidades de comunicación.

Método: Autoevaluación

Perfil del informante: Estudiante de Diseño gráfico en proceso de graduación.

Moderador: Gabriela Baiza

3.5.2 Segundo nivel de bocetaje

Escenario: Clase de Proyecto de Graduación 2

Tema: Exposición del proceso de bocetaje de la propuesta gráfica.

Objetivos: Socializar las propuestas realizadas con profesionales del diseño para recibir retroalimentación y mejorar las propuestas.

Método: Exposición y asesoría

Perfil del informante: Profesionales del diseño (Lourdes Pérez y Jose Carlos Milián)

Moderador: Licda. Lourdes Pérez

En este nivel se plasmaron todas aquellas ideas que se desarrollaron en la primera fase de bocetaje.

Los primeros resultados fueron los de los tratamientos tipográficos, sumado a esta propuesta, la elección de cuatro colores que iban a representar las cuatro áreas en las que se dividen las carreras de educación virtual.

De estas propuestas y sobre la marcha, surgen las otras dos propuestas que plasmaban en la forma ascendente, las ondas ascendentes encontradas en los íconos de wifi.

En esta fase se plasma mejor la idea de la utilización del cursor dentro del logotipo y surge la propuesta en la cual el cursor sustituye a la letra "A" en la palabra "virtual".

Esta es la primera fase que es compartida con el Licenciado Magdiel Oliva, para que formara parte del proceso y ayudara a la depuración de propuestas.

De esta fase elige las propuestas 5, 6 y 7 para seguir desarrollándolas y llegar a una mejor propuesta.



Figura 5. Primera fase de bocetos digitales. Baiza G. (2015)

En la segunda socialización se llega a otra propuesta y el licenciado Magdiel solicita empezar a proponer líneas para los demás materiales.

Esta otra propuesta para el logotipo es una combinación de las propuestas anteriores más el ícono del cursor.

Se mantuvo la elección de cuatro colores que siguen representando a cada una de las áreas del programa.

Se propuso tomar otro color para el Programa de Educación Virtual y dejar de un lado el color de la Facultad de Humanidades. Esta decisión fue del agrado del personal de la institución, por lo que la decisión se mantuvo y se extendió a las demás propuestas.



Figura 6. Segunda y tercera fase de bocetos digitales. Baiza G. (2015)

3.5.3 Tercer nivel de bocetaje

Después de ver los bocetos y varias combinaciones, se llegaron a dos últimas propuestas en las que la única variación es el ícono que sustituye a la "A" en la palabra Virtual. Los íconos que quedaron como opción fueron WIFI y CURSOR. Ambos representan la tecnología como medio de innovación dentro de la educación.

La paleta de colores también quedó resumida a dos opciones, por lo que esta parte se llevó al próximo nivel de este proceso que es la prueba piloto. En esta parte se evalúan ambas propuestas de diseño con algunas personas del Programa de Educación Virtual.



Figura 7. Última fase de bocetos digitales. Baiza G. (2015)

PRUEBA PILOTO

Esta prueba se llevó a cabo con algunas autoridades del Programa de Educación Virtual para que opinaran a cerca del proceso creativo y así poder llegar al siguiente paso que es la validación.

La herramienta para la socialización de esta etapa fue focus group, ya que permite dentro de una charla con un grupo reducido de personas, escuchar los diferentes puntos de vista, que llevarán a concluir las fortalezas y debilidades del material expuesto.

Los temas más puntuales compartidos en esta reunión fueron los siguientes:

¿Cuál de los dos íconos cree que identificará mejor al programa?

2 personas: WIFI

1 persona: CURSOR

Conclusión: El wifi es universalmente conocido como señal de internet, la cual es la herramienta principal del Programa de Educación Virtual.

¿Qué paleta de colores se adapta mejor a las necesidades del programa?

3 personas: azul, verde, anaranjado y gris.

Conclusión: Se necesita una paleta de colores que llame la atención y sea jovial, pero al mismo tiempo sea percibida como una entidad formal.

¿Preferiría una tipografía serif o continuar con la sanserif propuesta hasta ahora?

3 personas: sanserif

Conclusión: La tipografía propuesta es percibida como limpia, formal y ordenada, que son características que según las autoridades del programa, deben tener las personas que quieran pertenecer al mismo.

¿Cree que el color propuesto para el programa, lo identifica de manera adecuada?

3 personas: SI

Conclusión: El color que actualmente tiene Humanidades ya es común entre los estudiantes. El Programa de Educación Virtual es algo nuevo, por lo que es correcto asignar un color nuevo. Es un color juvenil y que transmite innovación y tecnología.



VALIDACIÓN

4. VALIDACIÓN

de la eficacia y propuesta gráfica final

4.1 Escenario: Facultad de Humanidades

4.2 Tema: Fortalecimiento de imagen institucional

4.3 Objetivos: Comprobar la eficacia de la nueva imagen institucional y la identificación de esta con los estudiantes.

4.4 Método: Encuesta a 25 personas (encuesta realizada virtualmente)

4.5 Perfil del informante: Jóvenes (f, m) de 20 a 35 años de edad.

4.6 Moderador: Lic. Luis Magdiel Oliva

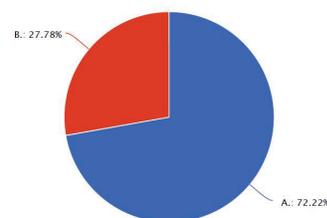
El Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad San Carlos de Guatemala, actualmente tiene la necesidad de imagen institucional que sea fácil de reconocer y logre posicionarla dentro de los estudiantes de esta facultad. Esta encuesta servirá como base para tomar decisiones de diseño para la nueva línea gráfica del programa.

4.7 Interpretación de resultados

1. ¿Cuál de los dos grupos de colores le parece más adecuado para usar dentro de un entorno de educación virtual?



Respuesta	Porcentaje
A.	72.22%
B.	27.78%



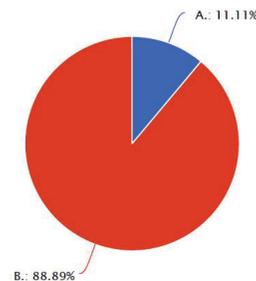
RACIONAL

El 72% de estudiantes eligió la paleta de colores de la opción A, en la cual encontramos tonalidades menos vibrantes en comparación con la de la opción B. Los colores a pesar de ser una gama de pasteles sucios, generan suficiente contraste entre ellos y sin embargo este contraste no es agresivo a la vista a pesar de pertenecer a formato digital. Es más conveniente que la paleta elegida sea menos vibrante para no saturar la vista de los usuarios y para que la aplicación de los colores no tenga restricción alguna.

2. ¿Con cuál de las dos tonalidades se siente más identificado?



Respuesta	Porcentaje
A.	11.11%
B.	88.89%



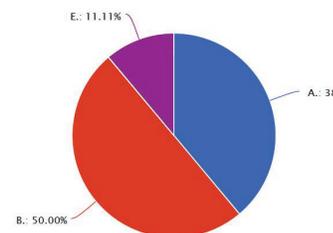
RACIONAL

El 89% de los estudiantes eligió la tonalidad de la opción B. Esto se ve influenciado porque la Facultad de Humanidades utiliza demasiado su color institucional dentro de los materiales que trabaja, a tal punto que ha saturado a los estudiantes, por lo que la propuesta de un nuevo color le parece una buena idea y algo innovador.

3. ¿Cuál de las figuras le parece más apropiada para el uso dentro de un logotipo?



Respuesta	Porcentaje
A.	38.89%
B.	50.00%
C.	0.00%
D.	0.00%
E.	11.11%



RACIONAL

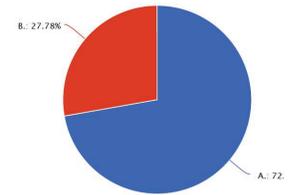
El 50% de estudiantes eligió la opción B y la segunda opción más votada fue la opción A con un 38%. La decisión se tomó en base a la reacción de las personas con los ángulos agudos, los cuales en algunos casos generan estrés, por lo que se decidió continuar con el uso de elementos que se asemejen a flechas pero con las puntas redondeadas para disminuir la reacción a los ángulos agudos. Por otro lado, el uso de las "flechas" dirigidas a la derecha reflejan el progreso que representa el Programa de Educación Virtual para la Facultad de Humanidades.

4. ¿Cuál de las dos composiciones es más apropiada para un logotipo, respecto al nombre?

A. EDUCACIÓN VIRTU  L

B. EDUCACIÓN VIRTU  L

Respuesta	Porcentaje
A.	72.22%
B.	27.78%



De la composición que eligió en la pregunta anterior, ¿qué significa para usted el ícono gris?

WiFi	Cursor
El uso de wifi	UN TRIANGULO DE DOS COLORES DIFERENTES, PARECE UN CURSOR.
Para mi es un color muy lindo. y es una muy buena convinacion.	el icono gris significa una señal de wifi o internet o donde aya Educación virtual.
Conectividad, interacción, señal, internet, acceso, información, WiFi, online.	Senal de Wifi y representa la conectividad

RACIONAL

El 72% de los estudiantes eligió la opción A. De la mano con esta pregunta, está la siguiente en la que se les pide que expliquen qué significa para ellos el icono gris dentro del isologotipo. La mayoría entendió lo que se quiso transmitir, que es la importancia del internet dentro del Programa de Educación Virtual y que esta es la forma en la que este tipo de educación está innovando en el ámbito. Por otro lado, la otra opción representa un cursor, pero para los estudiantes no es relevante un cursor dentro del programa. como lo es el ícono del wifi.

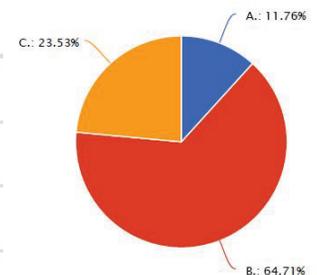
6. ¿Qué tipo de letra le parece más apropiado para aplicar dentro de la imagen institucional del Programa de Educación Virtual?

A. EDUCACIÓN VIRTUAL

B. EDUCACIÓN VIRTUAL

C. EDUCACIÓN VIRTUAL
tipografías del logo de la
Facultad de Humanidades

Respuesta	Porcentaje
A.	11.76%
B.	64.71%
C.	23.53%



RACIONAL

El 64% de los estudiantes eligió la opción B. La Facultad de Humanidades en su logotipo actual utiliza tipografías palo seco, condensada. Con respecto al color que usa la facultad en la pregunta anterior y esta pregunta, los estudiantes responden positivamente ante lo que represente un cambio de la línea gráfica que están acostumbrados a ver. A pesar de que el contraste entre las tipografías del logo de la Facultad de Humanidades y el que se propone para el Programa de Educación Virtual no es drástico, es agradable para su vista y para aplicar en el logotipo, una tipografía que tenga una caja más cuadrada, lo que hace que tenga más peso dependiendo del tratamiento que se le dé y el contexto en el que sea colocado.

7. Para un bloque de texto grande ¿qué tipo de letra le es más fácil leer

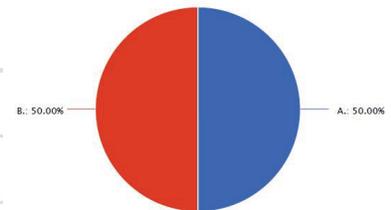
A. Ita eles sitis con cum sini reprehendam, ommolestinis n et p erspis i d quatquia vellautem facepelit fugias abo. Lore nos nectaqu iduntis d i consequi n e quam eris qui quid que et ut quiasim oditatem sundestior aut ut aut modist fugia nobit quo b erspeli pitatet i n rerunturi dipsame ndandebis ne cumqui d is alit que volupta tectorionse ium in p lacid eum ex e nto quos quodis eliqui natemporumet v olenia i um a ntendus, quis most, quunt i nti unt e x eumet landam nusanda ndicide sunt, excerum fuga.

B. Ita e les sitis con cum s ini reprehendam, o mmolestinis net perspis id q uatquia vellautem facepelit f ugiyas a bo. Lore nos nectaqu iduntis d i consequi n e quam e ris qui quid q ue e t ut quiasim oditatem sundestior aut ut aut m odist fugia nobit quo berspel ipitatet i n rerunturi dipsame ndandebis n e cumqui dis alit que v olupta tectorionse ium in placid eum ex ento quos quodis eliqui natemporumet volenia ium antendus, quis most, quunt inti unt ex eumet landam nusanda ndicide sunt, excerum fuga.

Respuesta

Porcentaje

Respuesta	Porcentaje
A.	50.00%
B.	50.00%



RACIONAL

El 50% de los estudiantes eligió una tipografía con serif y el otro 50% eligió una tipografía sin serif. Con estos resultados, tomé la decisión de usar la tipografía palo seco, ya que por una parte esto generará unidad en la línea gráfica, ya que la tipografía del isologotipo también es san serif. Por otro lado, esta tipografía no cansa la vista de los lectores en casos en que el texto sea extenso. Estas forman parte de las soluciones de comunicación que pretendo proporcionar al Programa de Educación Virtual.

8. ¿En cuál de las plantillas le es más fácil ubicar los elementos?

A.

VERO QUAERIOS DENTUM

Itatur, illelilent vitis nisciet unt officit episquam aut aliquis auid ipsuntentis molum dicit fugit ex ea ma cupstati oruptas consctas doliorromero officitatur, sedi doloipore nus, sunt, int. Del Invenet omni dolla cori quia cuscion esequia doloipidem ipiet ex et re il est doloicaborum quat percipici inlicque niende es doluptae. Glasseaqu veratquidis rent qui tempori tant peliae simi, cus ut laclandam, quisicis nos exocstinim re, que corerum quandandit quatesequi quate volupie nditas et aribus.

Agniant. Tia diti et ut lacotatum hil assiminte et veniant fugiaec erione net fugitorum, simi uliorum, cusaeceas autente volupit audispandam ad quam hil magnimoluit prestrumetur am, aut fugit volies et fugit, tet, nim quisit opta ide enis doliores porepta tusepser aperunt expedit essitit stotat.

To mosa di cusaper feritatis con pos mo beati sus essivie ndicisiqui dolori nam essit lus est, sequis maio cum invellesto cusicis eribus, occum ea coraperum et labo. Nam volo volupitur aut quabibust, erum nobit it, que volum quisam am, ut voliest, consequat moliorpo reseque sin res undio lum sam il explaborem explaut in et qua qui quam re molior aut que namus siminct orerum es ad quo imus andus si del min consequat expersp eratur? Andandit optaerf eribusicet lacest unt voluptate cusimoles eumqui sit prelusida dicit simint aciate optam endit, consequi repert qui sita consequas et, quatest quo dolouptaspe porio volorempro officit maximim que doloipibus, quatem core nost fuga. Ut vitis net hitatur, simiporenis simatur asplicium essicet ee nesto cus est, aut ea vendasse si con osam quatur, nobisciet, nuliam vendae. Ut erum lus innumque et doloipateciet hicusa doloipatur?

Equia evagilnis et, consequam rectatam rapel molior feressactem harion poresperci ipid quatie ni recte explic

B.

VERO QUAERIOS DENTUM

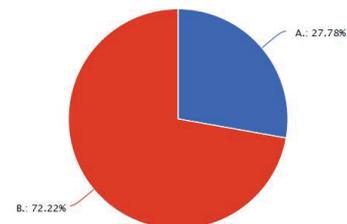
Itatur, illelilent vitis nisciet unt officit episquam aut aliquis auid ipsuntentis molum dicit fugit ex ea ma cupstati oruptas consctas doliorromero officitatur, sedi doloipore nus, sunt, int. Del Invenet omni dolla cori quia cuscion esequia doloipidem ipiet ex et re il est doloicaborum quat percipici inlicque niende es doluptae. Glasseaqu veratquidis rent qui tempori tant peliae simi, cus ut laclandam, quisicis nos exocstinim re, que corerum quandandit quatesequi quate volupie nditas et aribus.

Agniant. Tia diti et ut lacotatum hil assiminte et veniant fugiaec erione net fugitorum, simi uliorum, cusaeceas autente volupit audispandam ad quam hil magnimoluit prestrumetur am, aut fugit volies et fugit, tet, nim quisit opta ide enis doliores porepta tusepser aperunt expedit essitit stotat.

To mosa di cusaper feritatis con pos mo beati sus essivie ndicisiqui dolori nam essit lus est, sequis maio cum invellesto cusicis eribus, occum ea coraperum et labo. Nam volo volupitur aut quabibust, erum nobit it, que volum quisam am, ut voliest, consequat moliorpo reseque sin res undio lum sam il explaborem explaut in et qua qui quam re molior aut que namus siminct orerum es ad quo imus andus si del min consequat expersp eratur? Andandit optaerf eribusicet lacest unt voluptate cusimoles eumqui sit prelusida dicit simint aciate optam endit, consequi repert qui sita consequas et, quatest quo dolouptaspe porio volorempro officit maximim que doloipibus, quatem core nost fuga. Ut vitis net hitatur, simiporenis simatur asplicium essicet ee nesto cus est, aut ea vendasse si con osam quatur, nobisciet, nuliam vendae. Ut erum lus innumque et doloipateciet hicusa doloipatur?

Equia evagilnis et, consequam rectatam rapel molior feressactem harion poresperci ipid quatie ni recte explic

Respuesta	Porcentaje
A.	27.78%
B.	72.22%



RACIONAL

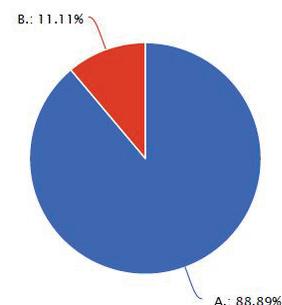
El 72% de los estudiantes eligió la plantilla en que los elementos se encuentran ubicados en el lado izquierdo del formato. De acuerdo a la forma en la que leemos, es más fácil que los usuarios encuentren los íconos de interactividad si se encuentran del lado donde iniciamos la lectura. Por otro lado, los manejadores para cambiar la página se encuentran en la esquina inferior derecha, ya que está convencionalizado en la mente de los usuarios que estos botones se encuentran en esta ubicación.

9. ¿En cuál de las dos opciones cree que los logotipos se integran mejor?

A. 

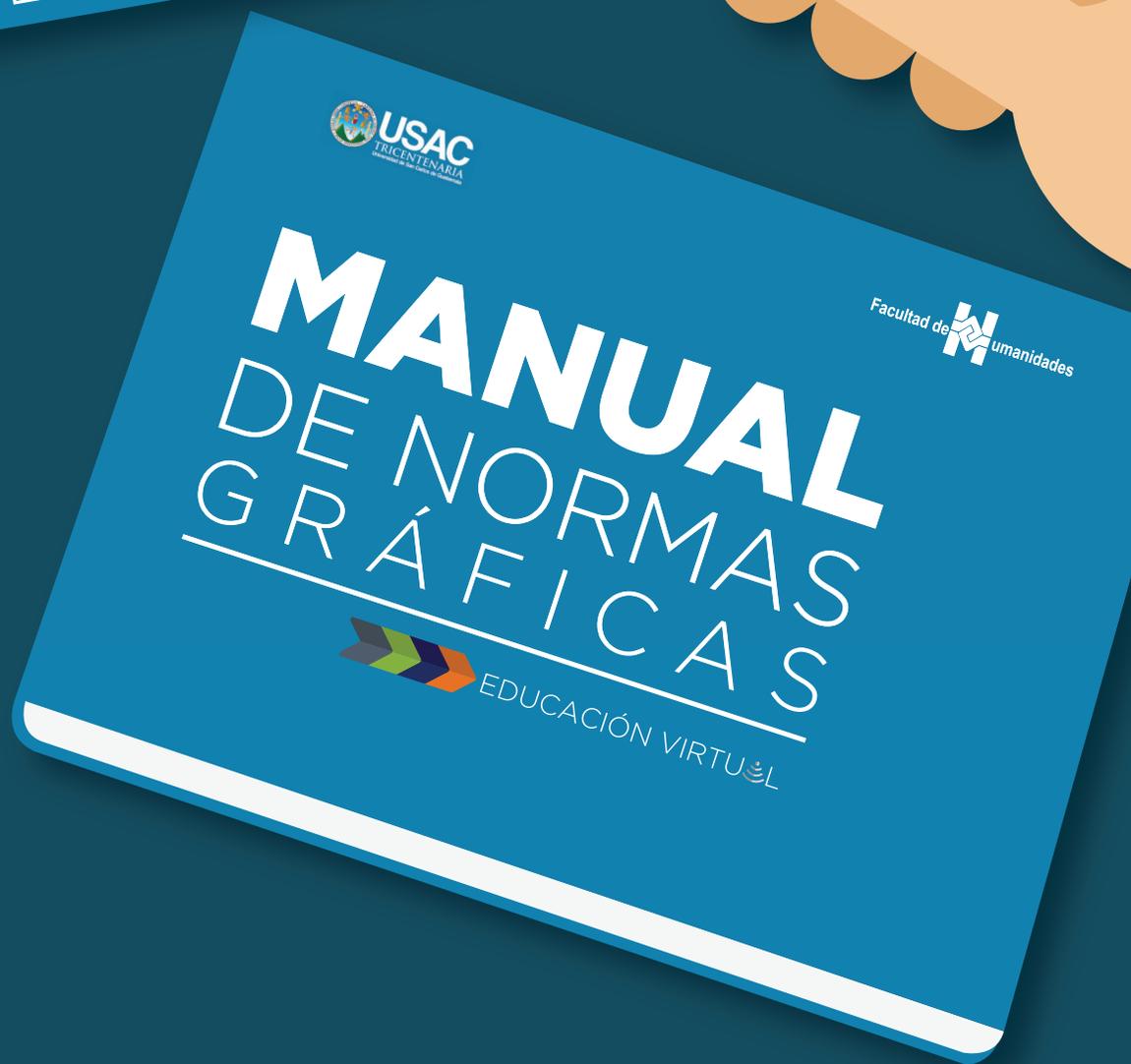
B. 

Respuesta	Porcentaje
A.	88.89%
B.	11.11%



RACIONAL

El 89% de los estudiantes eligió la opción A. En esta opción es notable que es más legible la tipografía de ambos logotipos. Por otro lado en esta opción el logotipo de Educación virtual no interviene de ninguna forma en el logotipo de Humanidades y de acuerdo al manual de uso de este logotipo, debe tener cierto espacio de respeto.



PROPUESTA

gráfica final

5.1 APLICACIÓN

del concepto

El concepto creativo de innovación y efectividad educativa se plasma en la pieza gráfica final en el ícono que sustituye a la A, ya que se quería tener un elemento que recalcará el sentido tecnológico que caracteriza al programa. Qué mejor que algo que represente al internet, que es la herramienta base para el buen funcionamiento del programa.

El concepto se sigue reforzando después del wifi, con la elección del color base y el color del ícono, ya que si buscamos referencias de colores relacionados con la tecnología, encontramos colores como el azul en diferentes tonalidades y gris. Es por esto que el ícono tiene gris y el color base para toda la imagen institucional del Programa de Educación Virtual es una tonalidad de celeste.

5.2. Composición visual

Verde es la parte que representa el área humanística de las carreras de Educación virtual.

Naranja es la parte que representa el área social de las carreras de Educación virtual.

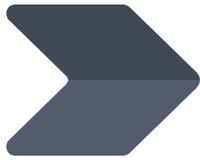
Azul es la parte que representa el área científica de las carreras de Educación virtual.

Gris es la parte que representa el área tecnológica de las carreras de Educación virtual.



Esta parte del logotipo representa las cuatro áreas que tienen las carreras de Educación virtual.

Ícono wifi es la parte del logotipo que representa la forma en que ellos innovan en la educación por medio de la tecnología.



5.3. Código icónico

Dentro del logotipo final encontramos íconos como las flechas en dirección a la derecha, lo cual representa positivismo y progreso, ya que se quería expresar de alguna forma el avance que el Programa de Educación Virtual representa para la Facultad de Humanidades. Al principio estas flechas fueron propuestas con ángulos agudos al igual que el recuadro del logotipo, pero los ángulos agudos pueden ser percibidos por algunas personas como generadores de estrés, por lo que se le dio tratamiento al logotipo de forma que sigan siendo flechas pero sin ángulos agudos (puntas redondeadas) y lo mismo para el recuadro de fondo del logotipo.



Por otro lado, estas formas redondeadas resultaron generando más unidad en el logotipo, ya que el ícono de wifi también es redondeado.



Por último, a cada una de las flechas se le dio la representación de cada una de la áreas que forman el Programa de Educación Virtual y es por eso que cada flecha tiene un color: Social representada por el color anaranjado, Humanística representada por el color verde, Científica representada por el color azul y Tecnológica representada por el gris.



Estos colores no fueron elegidos aleatoriamente sino fueron elegidos en base a sus connotaciones.

EDUCACIÓN VIRTU L

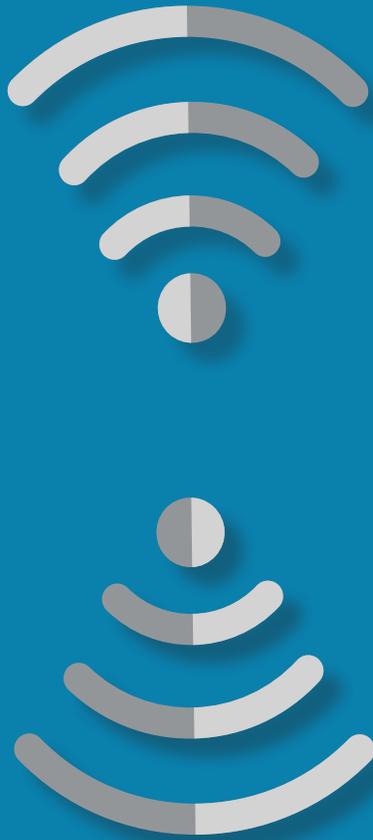
5.4 Código tipográfico

Al principio del proyecto, las personas de la institución comentaron que la nueva imagen del programa no podía tener más protagonismo que el actual logotipo de la Facultad de Humanidades por lo que desde un principio se evaluaron los componentes del mismo.

El logotipo de la facultad está compuesto por una tipografía palo seco en versión Medium, por lo que una de las primeras opciones para la nueva imagen era una tipografía que pesara menos. Es por esto que se eligió una tipografía siempre en la línea de las palo seco pero en una versión Light.

De esta forma se tomó Gotham como opción, ya que tiene buena legibilidad en cada una de sus variaciones y la versión light se adapta muy bien a las necesidades del logotipo.

Por otro lado se buscaba una tipografía que tuviera la familia completa, ya que se trata de la imagen institucional de una institución, y mientras más completa sea la familia tipográfica, mejor se adaptará a las necesidades de uso, como pueden llegar a ser los cuerpos de texto en cartas institucionales o recursos educativos, hasta llamar la atención en afiches y volantes.



5.5 Código lingüístico

Al inicio del proceso creativo se tenía la idea de trabajar con algún elemento que en la mente de las personas y del grupo objetivo, estuviera posicionado como algo tecnológico. En el bocetaje se encuentran diferentes iconos que son usados con frecuencia en las diferentes plataformas virtuales en las que nos manejamos; como el símbolo de “compartir”, una “antena de internet o de señal de cable”, un “cursor”, “wifi”, entre otras.

Tanto para el personal dentro del programa de educación virtual como para el grupo objetivo, fue fácil reconocer el icono de wifi, ya que es algo universal, solamente que dentro del logotipo tuvo cierto tratamiento para adaptarse a las necesidades de uso, las cuales fueron invertir el icono para funcionar como una letra “A” y colocarle dos tonalidades diferentes de gris (luz y sombra).

MANUAL DE NORMAS GRÁFICAS



La idea de reforzar la imagen institucional del programa llevó a visualizar un logotipo o isologotipo que pudiera funcionar tanto en materiales impresos como en material digital. Por otro lado, en el proceso de creación de esta imagen se buscó siempre que el logotipo fuera compatible lo mejor posible con el logotipo ya existente de la Facultad de Humanidades.

Dentro de las formas de uso se encuentran especificaciones que funcionan tanto para medio escrito como para medio digital.

TABLA DE CONTENIDO

Reseña histórica	p. 5	Tipografía institucional	p.17
Logotipo y componentes	p.6	Reticula	p.18
Grilla constructiva	p.8	Significado de iconos	p.20
Área de seguridad	p.10	Imágenes y vectores	p.21
Tamaño mínimo	p.11	Personajes	p.22
Uso correcto	p.12	Portadas y módulos	p.25
Positivo y negativo	p.15	Descargo de responsabilidad	p.27
Paleta de colores	p.16	Papelería institucional	p.29

RESEÑA HISTÓRICA

Todo inicia en la Escuela de Bibliotecología de la Facultad de Humanidades, en donde surge la necesidad de adecuar los contenidos y la metodología a las exigencias de la sociedad, de la tecnología y la comunicación.

Es en el segundo semestre del año 2008 que en la asignatura B113, Documentación 1, se implementa una nueva forma de aprendizaje de forma electrónica que enriquece la comunicación y rápidamente muestra beneficios, especialmente para los estudiantes de la jornada de fin de semana.

Afortunadamente la necesidad que surge en la Escuela de Bibliotecología llega a manos de las autoridades de la Facultad de Humanidades en el año 2011, quienes apoyan la iniciativa e incluyen la enseñanza virtual en las líneas de trabajo. Todo esto en busca de la excelencia académica y el beneficio de la jornada de fin de semana.

Hasta la fecha, el Programa de Educación Virtual sigue desarrollándose y creciendo gracias al apoyo del Señor Decano Licenciado Walter Ramiro Mazariagos Blois.

En sus inicios, el Campus Virtual estuvo alojado en un hosting gratuito, pero es en septiembre de 2012 que se hacen gestiones para rentar un hosting en los Estados Unidos.

En junio del 2011, ocho docentes de la Facultad de Humanidades viajan al Tecnológico de Monterrey, campus de Ciudad de México para participar en el XII Encuentro Internacional Virtual Educa. Los docentes que participaron en el evento pasaron a formar parte de la Comisión del Programa de Educación a Distancia. Se nombra como Coordinador del Programa al Licenciado Jesús Guzmán Domínguez.

En noviembre del 2011 la Subcomisión de Formación Docente del Programa de Educación a Distancia lleva a cabo un taller de alfabetización informacional para educación E-learning y B-learning. El curso concluye de forma exitosa con 21 docentes.

En el primer semestre del año 2012 se diseña y se abre el sitio web de la Facultad de Humanidades (fahusac.edu.gt). De la misma forma se diseña y se abre el Campus Virtual (fahusac.campovirtual.org).

LOGOTIPO Y COMPONENTES

Gris es la parte que representa el área tecnológica de las carreras de Educación Virtual. Verde es la parte que representa el área humanística de las carreras de Educación Virtual. Azules es la parte que representa el área científica de las carreras de Educación Virtual. Naranja es la parte que representa el área social de las carreras de Educación Virtual.



Esta parte del logotipo representa las cuatro áreas que tienen las carreras de Educación Virtual.

Icono wifi es la parte del logotipo que representa la forma en que ellos innovan en la Educación por medio de la tecnología.



GRILLA CONSTRUCTIVA

El logotipo está hecho con base a una grilla formada por módulos de 0,38 por 0,38 pulgadas.

En el tamaño original en que fue creado, la grilla tiene 4 módulos de alto y 25 módulos de largo. El logotipo está formado por dos módulos de alto y 23 módulos de ancho.

8



25 x

4 x

9



ÁREA DE SEGURIDAD

El logotipo debe tener un espacio de seguridad de 2 módulos al rededor, es decir, 0,76 pulgadas como mínimo de cada lado en su tamaño original.

Si el logotipo va a reducirse, puede usarse solamente un módulo de espacio de seguridad al rededor, es decir, 0,38 pulgadas de cada lado.



10



El logotipo puede agrandarse lo que sea necesario, dependiendo del formato y el uso. Sin embargo, el tamaño mínimo para cualquier formato es de 2,6 pulgadas de largo por 0,23 de ancho. Esto implica que el tamaño de la tipografía sea de 9 puntos, que es uno menos de lo recomendado para web y para algunas formas de impresión.

Para usar el logotipo en el tamaño mínimo, siempre debe usarse el recuadro celeste para que la tipografía blanca no se pierda.

TAMAÑO MÍNIMO



2,6 pulgadas de largo
0,23 pulgadas de ancho

11



USO CORRECTO

VERSIÓN COMPLETA

El logotipo debe ser usado en la versión completa, cuando el fondo en el que va a ser colocado está saturado de color y no se distingue, o cuando el contraste no es suficiente como para que las letras blancas se lean.



VERSIÓN SENCILLA

El logotipo puede ser usado en la versión sencilla cuando esté sobre un fondo blanco o cuando el fondo sea del color base (celeste).

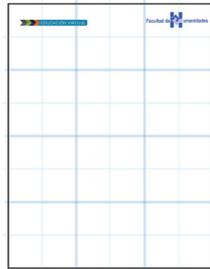
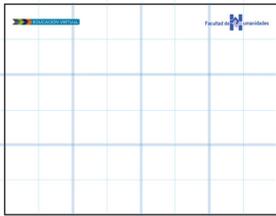
El logotipo se encontrará en la versión sencilla en los cintillos de los documentos de las carreras de Educación Virtual.

El logotipo con las letras en color celeste puede ser usado cuando sea necesaria una impresión con poco color.



12

13



El uso correcto del logotipo de las carreras de Educación Virtual junto con el logotipo de la Facultad de Humanidades es la siguiente: en todos los formatos, el logotipo de la facultad debe ir en la esquina superior derecha, ya que es uno de los puntos de mayor atención en los documentos.

Por lo tanto, en cualquier documento el logotipo de las carreras de Educación Virtual debe ir en la esquina superior izquierda en cualquiera de sus variaciones según la necesidad de uso.

POSITIVO Y NEGATIVO



PALETA DE COLORES

La paleta de colores se basa en las cuatro áreas del programa de Educación Virtual: Social, Humanística, Científica y Tecnológica. Cada área cuenta con dos tonalidades del mismo color para tener más posibilidades de variación.

El color base de todo el programa será el celeste, el cual puede ser usado complementando de los colores de cada área.

Dentro del logotipo del programa de educación encontramos que el cursor tiene otras tonalidades de gris, las cuales deben aplicarse únicamente para iconos de interactividad.

COLORES WIFI

C: 17 M: 12 Y: 12 K: 0
R: 209 G: 211 B: 212
C: 45 M: 36 Y: 35 K: 1
R: 147 G: 149 B: 152

COLOR BASE

C: 85 M: 40 Y: 16 K: 0
R: 11 G: 128 B: 173

SOCIAL

C: 6 M: 68 Y: 100 K: 0
R: 229 G: 111 B: 28

C: 18 M: 71 Y: 100 K: 6
R: 194 G: 96 B: 22

HUMANÍSTICA

C: 54 M: 11 Y: 100 K: 0
R: 132 G: 178 B: 59

C: 60 M: 22 Y: 100 K: 4
R: 116 G: 153 B: 44

CIENTÍFICA

C: 100 M: 94 Y: 32 K: 23
R: 35 G: 43 B: 96

C: 100 M: 100 Y: 33 K: 36
R: 24 G: 24 B: 81

TECNOLÓGICA

C: 71 M: 57 Y: 43 K: 21
R: 81 G: 92 B: 106

C: 75 M: 61 Y: 50 K: 34
R: 64 G: 75 B: 85

TIPOGRAFÍA INSTITUCIONAL

La tipografía para los cuerpos de texto será Gotham Light, porque es una tipografía palo seco que no cansará la vista de los lectores. El tamaño de ésta no puede ser menor a 12 puntos. El color de la tipografía en los cuadros de texto debe ser el siguiente:

C: 71 M: 57 Y: 43 K: 21
R: 81 G: 92 B: 106

Para los titulares, se usará Gotham Bold y el tamaño mínimo para esta tipografía son 18 puntos. El color de los titulares depende del color del área al que pertenece.

En el caso de los subtítulos, se usará Gotham Medium en un tamaño no menor a 15 puntos. El tamaño de los subtítulos debe ser siempre menor al del título y mayor al del cuerpo de texto.

El tamaño de la tipografía para los textos subordinados (referencias o pies de figuras) debe ser de 8, 9 o 10 puntos, dependiendo del espacio disponible para éstos.

Gotham Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gotham Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Gotham Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
1234567890

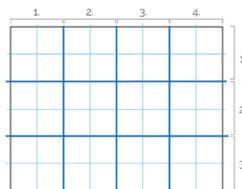
RETÍCULA

La diagramación de los documentos debe basarse en una retícula como la que se muestra en las imágenes al lado.

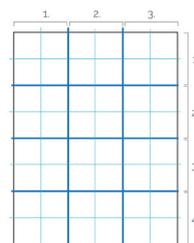
La retícula es modular y se distribuye de la siguiente manera: en el lado ancho del formato, debe haber cuatro módulos del mismo tamaño y en el lado angosto, deben haber tres módulos del mismo tamaño.

Estos módulos a su vez pueden usarse a la mitad o completos, dependiendo de las necesidades del documento y la cantidad de elementos que éste tenga.

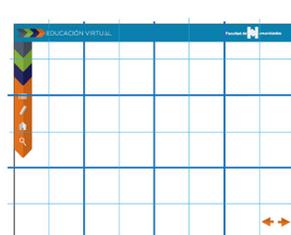
Los márgenes deben ser de 0.4 pulgadas como mínimo y la retícula debe ir dentro de estos márgenes.



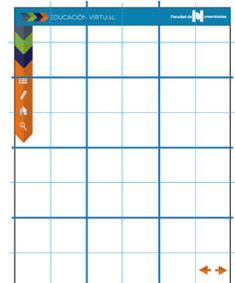
HORIZONTAL



VERTICAL



HORIZONTAL



VERTICAL

Para los documentos que se usan dentro de la plataforma del programa de Educación Virtual y llevan contenido de las asignaturas, deben llevar los siguientes elementos dispuestos en el orden indicado en las imágenes anteriores.

En la parte superior, en la esquina superior derecha, debe ir el encabezado con el logotipo de la Facultad de Humanidades; en la esquina superior izquierda, el del programa de Educación Virtual. En el lado izquierdo del documento se encuentran los elementos para el manejo interactivo.

La barra de botones de interactividad no puede medir más de la mitad del módulo (como muestra la imagen) ya que ocupará espacio que puede ser útil al momento de diagramar y distribuir los otros elementos dentro del formato.

En cuanto a las flechas de adelante y atrás, deben ir colocadas en la esquina inferior derecha de los documentos, ya que es el lugar donde los usuarios las encuentran fácilmente. Ambas flechas no pueden ocupar más de un módulo (como muestra la imagen).

SIGNIFICADO DE ÍCONOS



Flecha a la izquierda significa que puede regresar a la página anterior dentro del documento.



Flecha a la derecha significa que puede pasar a la página siguiente dentro del documento.



Este icono significa que puede regresar hasta donde se encuentra el índice del documento.



Lápiz significa que hay una hoja de trabajo o un ejercicio en el documento.



Casa significa que puede regresar al inicio (portada) del documento.



Lupa significa que puede buscar dentro del documento.

Esta tonalidad se aplica al lado derecho o la parte inferior de los iconos.

C: 17 M: 12 Y: 12 K: 0
R: 209 G: 211 B: 212

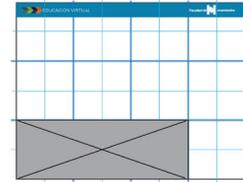
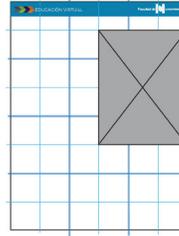
Esta tonalidad se aplica al lado izquierdo o la parte superior de los iconos.

C: 45 M: 30 Y: 35 K: 1
R: 147 G: 149 B: 152

IMÁGENES Y VECTORES

El uso de imágenes y vectores dentro de los documentos de las carreras de Educación Virtual es aceptado. Pueden usarse en la forma, tamaño y color que se necesite, dependiendo del concepto creativo de cada persona que trabaje los documentos.

También es permitido el uso de vectores dentro de los documentos. Estas técnicas pueden usarse individualmente o mixtas (fotografías y vectores).



PERSONAJES

Las carreras de Educación Virtual están formadas por cuatro áreas que son: Social, Humanística, Tecnológica y Científica; cada una representada por un color y un personaje respectivamente.

Todos los personajes tienen características representativas del área a la que pertenecen. Los personajes siempre deben tener algún accesorio del color del área a la que fueron asignados.



EDAD: 24 años
SEXO: femenino
CARACTERÍSTICAS:
Encuentra soluciones a todo lo que se le presenta.
Se comunica fácilmente con las demás personas.
Es una persona muy activa.
Ayuda en su comunidad.
Es buena consejera.
Le gusta conocer a personas de otras culturas.
Hace amigos fácilmente.

SOCIAL
Sofía



EDAD: 27 años
SEXO: masculino
CARACTERÍSTICAS:
Es una persona metódica y ordenada.
Le gusta tener datos concretos y que puedan comprobarse.
Es amigable pero mucho más introvertido que los demás.
Disfruta mucho de leer e investigar.
Comparte su conocimiento con personas cercanas.
Es caballeroso y amable.

CIENTÍFICA
Cristian



TECNOLÓGICA
Teo

EDAD: 20 años
SEXO: masculino
CARACTERÍSTICAS:
Encuentra soluciones por medio de la tecnología.
Enseña a las demás personas como hacer buen uso de la tecnología.
Es una persona que está al tanto de las posibilidades que le brinda la tecnología.
Siempre lleva una computadora con él.
Usa la tecnología como una herramienta de trabajo.
Tiene un carácter dócil.



HUMANÍSTICA
María

EDAD: 22 años
SEXO: femenino
CARACTERÍSTICAS:
Disfruta de actividades culturales, deportivas y artísticas.
Le gusta retarse a sí misma para descubrir hasta dónde puede llegar.
Busca estar bien con ella misma y con los demás.
Los valores son importantes para ella.
Ayuda a los demás a encontrar lo mejor de sí mismos.
Es autodidacta y proactiva.



DENTRO DE LOS CONTENIDOS
Los personajes serán como un apoyo para los estudiantes dentro de cada área, por lo que deben colocarse al menos una vez, formando parte del inicio o del cierre de cada documento.
Cada personaje debe ser el protagonista del área a la que pertenece, por lo que pueden usarse los demás personajes del programa, sin quitar protagonismo de éste.

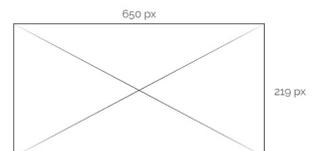
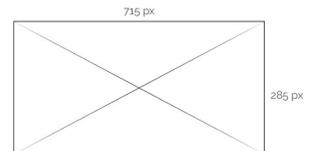


PORTADAS
También pueden ser aplicados en las portadas de los documentos que se publican en la plataforma o en las portadas de los módulos en las asignaturas.
Estos pueden mezclarse con cualquier fondo, vectorial o fotografía, dependiendo del concepto que se use.



VIDEOS, TUTORIALES O ANIMACIONES
Todos los personajes pueden ser animados de la forma que sea conveniente y con base a cualquier concepto creativo.
Siempre deben llevar algún accesorio del color del área a la que pertenecen.
Pueden ir del tamaño que sea necesario dentro del formato al que vayan a ser aplicados.

PORTADAS Y MÓDULOS



Dentro de la plataforma de Educación Virtual se encuentran las asignaturas que cuentan con 8 módulos incluyendo la Bienvenida. Al ingresar a la asignatura dentro de la plataforma, lo primero que se visualiza son las portadas de dichos módulos.

Las portadas de estos módulos deben llevar el color del área a la que pertenece la asignatura y respetar las reglas de diagramación de este manual. Pueden llevar imágenes, vectores o ambas. Hay dos medidas únicas para estas portadas y son las siguientes.

Debido a que éste es un entorno virtual, debe conservarse la simplicidad y limpieza para no saturar la vista de los usuarios.

Por consiguiente, cada módulo a primera vista no debe contener más de 7 recursos o actividades o bien colocarlas dentro de carpetas; una para recursos y una para actividades respectivamente.

Entonces la vista de la plataforma quedaría de la siguiente forma:

MÓDULO #1

MÓDULO #1

7 recursos máximo

26

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

Es un documento que se usa tanto en B-learning como en E-learning para evitar que la institución tenga problemas con los contenidos publicados en la plataforma. Este documento explica que la responsabilidad del contenido es únicamente del autor y no de la institución o entidad. También menciona que no se hace responsable de las publicaciones de otros alumnos dentro de la plataforma ya que muchos tienen acceso a ella.

Por lo tanto, es obligatorio colocar este documento entre los recursos del módulo de Bienvenida de cada asignatura, como una imagen o como PDF.

BIENVENIDA

Descargo de responsabilidad

27

USAC INSTITUTO VIRTUAL

Facultad de Humanidades

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD POR LOS CONTENIDOS PUBLICADOS

El contenido de los cursos virtuales en cualquiera de sus modalidades 100%, B-learning o apoyo, desplegados en esta plataforma son responsabilidad exclusiva de su (s) autor (es) por lo que su contenido no compromete a las carreras de Educación Virtual o al programa académico al que pertenece.

Se define como "contenido" toda información, gráficos, archivos de sonido, archivos de video, fotografías, tratamiento de la información, notas de clase, documentos en diferentes formatos como pptx, pdfs, guías temáticas, exámenes, información subida a través del CMS y en general, cualquier tipo de material accesible que integra el curso; tampoco se hace responsable de las opiniones y/o comentarios vertidos por docentes o alumnos en la plataforma (foros, wikis, clases, comunidades, etc.).

El área no asume ninguna responsabilidad por la actualidad, exactitud, obligaciones de derechos de autor, integridad o calidad de los contenidos proporcionados y se aclara que la utilización del contenido se encuentra limitada de manera expresa para los propósitos educacionales del curso.

AVISO

Los videos son propiedad de Educación Virtual. Cualquier copia o distribución está prohibida sin el previo consentimiento por escrito de la unidad.

Los videos han sido desarrollados como material de apoyo educativo al estudiante, aunque la información presentada es precisa y oportuna, se hace la aclaración que no se emplea un lenguaje riguroso. Más que una disertación formal, se asume una plática entre iguales para favorecer la comprensión de los conceptos y las estrategias propias de la resolución de problemas.

EDUCACIÓN VIRTUAL

28

PAPELERÍA INSTITUCIONAL

Carátula de CD

Tarjeta de presentación

Sobre Membretado

29

USAC INSTITUTO VIRTUAL

Facultad de Humanidades

EDUCACIÓN VIRTUAL

Papel Membretado

Folder

30



ESPECIFICACIONES

técnicas

6.1. Medios sugeridos

El Programa de Educación Virtual, como su nombre lo dice, se desarrolla en una plataforma virtual. Desde los inicios, la consideraciones tomadas en cuenta para el material gráfico fueron para adaptarse a un entorno virtual. Durante el transcurso del proyecto fueron surgiendo más inquietudes que se transformaron en necesidades,

por lo que también se tomó en cuenta la adaptación de las normas para un medio impreso. Dentro del material final, se encuentran normas para ambos usos y los materiales del proyecto B1 son adaptables a cualquiera de los dos medios (impreso y digital).

Sin embargo, los colores están considerados completamente para el entorno virtual, por lo que en un medio impreso pueden parecer opacos, ya que se buscó no saturar la vista de los usuarios en web.

6.2. Presupuesto

6.2.1 Presupuesto de diseño

DESCRIPCIÓN	PRECIO
Nueva Identidad + Manual de normas	Q 12,470
Papelería Básica	Q 4,622
Banners (10 piezas diferentes)	Q 14,190
TOTAL	Q 31,282

6.2.2 Presupuesto de reproducción de materiales

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Roll-up (80x120)	18	Q 70.00	Q 1,260.00
Volantes (3.66x8.5)	1000	Q 0.85	Q 850.00
Manual de normas(impreso)	1	Q 235.00	Q 235.00
Manual de normas (digital)	2	Q 30.00	Q 60.00
SUBTOTAL			Q 2,405.00
IMPUESTOS			Q 300.00
TOTAL			Q 2,705.00

*LOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SEGÚN EL PROVEEDOR

6.2.3 Presupuesto de depreciación de materiales

DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TIEMPO DE VIDA	VALOR	USO eps	SUBTOTAL
Computadora	Q 10,000	24 meses	Q 416.66	3 meses	Q 1249.98
Cámara	Q 4.500.00	60 meses	Q 75.00	3 meses	Q 225.00
TOTAL					Q 1,474.98

6.2.4 Presupuesto TOTAL

PRESUPUESTO DE DISEÑO	Q 31,282.00
PRESUPUESTO DE REPRODUCCIÓN DE MATERIALES	Q 2,705.63
PRESUPUESTO DE DEDEPRECIACIÓN MATERIALES	Q 1,474.98
TOTAL	Q 35,462.98

*El presupuesto de este proyecto fue hecho para exponer el valor total del mismo y no fue cobrado en ningún momento a la institución.

7. CONCLUSIONES

y recomendaciones

OBJETIVOS

Asistir a la Facultad de Humanidades con material gráfico para mejorar la imagen institucional del Programa de Educación Virtual para facilitar la identificación y navegación en la plataforma.

Crear materiales de diseño que tengan unidad gráfica dentro del Programa de Educación Virtual para mejorar la imagen institucional.

Normar la línea gráfica para la diagramación del contenido de las asignaturas para que tengan unidad gráfica.

CONCLUSIONES

En el proceso de producción de la nueva imagen gráfica, el grupo objetivo participó activamente, ya que ellos son los que debían sentirse identificados con el material creado. Sin la orientación del grupo objetivo, es más difícil llegar al objetivos propuesto, ya que ellos aportan puntos de vista valiosos.

En el logotipo de la nueva imagen institucional, el recurso del internet se hizo presente para reforzar el concepto de la educación a distancia. Este requerimiento lo expuso el cliente que también debe formar parte de la preproducción gráfica, ya que brinda aportes que probablemente profesionales de otra área no consideren en estos procesos.

El material de diseño que se creó para el Programa de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades reforzó la imagen institucional, ya que se estableció un logotipo en el cual se encuentran los colores de cada área y el color institucional del programa.

Además se logró mantener unidad entre la nueva imagen institucional y el logotipo ya existente que representa a la Facultad de Humanidades.

El material creado para las diferentes asignaturas del Programa de Educación Virtual tiene unidad visual, ya que el uso de colores tipografías, retículas, imágenes, entre otras cosas, está normado dentro de la nueva imagen institucional.

RECOMENDACIONES

A la institución, es recomendable tener un buen lazo de comunicación con el área de relaciones públicas, ya que ellos son la cara de toda la institución.

Es recomendable investigar un poco sobre los antecedentes de la misma institución para conocer su imagen institucional y si ya cuentan con algún manual que norme el uso de la misma.

Cada cierto tiempo debería hacerse un análisis de sistema de comunicación, ya que con esto se obtiene las fortalezas y debilidades del mismo y así es posible convertir las debilidades en fortalezas también.

A los profesionales del diseño, indagar profundamente con los clientes los antecedentes y los materiales ya existentes de la institución, ya que algunas veces, los clientes no conocen las herramientas con las que ya cuentan.

Para tener una mejor relación con el cliente es importante poner atención a las necesidades y actitudes de los mismos, ya que todas las personas perciben de forma diferente nuestras actitudes. Al final debemos tener una buena relación con ellos, ya que serán el canal de comunicación entre la institución y nosotros como profesionales.

A la facultad, promover el contacto directo entre el cliente y los estudiantes en los años previos al proyecto de graduación. Esto con el fin de tener experiencia en situaciones en las que se puede encontrar un profesional del diseño al momento de realizar el EPS.

8. LECCIONES

aprendidas

Conocimiento

¿QUÉ SABÍA?

Diferencias entre el tipo de educación que recibimos en la Escuela de Diseño gráfico y el que se recibe en otras facultades cambia respecto al enfoque, en el cual, al estudiante de diseño se le incita a ser autodidacta y ser siempre la fuente de su propio conocimiento.

¿QUÉ APRENDÍ?

Profundizar en el tema de la educación me llevó a entender que el enfoque educacional de la Escuela de Diseño Gráfico y el enfoque que propone el Programa de Educación Virtual es HUMANÍSTICO. En este enfoque se busca la realización del estudiante por medio de la interacción con su realidad. Propone al estudiante como investigador, creador y experimentador de la realidad. Incita a la individualidad del estudiante.

¿QUÉ DEBO MEJORAR?

- Depurar y discriminar el tipo de información que llega a mí o yo a ella para tener bases de investigación confiables.
- Indagar más en los temas que voy a desarrollar.
- Ordenar y jerarquizar la información para que la investigación y sus fases sean coherentes y comprensibles para las demás personas que lean el proyecto.

Habilidad

¿QUÉ SABÍA?

- Utilizar los programas de diseño que nos enseñaron en la facultad, tales como: Illustrator, Photoshop, After Effects, Indesign, entre otros.
- Desarrollar un concepto de diseño en base a un Brief realizado previamente con el cliente.

¿QUÉ APRENDÍ?

- Interpretar la información que proporciona el cliente para poder crear un Brief en base a eso.
- Tomar las ideas del cliente como si fueran mías, para poder verlas desde otro punto de vista y ampliar las posibilidades del diseño.

¿QUÉ DEBO MEJORAR?

- Sistematizar los procesos de diseño para poder documentarlo y si en algún momento necesito regresar a un boceto previo y realizar una nueva propuesta en base a eso, no perderme.
- Depurar las ideas del proceso para poder ser objetiva en cuanto a las piezas de diseño propuestas.

Actitud

¿QUÉ SABÍA?

- Indagar en los temas de conversación para poder obtener la mayor cantidad de información posible sin que la persona se sienta atacada o acorralada.
- Cumplir con las horas estipuladas para una reunión.

¿QUÉ APRENDÍ?

- Que hay personas más sensibles que otras y pueden verse ofendidos con palabras que confundieron o tomaron de otra forma.
- Debo ser más cuidadosa y escuchar a los demás para poder atender lo mejor posible las necesidades de las mismas.
- Mediar información entre dos o más personas, buscando mantener la información lo más clara y concreta posible.

¿QUÉ DEBO MEJORAR?

- Ser paciente en cuanto a los tiempos de las demás personas porque suelo ser desesperada.
- Priorizar las actividades que debo realizar, ya que busco siempre realizarlas todas y a veces al mismo tiempo y no es posible.

9. REFERENCIAS

UNESCO. (9 de Octubre de 1998). Recuperado el 23 de Abril de 2015, de http://www.unesco.org/education/educprog/wche/declaration_spa.htm

Universidad Francisco Gavidia. (Junio de 2000). Recuperado el 24 de Abril de 2015, de www.ufg.edu.sv/ufg/theorethikos/art2.doc

Universidad Francisco Gavidia. (2000). Recuperado el 7 de Mayo de 2015, de <http://www.ufg.edu.sv/>

Real Academia Española. (Octubre de 2014). Recuperado el 7 de Mayo de 2015, de <http://lema.rae.es/>

Arieto, L. G. (2002). Es educación a distancia... BENED.

Balsells, F. V.-M. (2011). PSICOLOGÍA DE LA ESCRITURA TIPOGRÁFICA. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona .

Biblioteca Landivariana. (s.f.). Recuperado el 21 de Abril de 2015, de http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/1.pdf

Chavez, N. (1942). LA IMAGEN CORPORATIVA. Buenos Aires.

Costa, J. (2006). Reflexiones sobre la comunicación corporativa. (G. Carbone, Entrevistador)

Diaz, M. d. (2006). Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Madrid: Alianza Editorial.

Driscoll, M. (s.f.). IBM Global Services. Recuperado el 24 de Abril de 2015, de http://www-07.ibm.com/services/pdf/blended_learning.pdf

Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires: Ediciones Infinito.

Heller, E. (2004). Psicología del Color. Gustavo Gili.

Isabel. (15 de Octubre de 2009). blog artes visuales. Recuperado el 24 de Junio de 2015, de <http://www.blogartesvisuales.net/disenio-grafico/editorial/elementos-de-diseno-en-una-reticula-base/>

Kerres, M. y. (2003). A didactical framework for the design of blended learning arrangements. *Journal of Education Media*, págs. 101-103.

Kliksberg, B. (2004). Más ética, más desarrollo. *Temas*.

Lozano Rodríguez, A. y. (2008). *TECNOLOGÍA EDUCATIVA EN UN MODELO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA CENTRADA EN LA PERSONA*. Mexico.

Minervini, M. (2012). *Producción gráfica*.

Mini guía: una introducción al Design Thinking. (s.f.). Institute of Design at Stanford: Hasso Plattner.

Morató, J. D. (2005). *La memoria, caja negra de la comunicación*. Madrid.

Ocaña, D. A. (2009). *Pedagogía y Docencia Unversitaria*. Ediciones Cepedid.

Oliva, L. M. (14 de 05 de 2015). *Educación a distancia y sus modalidades*. (G. Baiza, Entrevistador)

Osguthorpe, R. T. (2003). *Blended Learning enviroments: definitions and directions*. *The Quarterly Review of Distace Education*.

SALINAS, J. (2004). "Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria". *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*. Vol. 1, nº 1.

Segura, M. A. (2009). *e-Learning: Enseñar y Aprender en Espacios Virtuales*. Aljibe, Málaga.

Studio, I. (s.f.). *Psicología del color*. Recuperado el 29 de Mayo de 2015, de <http://www.psicologiadelcolor.es/psicologia-del-color/>

Walter, K. (s.f.). *La educación en centroamérica*. Carolina del norte.

10. ÍNDICE

de tablas y figuras

TABLA 1 Comparación de pedagogía tradicionalista y humanista, Por Ocaña D.A. (2009)	p. 15
TABLA 2 Aportes del E-learning. Por Segura M.A. (2009)	p. 19
FIGURA 1 Cuadro de debilidades de la institución. Baiza G. (2015)	p. 29
FIGURA 2 Relaciones forzadas extraídas de las necesidades de la institución. Baiza G. (2015)	p.29
FIGURA 3 Mapa mental para para llegar a Insights. Baiza G. (2015)	p.30
FIGURA 4 Primer nivel de bocetaje a mano. Baiza G. (2015)	p.31
FIGURA 5 Primera fase de bocetos digitales. Baiza G. (2015)	p.32
FIGURA 6 Segunda y tercera fase de bocetos digitales. Baiza G. (2015)	p.33
FIGURA 7 Última fase de bocetos digitales. Baiza G. (2015)	p.34



JULIO FERNANDO AVENDAÑO C.

LICENCIADO EN LETRAS

0 CALLE "B" 4-88 ZONA 3
SAN BARTOLOMÉ MILPAS ALTAS
SACATEPÉQUEZ
(502) 5994 4872

Guatemala, 30 de marzo de 2016.

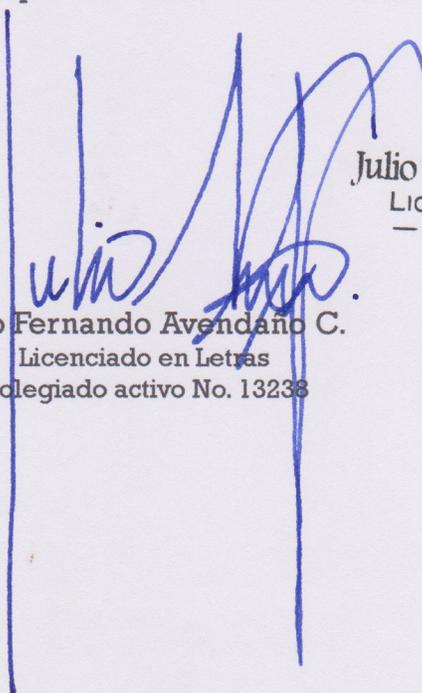
Arquitecto
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente hago de su conocimiento que he realizado la revisión de redacción y estilo del proyecto de graduación **DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA REFORZAR LA IMAGEN INSTITUCIONAL DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES, GUATEMALA, GUATEMALA** de la estudiante **LEANI GABRIELA BAIZA GARCÍA** de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura, identificada con el carné universitario número **2011 14960**, previamente a conferírsele el título de **DISEÑADORA GRÁFICA** en el grado 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.

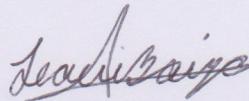
Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,


Julio Fernando Avendaño C.
Licenciado en Letras
Colegiado activo No. 13238

Julio Fernando Avendaño C.
LICENCIADO EN LETRAS
— Colegiado No. 13238 —

DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO PARA REFORZAR
LA IMAGEN INSTITUCIONAL DEL PROGRAMA DE EDUCACIÓN VIRTUAL DE LA FACULTAD DE
HUMANIDADES

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Leani Gabriela Baiza García

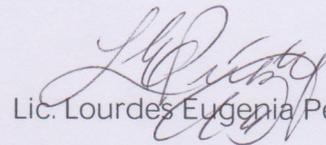
Asesorado por:



Lic. Luis Magdiel Oliva Córdova



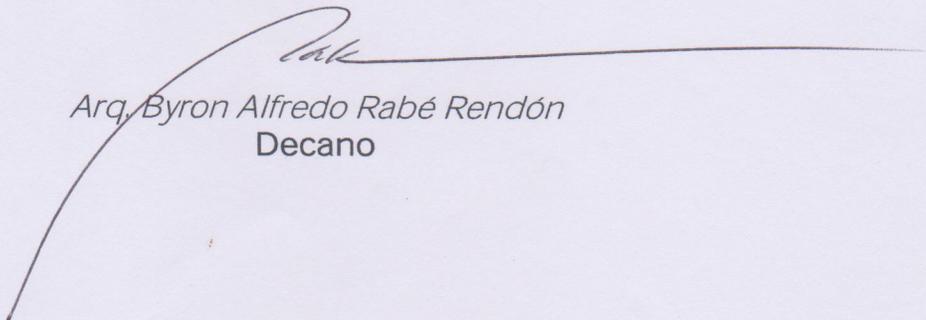
Lic. Miriam Isabel Meléndez Sandoval



Lic. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón
Decano