



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Diseño de manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en Diseño Gráfico en el colegio - Entrecampos- San

José Pinula, Guatemala.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación

ELABORADO POR:

Aura Maritza Calderón Figueroa

17004907

Para optar al título de:

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, 2021

Diseño de manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en diseño gráfico en el colegio Entrecampos

Aura Maritza Calderón Figueroa

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Nueva Guatemala de la Asunción, 2021

Autoridades

Rector

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Vicerrectora

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario General

Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Guatemala 13 de abril de 2020

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

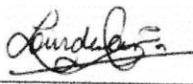
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE MANUAL DIGITAL PARA INFORMAR ACERCA DE LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO A ESTUDIANTES QUE CURSAN EL 4TO BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO EN EL COLEGIO - ENTRECAMPOS- SAN JOSÉ PINULA**. Así mismo solicito que la Ms.C. Lourdes Donis sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Aura Maritza Calderón Figueroa
17004907



Ms. C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 18 de mayo de 2020

Señorita:
Aura Maritza Calderón Figueroa
Presente

Estimada Señorita Calderón:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE MANUAL DIGITAL PARA INFORMAR ACERCA DE LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO A ESTUDIANTES QUE CURSAN EL 4TO BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO EN EL COLEGIO -ENTRECAMPOS- SAN JOSÉ PINULA**. Así mismo, se aprueba a la Ms.C. Lourdes Donis, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Innovación en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 08 de diciembre de 2020

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MANUAL DIGITAL PARA INFORMAR ACERCA DE LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO A ESTUDIANTES QUE CURSAN EL 4TO BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO EN EL COLEGIO - ENTRECAMPOS- SAN JOSÉ PINULA**. Presentado por la estudiante Aura Maritza Calderón Figueroa, con número de carné: 17004907, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Ms.C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 22 de febrero de 2021

**Señorita
Aura Maritza Calderón Figueroa
Presente**

Estimada Señorita Calderón:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler
Decano**

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Guatemala, 06 de mayo de 2021.

Licenciado
Leizer Kachler
Decano FACOM
Universidad Galileo
Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE MANUAL DIGITAL PARA INFORMAR ACERCA DE LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO A ESTUDIANTES QUE CURSAN EL 4TO BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO EN EL COLEGIO - ENTRECAMPOS- SAN JOSÉ PINULA, GUATEMALA 2021**, de la estudiante Aura Maritza Calderón Figueroa, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.


Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez
Asesor Lingüístico
Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 01 de junio de 2021

Señorita:
Aura Maritza Calderón Figueroa
Presente

Estimada Señorita Figueroa:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MANUAL DIGITAL PARA INFORMAR ACERCA DE LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO A ESTUDIANTES QUE CURSAN EL 4TO BACHILLERATO EN DISEÑO GRÁFICO EN EL COLEGIO -ENTRECAMPOS- SAN JOSÉ PINULA, GUATEMALA 2021**. Presentado por la estudiante: Aura Maritza Calderón Figueroa, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios

A mis extraordinarios papás,

Todo lo que soy y todo lo que tengo es gracias a ustedes.

A mis queridos abuelos,

Su apoyo incondicional es lo que me ayuda a seguir adelante.

A mis increíbles hermanos,

No sería nadie sin ellos.

Nada de esto sería posible si no los tuviera a ustedes.

Espero que este proyecto refleje el esfuerzo y los sacrificios que han hecho por mí y que sientan que todo ha valido la pena.

Resumen

A través del acercamiento con el Colegio Entrecampos se identificó que no cuenta con un manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en diseño gráfico.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en Diseño Gráfico en el colegio Entrecampos.

El enfoque de la investigación es mixto, se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 15 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que sí fue posible diseñar un manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en Diseño Gráfico en el colegio Entrecampos. Se recomendó compartir este material con los estudiantes para que lo puedan leer en cualquier momento y sirva de referente a la hora de estudiar y practicar.

Para efectos legales únicamente la autora, AURA MARITZA CALDERÓN FIGUEROA es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesional

Índice

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción	1
------------------------	---

Capítulo II: Problemática

2.1 Contexto.....	2
-------------------	---

2.2 Requerimientos de Comunicación y Diseño.....	2
--	---

2.3 Justificación	3
-------------------------	---

2.3.1 Magnitud.....	3
---------------------	---

2.3.2. Vulnerabilidad.....	4
----------------------------	---

2.3.3. Trascendencia.....	4
---------------------------	---

2.3.4. Factibilidad.....	4
--------------------------	---

Capítulo III: Objetivos de diseño

3.1 El objetivo general	5
-------------------------------	---

3.2 Los objetivos específicos	5
-------------------------------------	---

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente	6
---	---

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

5.1 Perfil geográfico.....	9
----------------------------	---

5.2 Perfil demográfico	9
------------------------------	---

5.2 Perfil demográfico	10
5.3 Perfil psicográfico	10
5.4 Perfil conductual	11

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.....	12
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....	13
6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias	16

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico	22
7.2 Conceptualización.....	23
7.3 Bocetaje.....	25
7.4. Propuesta Preliminar	52

Capítulo VIII: Validación técnica

8.1 Población y muestreo	64
8.2 Método e instrumento	65
8.3 Resultados e interpretación de resultados	66
8.4 Cambios con base a los resultados.....	80

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1 Propuesta gráfica final	91
-----------------------------------	----

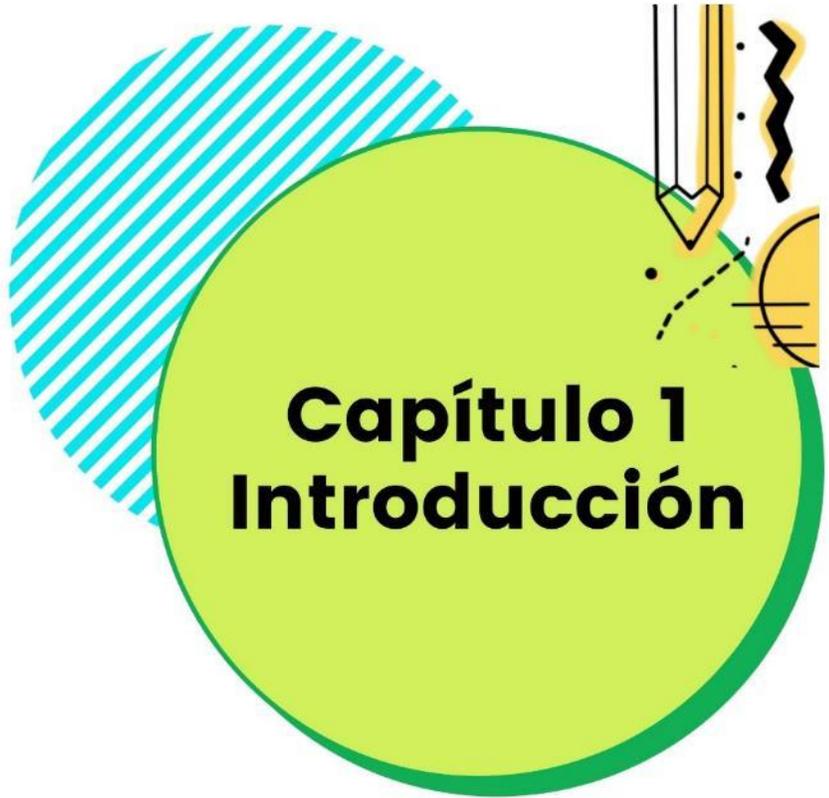
Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

10.1 Plan de costos de elaboración	128
10.2 Plan de costos de producción	129
10.3 Plan de costos de reproducción.....	130
10.4 Plan de Costos de distribución.....	130
10.5 Margen de utilidad	130
10.6 IVA	131
10.7 Cuadro con resumen general de costos.....	131

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones.....	132
11.2 Recomendaciones	133

Capítulo XII: Conocimiento general**Capítulo XIII: Referencias****Capítulo XIV: Anexos**

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with a light blue and white diagonal striped pattern. To the right of the green circle is a stylized pencil icon with a yellow body and a black eraser, positioned as if drawing a dashed line. The text "Capítulo 1" and "Introducción" is centered within the green circle.

Capítulo 1

Introducción

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

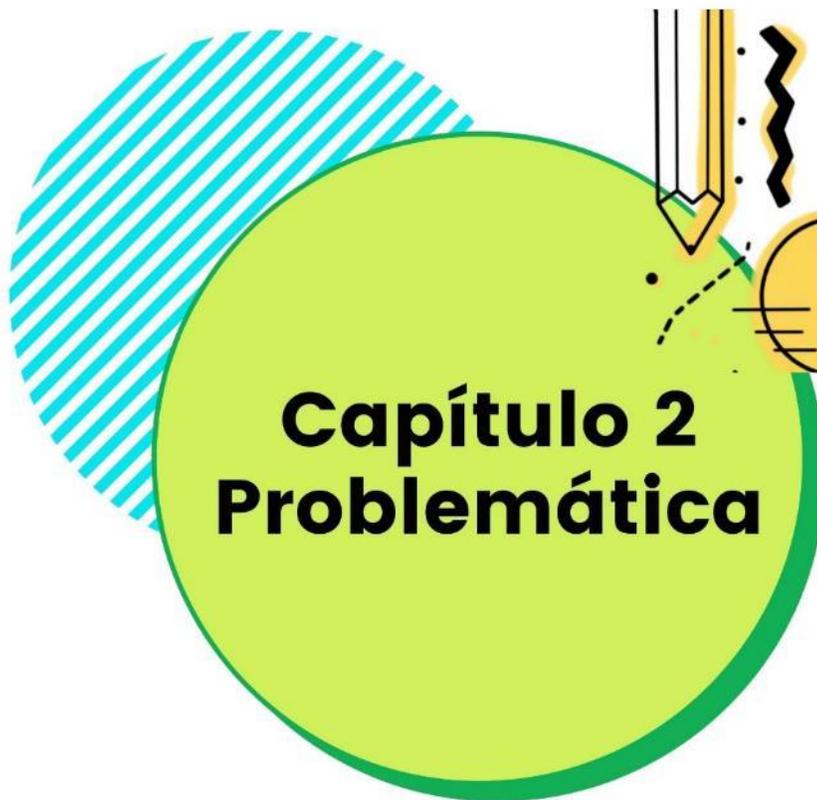
Colegio Entrecampos, ubicado en San José Pinula, es una institución innovadora que ofrece una educación de máxima calidad, formación bilingüe y busca desarrollar la integralidad, habilidades y competencias. Su meta es potenciar las capacidades y talentos de sus estudiantes para que logren ser competentes tanto intelectual, como social y emocionalmente. Parte de su proyecto educativo fue la integración del nivel diversificado, orientado en Diseño Gráfico.

Gracias al acercamiento con la institución se conoce la falta de material didáctico relacionado con el área de diseño. A partir de esta problemática se buscará la solución a través de la comunicación y el diseño. Por lo tanto, se realizará el proyecto: Diseño de manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en Diseño Gráfico en el colegio Entrecampos.

Este proyecto empleará distintas técnicas como, el dibujo simplificado y el uso de tendencias de diseño editorial. La meta será diseñar, recopilar, investigar, diagramar e ilustrar un manual que sea de ayuda para los futuros diseñadores gráficos.

La metodología utilizada será la recopilación de información del cliente y grupo objetivo y una amplia investigación a través del marco teórico. Con base a esto se desarrollará el concepto de diseño que será el punto de partida para iniciar con los bocetos de las propuestas preliminares, para luego digitalizar dicha propuesta.

La propuesta será evaluada a través de un instrumento de validación, por el cliente, los expertos y el grupo objetivo, para finalmente diseñar la propuesta gráfica final con base a los cambios sugeridos, hacer un plan de costos, realizar las conclusiones y recomendaciones.



Capítulo 2

Problemática

Capítulo II: Problemática

Al observar y convivir con los estudiantes de 4to bachillerato orientado en diseño gráfico del Colegio Entrecampos en San José Pinula, Guatemala, se determinó la carencia de material didáctico para la clase de fundamentos del diseño, que ayude y sirva de apoyo para comprender los conceptos básicos de la clase. Por lo tanto, se propone la creación de un manual didáctico con las bases que se deben saber acerca de los temas, que sea atractivo visualmente, claro y conciso.

2.1 Contexto

Colegio Entrecampos tiene la misión de ofrecer una educación de máxima calidad, con docentes dinámicos e innovadores que forman estudiantes que respondan a los estándares del siglo XXI desarrollándose como ciudadanos globales y competentes.

Recientemente Colegio Entrecampos incluyó dos carreras nuevas para bachillerato, una orientada en computación y la otra en diseño gráfico. Requieren de la ayuda de un diseñador gráfico para crear un manual acerca de las bases del diseño. Se determinó que la falta de este material dificulta la comprensión y los alumnos no tienen ningún recurso didáctico estable que los apoye con información extensa acerca de los temas que necesitan aprender para convertirse en futuros diseñadores.

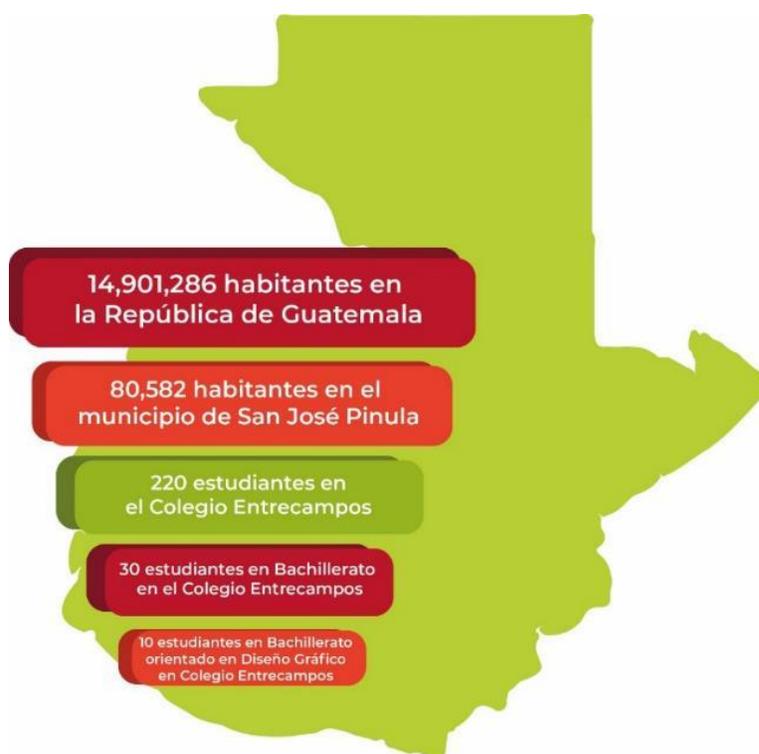
2.2 Requerimientos de Comunicación y Diseño

El Colegio Entrecampos no cuenta con un manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en Diseño Gráfico.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: a) magnitud; b) trascendencia; c) vulnerabilidad; y d) factibilidad (se despejan todas y cada una de las variables).

2.3.1 Magnitud.



Según el Censo de población y vivienda 2018, la República de Guatemala tiene 14,901,286 habitantes. (INE, 2019) El colegio se encuentra en el municipio de San José Pinula, que tiene 80,582 habitantes. Por otra parte, Colegio Entrecampos cuenta con 220 estudiantes, con 30 de ellos en bachillerato, y tienen 10 estudiantes en 4to bachillerato orientado en diseño gráfico.

2.3.2. Vulnerabilidad. El Colegio Entrecampos, al no contar con un manual digital que contenga recursos didácticos para promover en los estudiantes de la carrera de diversificado el aprendizaje de los fundamentos de diseño causará un posible inconveniente a la hora de estudiar temas más complejos.

2.3.3. Trascendencia. Con la elaboración del manual digital que promoverá en los estudiantes el aprendizaje de los fundamentos de diseño gráfico en el Colegio Entrecampos, se facilitará la enseñanza de los temas. Por medio de este recurso didáctico los alumnos comprenderán mejor los conceptos, y los maestros tendrán material especializado en donde consultar.

2.3.4. Factibilidad. Es factible la realización de este proyecto, pues se cuenta con los siguientes recursos:

2.3.4.1 Recursos humanos. Colegio Entrecampos cuenta con el capital humano adecuado que tiene la capacidad, el conocimiento, la experiencia y las habilidades para el manejo de las funciones que se desempeñan dentro de la organización.

2.3.4.2 Recursos organizacionales. La administración del Colegio Entrecampos autoriza al personal para que esté en disposición de brindar toda la información necesaria de la empresa para llevar a cabo este proyecto.

2.3.4.3. Recursos económicos. El colegio cuenta actualmente con los recursos necesarios, que posibilita la realización de este proyecto.

2.3.4.4. Recursos tecnológicos. El estudiante cuenta con el equipo y las herramientas indispensables para elaborar y producir el resultado del proyecto de graduación.

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with blue and white diagonal stripes. To the right, there are several design-related icons: a pencil, a black zigzag line, a dashed line, and a yellow circle with horizontal lines.

Capítulo 3 Objetivos de diseño

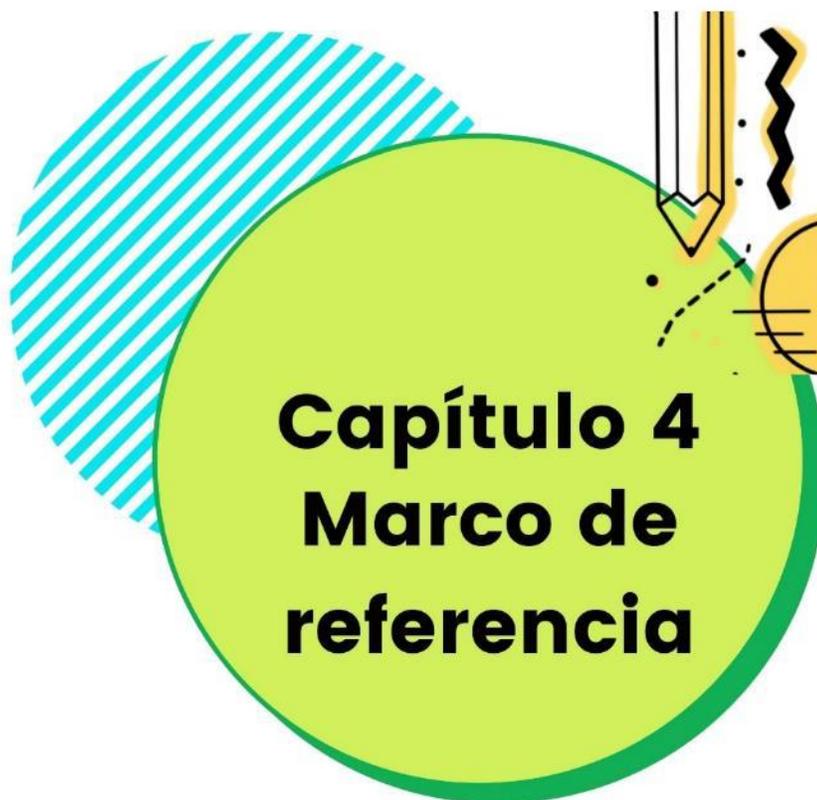
Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1 El objetivo general

Diseñar un manual digital para informar acerca de los fundamentos de diseño gráfico a estudiantes que cursan el 4to Bachillerato en Diseño Gráfico, en el colegio Entrecampos.

3.2 Los objetivos específicos

- Recopilar información de los temas impartidos en el curso de fundamentos de diseño del colegio a través de la información que el cliente proporcione para integrarlos en el manual digital que será leído por los alumnos de diversificado.
- Investigar tendencias y conceptos acerca del diseño editorial de materiales didácticos a través de fuentes bibliográficas y electrónicas que respalde la propuesta de diseño y facilite la elaboración del proyecto.
- Diagramar el contenido textual e imágenes dentro del manual a través de un software especializado en diseño editorial para facilitar la creación del contenido.
- Ilustrar a través de la técnica de dibujo simplificado los ejemplos visuales para incluirlos en el manual digital.



Capítulo 4

Marco de referencia

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1 Información general del cliente

- **Antecedentes:** Colegio Entrecampos tiene la misión de ofrecer una educación de máxima calidad. Son tres ejes los que atraviesan el modelo pedagógico y que están presentes en todo lo que realizan los alumnos: Globalización, integridad y valores.

En el 2019 integraron la carrera de bachillerato orientada en el diseño gráfico, con la intención de cubrir los estándares de la educación de hoy.
- **Oportunidad identificada:** Colegio Entrecampos es una de las instituciones educativas más importantes y con mayor crecimiento de San José Pinula. Sin embargo, incorporaron la carrera de diseño gráfico hace un año. Por lo que no cuentan con un manual digital acerca de los temas que los estudiantes verán en clase. Es necesario la ayuda de un diseñador gráfico para la elaboración de dicho manual.
- **Misión:** Somos un colegio innovador que cuyo proceso educativo desarrolla competencias para alcanzar los estándares de calidad que la educación del siglo XXI exige, a través de una educación actualizada con docentes dinámicos, innovadores y con enfoque en la construcción del conocimiento.
- **Visión:** Formar y acompañar a nuestros estudiantes para descubrir y potenciar sus habilidades desarrollándose como ciudadanos globales, competentes, plenos y exitosos que respondan a los estándares del siglo XXI
- **Objetivo de comunicación:** Dar a conocer el modelo educativo y los valores de nuestro colegio.

- **Estrategia de comunicación:** Con el manual a realizar, lograr que a los estudiantes se les facilite la comprensión de los temas de diseño gráfico.
- **Reto del diseño y trascendencia:** Un manual digital por medio de la investigación de tendencias actuales como: La ilustración simplificada, composición asimétrica y colores monocromáticos. Que contenga la información básica de los fundamentos de diseño para facilitar el aprendizaje de los estudiantes de diversificado.
- **Materiales a realizar:** Diseño de manual digital para promover el aprendizaje de fundamentos de diseño gráfico a estudiantes de nivel diversificado del Colegio Entrecampos.
- **Presupuesto:** Se cuenta con el presupuesto necesario para realizar el proyecto.

4.2 FODA

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Un método educativo innovador, especializado en la globalización. • Diversificado orientado en distintas áreas. • Utilización de plataformas y nuevas tecnologías para estudiantes y padres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crecimiento continuo en el área administrativa. • Docentes capacitados constantemente. • El colegio cuenta con amplias instalaciones y equipo tecnológico avanzado.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Poca trayectoria. 	<ul style="list-style-type: none"> • La competencia de otros colegios.

<ul style="list-style-type: none">• La falta de materiales didácticos como un manual que sirva de apoyo para los estudiantes.• Una ubicación no funcional.	<ul style="list-style-type: none">• Carencia de experiencia al ser un colegio que abrió sus puertas hace algunos años.• La crisis económica.
---	---

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with blue and white diagonal stripes. To the right, a yellow pencil icon is shown with a dashed line indicating a path or trajectory. The text is centered within the green circle.

Capítulo 5
Definición del
grupo objetivo

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

Hombres y mujeres, estudiantes de la carrera de 4to Bachillerato en Diseño Gráfico de Colegio Entrecampos entre las edades de 16 a 18 años, que desean obtener más conocimientos acerca de los fundamentos de diseño. De nivel socioeconómico B y C1.

5.1 Perfil geográfico

Comprende el municipio de San José Pinula en el departamento de Guatemala, donde reside el grupo objetivo en el que está basado el proyecto. Se encuentra ubicado a 22 kilómetros de la capital. Tiene una superficie de 202 km², posee una densidad poblacional de 80,582 habitantes.

5.2 Perfil demográfico

Características	Nivel B	Nivel C1
Ingresos de padres	Q61,200.00	Q25,600.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado.	Superior, Licenciatura.
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en universidad local, post grado extranjero.	Hijos menores colegios privados, mayores en universidad privadas y post grado extranjero con beca.
Desempeño	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes.	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor.

5.2 Perfil demográfico

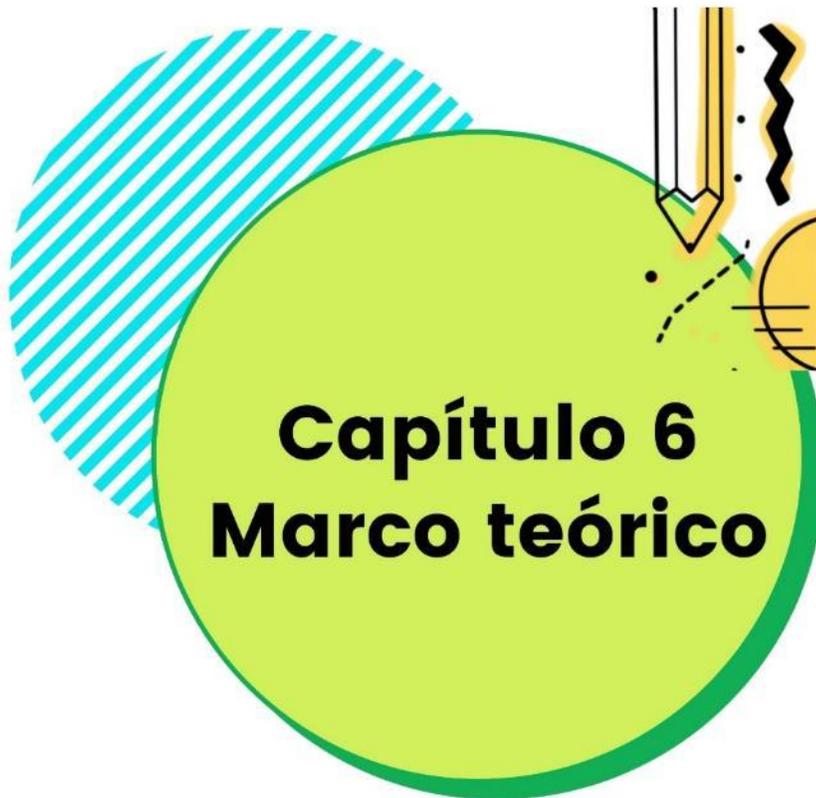
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, alacena, 1 estudio área de servicio separada, garaje para 2-4 vehículos.	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio área de servicio, garaje para 2 vehículos.
Posesiones	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto.	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera.
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior.	Cine, CC, parques temáticos locales.

5.3 Perfil psicográfico

Jóvenes que desean seguir estudiando, tienen en mente convertirse en profesionales. Son espontáneos, creativos y alegres. Les gusta pasar tiempo con la familia y amigos, salen de fiesta, van al cine, centros comerciales, conciertos, entre otros.

5.4 Perfil conductual

Son personas responsables que llegan a tiempo a sus clases, disfrutan de compartir con sus amigos. Se identifican con la institución. Desean obtener más conocimientos cada día, incluso se inscriben a cursos fuera del horario del colegio para realizar pasatiempos.



Capítulo 6
Marco teórico

Capítulo VI: Marco teórico

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

6.1.1. Educación. La educación es la acción de transmitir conocimientos e información a las nuevas generaciones que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto el desarrollar en el niño habilidades físicas, intelectuales y morales, que son exigidas por parte de la sociedad y el medio en donde viven. (Durkheim, 2013)

6.1.2. Colegio. Es una institución diseñada para proporcionar espacios de aprendizaje para la enseñanza de los estudiantes bajo la dirección de los maestros. La mayoría de los países tienen sistemas de educación formal, que generalmente es obligatoria. En estos sistemas, los alumnos progresan a través de una serie de escuelas. Los nombres de estas escuelas varían según el país, pero generalmente incluyen primaria para niños pequeños y la secundaria para adolescentes. Una institución donde se enseña educación superior, llamada universidad. (Ospina, 2020)

6.1.3. Organización. Peter Drucker (1993) uno de los pensadores contemporáneos más importantes en temas de administración, define la organización como: Un grupo humano, compuesto por especialistas que trabajan juntos en una tarea común. A diferencia de sociedad, comunidad o familia una organización está diseñada a propósito y no se basa ni en la naturaleza psicológica del hombre ni en su necesidad biológica. (Murillo, 2006)

6.1.4. Estudiante. Es el que estudia, y procedente del latín “studium”, con el significado de quien realiza algo con afán y deseo. (Arbelaez, 2020)

6.1.5. Docente. El educador se es la persona que está al lado del estudiante y su objetivo es convertirlo en un adulto independiente o bien transmitir nuevos conocimientos hacia personas de distintas edades y hacerlos más cultos. La finalidad es guiar al alumno hacia la responsabilidad, la toma de decisiones y la libertad. (Reboul, 1999)

6.1.6. Diversificado. Tiene la finalidad profundizar los conocimientos científicos, humanísticos y tecnológicos de los estudiantes, así como continuar con su formación ética, prepararlos para su incorporación a la sociedad y para proseguir sus estudios en educación superior, constituye el tercer nivel educativo, cuya duración es de dos a tres años. (Wastiau, 2004)

6.1.7. Material de apoyo. Se denominan de esta manera, todas aquellas herramientas impresas o no impresas elaboradas para ayudar en el proceso de aprendizaje. Estas facilitan la construcción del conocimiento y el desarrollo de destrezas y aptitudes. Básicamente, su función es contribuir a que los aprendizajes de los estudiantes ocurran de manera activa y significativa. (Ministerio de Educación, 2020)

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1. Comunicación. El proceso a través del cual una persona o personas y transmiten a otra u otras, y por cualquier procedimiento, mensajes de contenido diverso, utilizando intencionadamente signos dotados de sentido para ambas partes, y por el que se establece una relación que produce unos efectos. (Hervás, 1998)

6.2.1.2. Comunicación escrita. Es el proceso escrito mediante el que un emisor dirige un mensaje a un receptor. Este proceso necesita de una atención extrema de ambas partes, puesto que dicho emisor tiene la misión de llevar un mensaje claro y conciso, ya que la comunicación verbal está ausente, por su parte el mencionado solo tiene a su alcance inmediato el mensaje escrito. (Sumano, 2020)

6.2.1.3. Comunicación visual. Es una forma de expresión humana en la que el emisor transmite un mensaje al receptor a través de imágenes, símbolos o gestos, empleándose por tanto predominantemente el recurso visual. (Torres, 2020)

6.2.1.4. Comunicación educativa. La comunicación del maestro con los escolares en el proceso de enseñanza crea las mejores condiciones para desarrollar la motivación del alumno y el carácter guiador de la actividad docente, con el fin de formar correctamente la personalidad del alumno. (Leontiev, 2020)

6.2.1.5. Identidad corporativa. La identidad corporativa indica el modo en que una empresa se presenta a sí misma a través del comportamiento y el simbolismo a su audiencia interna y externa. Está vinculada al comportamiento individual de los miembros de la empresa, expresa la uniformidad, distinción y centralidad de la compañía a lo largo del tiempo. Se relaciona con su logotipo, misión, visión, valores, uniformes, y otros. (Riel, 1995)

6.2.1.6. Ciencias de la comunicación. Se encargan de estudiar los procesos de comunicación y parte de la sociología. Abarca una gran variedad de especialidades como: Comunicación social, periodismo, relaciones públicas, comunicación institucional, redes y telecomunicaciones. De igual manera, las disciplinas como la lingüística, la antropología social, la cibernética y la psicología. (Ortiz, 2020)

6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1. Diseño. Es un equilibrio y organización armonioso de materiales y los elementos que tienden a una determinada función. Este no simplemente decorar elementos exteriores. Más bien debe comprender la esencia de los productos y de las empresas. Tanto integra los requerimientos tecnológicos, sociales y económicos como las necesidades biológicas o los efectos psicológicos de los materiales, la forma, el color, el volumen o el espacio. (Nagy, 2020)

6.2.2.2. Diseño gráfico. Se define como “la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados”. (Frascara, 2020)

6.2.2.3. Diseño editorial. Tiene como fin establecer una relación inmediata entre el contenido y los objetivos de una publicación y su audiencia. Este permite aportar expresión y personalidad a una publicación, lo que atrae con eficacia a los lectores. Generalmente, la unión de estos dos factores debe obtener como resultado una pieza que sea útil y sirva para entretener e informar al lector. (Zappaterra, 2014)

6.2.2.4. Diagramación. Es distribuir, organizar los elementos del mensaje como texto e imágenes, en el espacio por medio de una jerarquización que busca la funcionalidad del mensaje bajo una apariencia estética agradable y aplicación adecuada de tipografías y colores. (González, 2002)

6.2.2.5. Fundamentos de diseño. Es el conjunto de elementos que ayudan a concebir, organizar, proyectar y realizar comunicaciones visuales u obras gráficas. Son las principales normas por las cuales se rige el diseño. (Phillips, 2016)

6.2.2.6. Imagen corporativa. Según Joan Costa, es la imagen que tienen todos los públicos de la organización en cuanto entidad. Es la idea global que tienen sobre sus productos, sus actividades y su conducta.

6.2.2.7. Boceto. Es un recurso esencial y simple para la elaboración de ideas, que cada persona es capaz de utilizar. Como lo expresó Lambert: “El boceto, ha sido considerado de gran importancia para el artista, por ser una representación intuitiva, recomendada para adquirir destreza visual y, una herramienta para reunir y ordenar información.” (Moretta, 2020)

6.2.2.8. Ilustración. Es un dibujo, pintura u obra impresa que representa o decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial. Históricamente, la ilustración de libros, revistas y periódicos han sido las formas predominantes de este tipo de arte visual, aunque los ilustradores también han utilizado sus habilidades gráficas en las áreas de creación de carteles, anuncios, historietas, animación, entre otras. (Arteneo, 2020)

6.3 Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias auxiliares.

6.3.1.1. Semiología. Ferdinand de Saussure propone que es “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”, forma parte de la psicología social y por ende de la psicología general. Afirma que todas las palabras tienen un componente material (imagen acústica) = significante y un componente mental (idea o concepto representados por el significante) = significado. Significante + significado = signo. (Gil, 2020)

6.3.1.2. Semiología de la imagen. Estudio del lenguaje hablado y escrito, también del significante y el significado de otros signos, como pueden ser las imágenes. Es aquí donde

se habla del lenguaje visual. Se estudia igualmente la forma de la imagen, su estructura, los elementos formales que la componen y qué representan. (Fontanills, 2020)

6.3.1.3. Ciencias de la comunicación. Se encargan de estudiar los procesos de comunicación y parte de la sociología. Abarca una gran variedad de especialidades como: Comunicación social, periodismo, relaciones públicas, comunicación institucional, redes y telecomunicaciones. De igual manera, las disciplinas como la lingüística, la antropología social, la cibernética y la psicología. (Ortiz, 2020)

6.3.1.4. Lingüística. Para Saussure este campo está compuesto por todas las manifestaciones del lenguaje humano, todas las formas expresivas, sin discriminar entre buenos y malos usos. El objetivo de la lingüística es realizar la descripción e historia de todas las lenguas, al igual que encontrar los principios generales de sus funcionamientos. Es una parte de la semiología, una subdisciplina dentro de la psicología social y, en última instancia, de la psicología. (Kornfeld, 2020)

6.3.1.5. Pedagogía. Es una ciencia que no se limita a la transmisión práctica de los saberes ni se detiene en la importante realidad del currículo y los contenidos. Su rol, por tanto, es de proyecciones profundas y procura la síntesis. (Liscano, 2007)

6.3.1.6. Sociología. Su objeto de estudio es la sociedad humana y las diversas colectividades, asociaciones, grupos e instituciones sociales que los humanos forman. Estudia también la medida en que su condición debe ser explicada socialmente, así como los resultados de sus intenciones y comportamiento. (Giner, 2010)

6.3.1.7. Psicología. Es una ciencia que estudia la conducta del ser humano, sus experiencias íntimas y las relaciones entre ambas. También se ocupa de los órganos que ejercen

influencias sobre la experiencia y el comportamiento y las conexiones de esta con el individuo. (Wolff, 2005)

6.3.1.7.1 Psicología del color. Es una rama de la psicología que está dedicada a estudiar los efectos de los colores en la percepción y conducta humana. Este en realidad depende también de la apreciación, en la que se involucra el cerebro y los mecanismos del sentido de la vista. (Diez, 2020)

6.3.1.7.2 Psicología Educativa. Es una ciencia que se identifica con dos campos de estudios: La psicología y las ciencias de la educación. Estudia los mecanismos del aprendizaje de un individuo y los factores que intervienen en los centros educativos y que influyen de forma indirecta en la enseñanza, encargándose no solo del lado positivo sino también del negativo. (Anton, 2020)

6.3.2. Artes.

6.3.2.1. Artes gráficas. Es un término que aparece luego de la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg hacia 1450, como forma de agrupar todos los oficios que se relacionaban con la impresión tipográfica, como era la encuadernación, el terminado y todas las variantes. Designa a un conjunto de técnicas, trabajos y profesiones que intervienen en la gráfica o en la editorial, incluyen áreas como el diseño gráfico. (Sanchez, 2020)

6.3.2.2. Tipografía. Arte de ordenar las letras y el texto de manera que la copia sea legible, clara y visualmente atractiva para el lector. La tipografía implica estilo de fuente, apariencia y estructura, cuyo objetivo es provocar ciertas emociones y transmitir mensajes específicos. Sus inicios se remontan al Siglo XI, durante la innovación del tipo

móvil. Antes de la era digital, la tipografía era un oficio especializado asociado con libros y revistas, y eventualmente con obras públicas. (Hannah, 2020)

6.3.2.3. Literatura. Es una de las bellas artes. Según María Moliner, es el arte que emplea la palabra como medio de expresión, oral o escrita. Por otro lado, no necesariamente debe ser tomada como una actividad artística, también existe la literatura vinculada a otros objetos de estudio como la literatura científica, médica, entra otras. (Paúls, 2020)

6.3.3. Teorías.

6.3.3.1. Teoría del Color. Es un conjunto de conocimientos y normas que permiten manejar los colores, sean de luz o pigmentos, para conseguir el efecto que se quiere. Es una sensación producida por el reflejo de la luminosidad en la materia y transmitida por el ojo al cerebro. La materia capta las longitudes de onda que componen, excepto las que corresponden a dicho color que se observa y que son reflejadas. (FotoNostra, 2020)

6.3.3.2. Teoría de Gestalt. Es una corriente de la psicología moderna, cuyos exponentes más reconocidos han sido los teóricos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin. “El todo es siempre más que la suma de sus partes”. Esta frase revela exactamente los principios de la teoría de esta corriente: En el ámbito de las artes gráficas, este estudio de la percepción es fundamental a la hora de analizar cómo el ojo humano lee un determinado esquema, como distingue las formas y los elementos que lo componen y la unidad del mensaje y del significado. (Dorignac, 2020)

6.3.3.3. Teoría del diseño. Marca las pautas y las bases de la materia. El conocimiento sólido sobre todos los aspectos relacionados con el tema determina, junto con la creatividad del diseñador, la calidad de los trabajos realizados por él mismo. (Ruiz, 2020)

6.3.4. Tendencia.

6.3.4.1. Fondos con texturas semirealistas. La tendencia de utilizar fondos basados en fotografías y gráficos semirealistas como, pintura, naturaleza, texturas, entre otras, está muy presente en el 2020. Se podrá encontrar en publicidad, videos, sitios web y sobre todo en el diseño editorial. Con la utilización de distintos colores y movimiento se consigue un resultado muy vistoso. (Ensenyat, 2020)

6.3.4.2. Ilustración lineal. Es un estilo de ilustración esquemática y simplificada. Como tal, es ideal para transmitir conceptos e ideas. Se ve limpio, elegante y discreto. El arte lineal es uno de los estilos de decoración preferidos en las tendencias de diseño gráfico 2020. (Pavlova, 2020)

6.3.4.3. Ilustración simplificada. Los diseñadores a menudo incorporan ilustraciones para transmitir conceptos e ideas y comunicar mejor los mensajes. Cuando se trata de tendencias de diseño gráfico 2020, las ilustraciones simples serán la mejor opción. La falta de detalles permite centrarse no en el arte en sí, sino en el mensaje que transmite. (Pavlova, 2020)

6.3.4.4. Formas geométricas. La tendencia de utilizar formas geométricas son las más llamativas en el mundo del diseño gráfico. La simplicidad que tiene el uso de figuras le da un toque vanguardista y equilibrado. Este es un recurso muy fácil de utilizar, pero muy difícil de dominar de manera correcta. (Ensenyat, 2020)

6.3.4.5. Estilo monocromático. Una tendencia importante para los diseñadores gráficos y web que usan un efecto de color monocromático en las imágenes. Resulta que ahora se ha convertido en una versión aún más simplificada. (Pavlova, 2020)

6.3.4.6. Tipografía. Han tomado un rol bastante importante en la tendencia de del 2020, marcas desde bebidas a moda han optado por este recurso. Los contornos en los textos

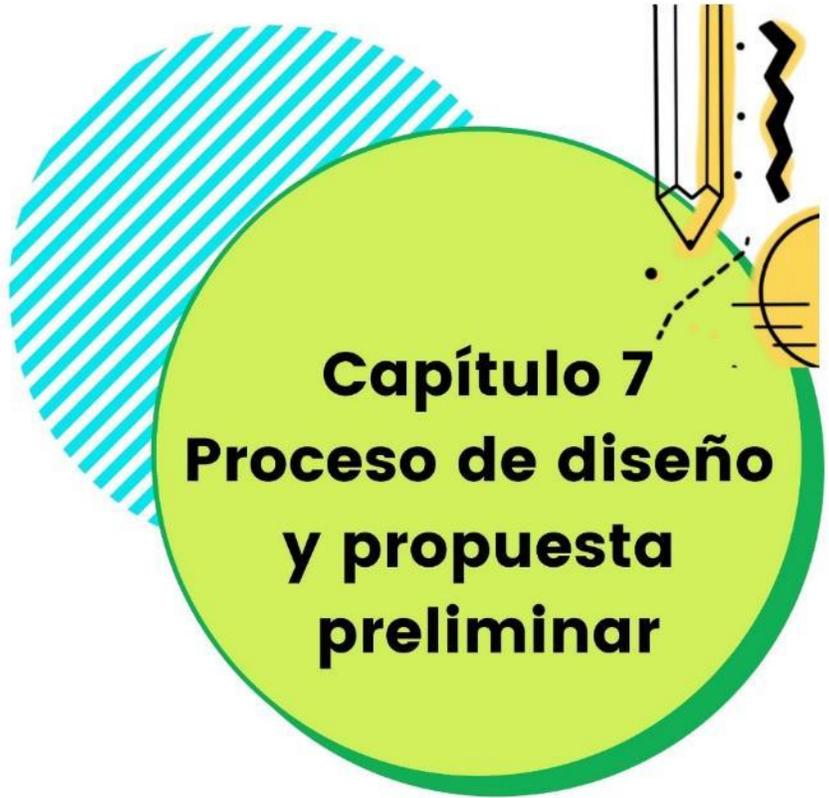
aparecieron para quedarse. La tipografía cinética es bastante popular. Su uso es versátil y genera equilibrio en la composición. (Astocondor, 2020)

6.3.4.7. Composición asimétrica. Una composición asimétrica es aquella en la que una parte pesa más que las otras. La mayoría de las veces se puede establecer que esa desigualdad se establece con respecto a un eje perpendicular a las partes. Tiene un solo eje y es bidimensional. Permite más libertad de composición y organizar letárgicamente los elementos. (Pavlova, 2020)

6.3.4.8. Tablero de tendencias. Se ejemplifica de manera gráfica las tendencias relacionadas con el proyecto. Ver anexo 4.



Imágenes recuperadas de Pexels

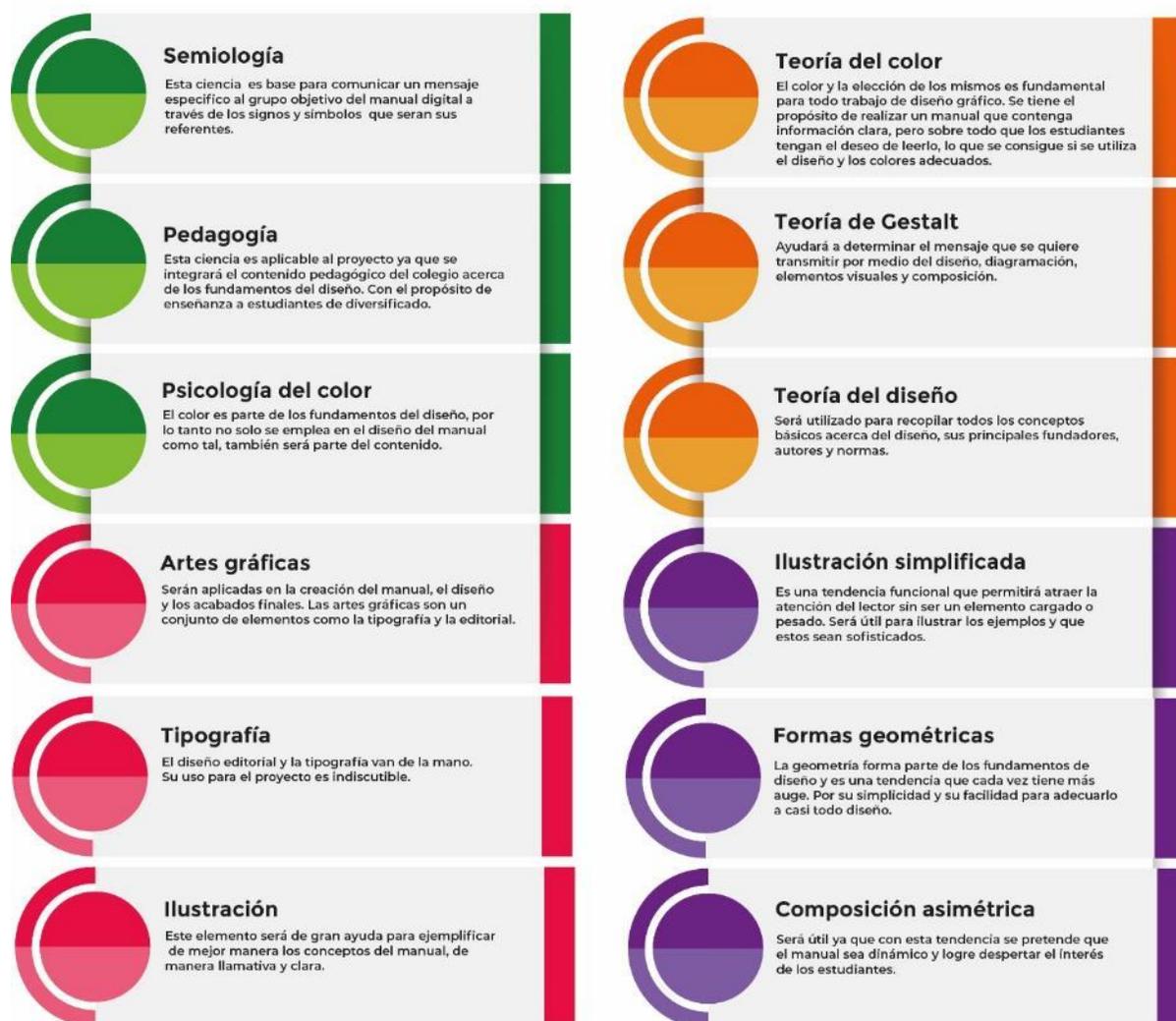
A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with a light blue and white diagonal striped pattern. To the right, a stylized pencil icon is shown with a yellow body and a black eraser, positioned as if drawing a dashed line on a surface. The text is centered within the green circle.

Capítulo 7
Proceso de diseño
y propuesta
preliminar

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

Ciencias, Artes, Teorías y Tendencias



7.2 Conceptualización

7.2.1. Método. El método que será utilizado en la conceptualización es la técnica de analogías forzadas. Su creador es William Gordon, inventor de la sinéctica, método creativo basado en el uso de las analogías. Consiste en resolver problemas al separar la mente de la problemática principal para tener una percepción amplia. Esto se consigue por medios de ideas alejadas totalmente del proyecto. Lo que resulta en la obtención de conceptos innovadores y desafiantes.

7.2.1.1. Aplicación del método.



Para esta técnica se elige una palabra completamente opuesta al trabajo que se esté realizando. Se extraen las ideas principales y se combinan con el tema del proyecto para crear nuevos conceptos. En este caso se utilizó la palabra, películas.

7.2.2. Definición del concepto.

- Manual digital orientado al aprendizaje de los fundamentos de diseño gráfico y el desarrollo de la creatividad.
- Manual digital que expone los fundamentos de diseño gráfico para desatar la creatividad.
- Manual digital acerca de los fundamentos de diseño gráfico que transporta a la mente de los estudiantes a nuevos horizontes.
- Manual digital que transmite conceptos e ideas acerca de los fundamentos de diseño gráfico.

“Manual de enseñanza digital acerca de los fundamentos del diseño gráfico, orientado a desarrollar la creatividad de los estudiantes”.

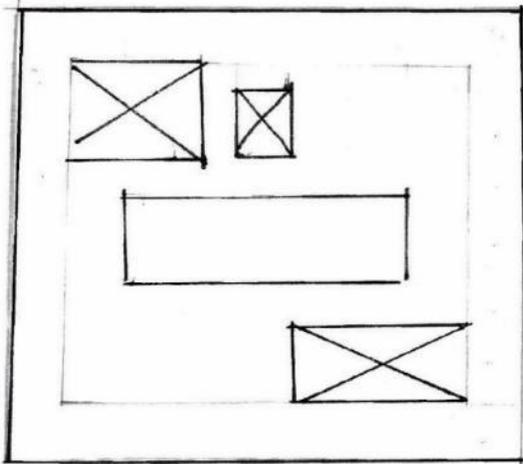
Este proyecto tiene el propósito del aprendizaje y el desarrollo de la creatividad en estudiantes de diversificado. Esta frase resume lo que se planea conseguir, transmitir e implementar. Dada la pandemia del 2020 y la incertidumbre que esto conlleva, se decidió realizar el manual de manera digital, para facilitar su utilización.

7.3 Bocetaje

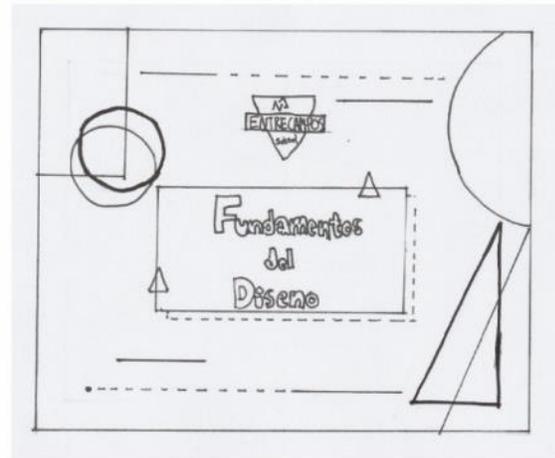
7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso de portada propuesta "A"

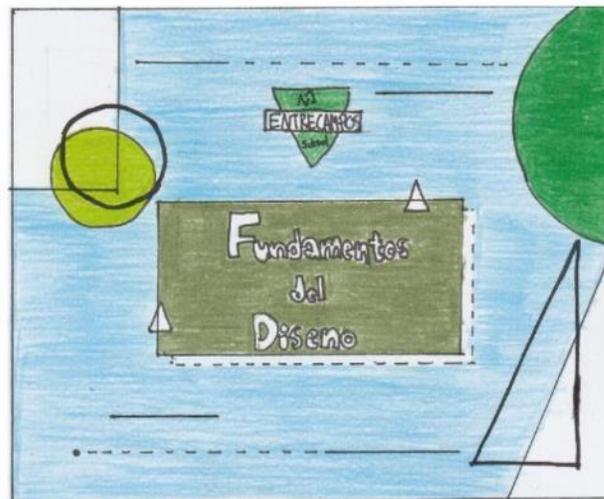
1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

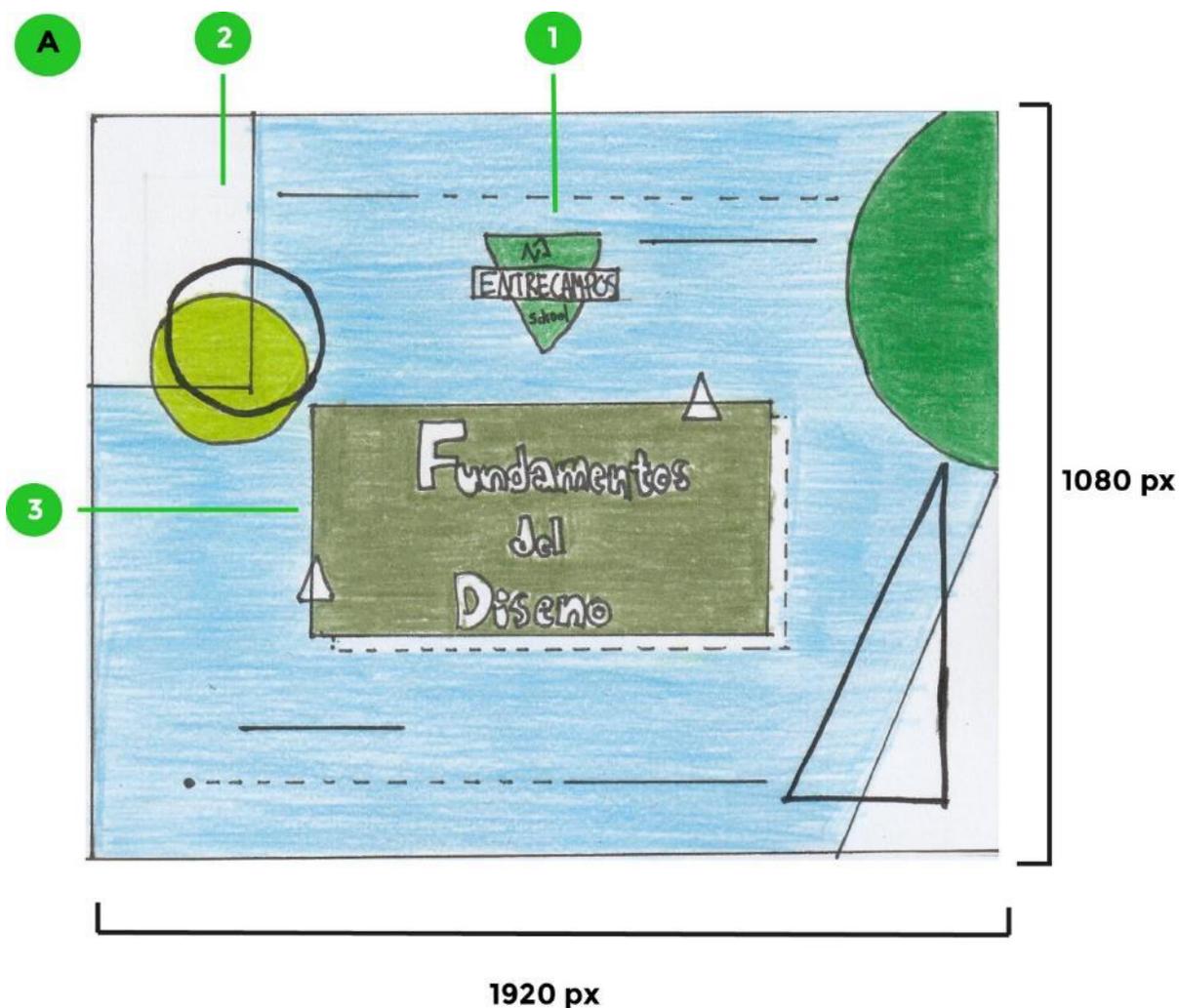


3 1920 x 1080 px



7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de portada propuesta "A"



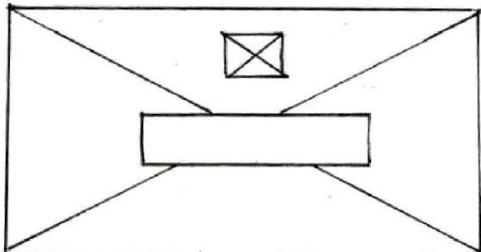
Identificación de elementos:

1. Isologo de Colegio Entrecampos.
2. Figuras geométricas.
3. Título descriptivo.

7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso portada propuesta “B”

1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

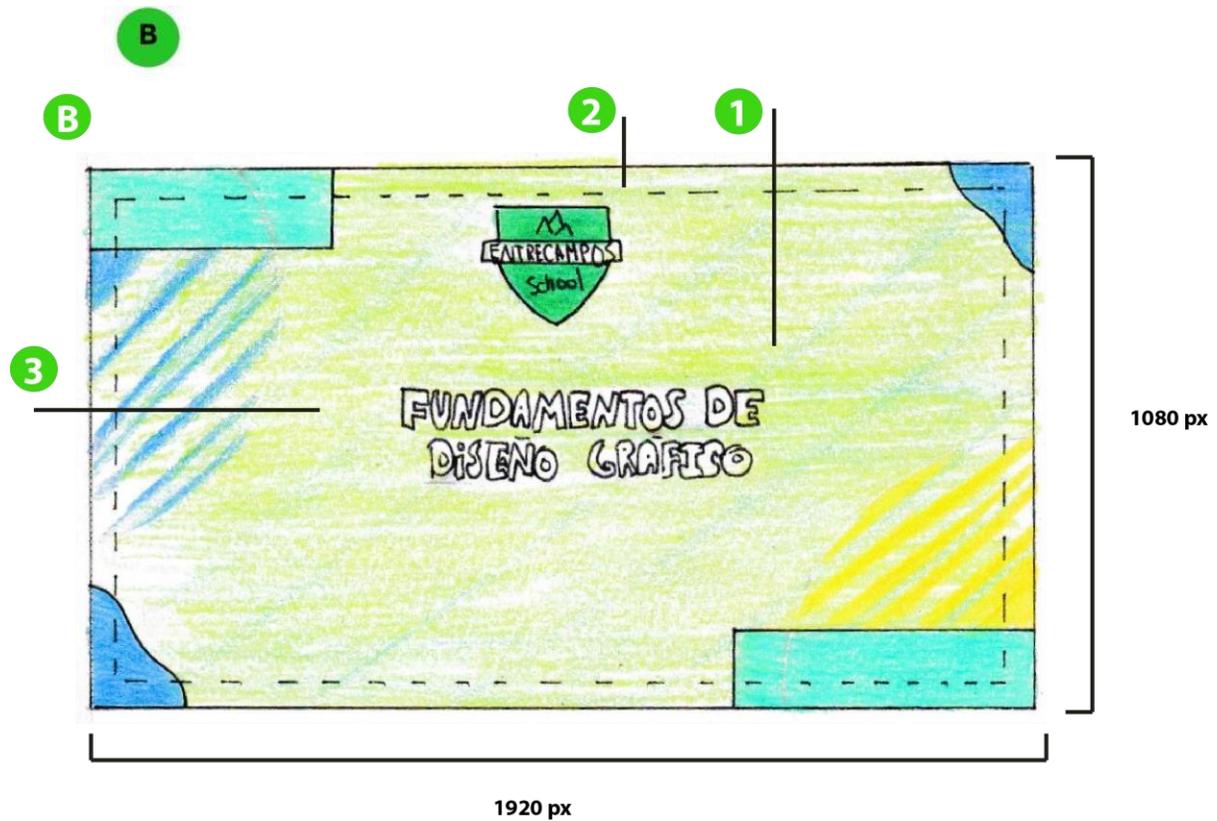


3 1920 x 1080 px



7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de portada propuesta "B"



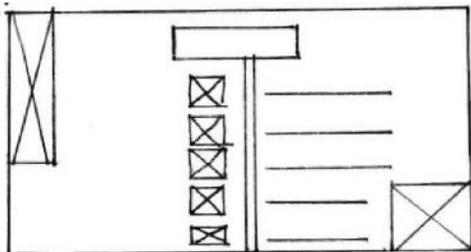
Identificación de elementos:

1. Título descriptivo.
2. Isologo de Colegio Entrecampos.
3. Gráficos de figuras geométricas

7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso de página índice

1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

A wireframe sketch of a page index layout with content. The title "ÍNDICE" is centered at the top. Below it is a table with two columns: page numbers and page titles. The table is enclosed in a dashed border.

ÍNDICE	
02	X0110X110
04	X0110X110X
05	X0110X110X1
07	X0110X110X10
11	X0110X110X1

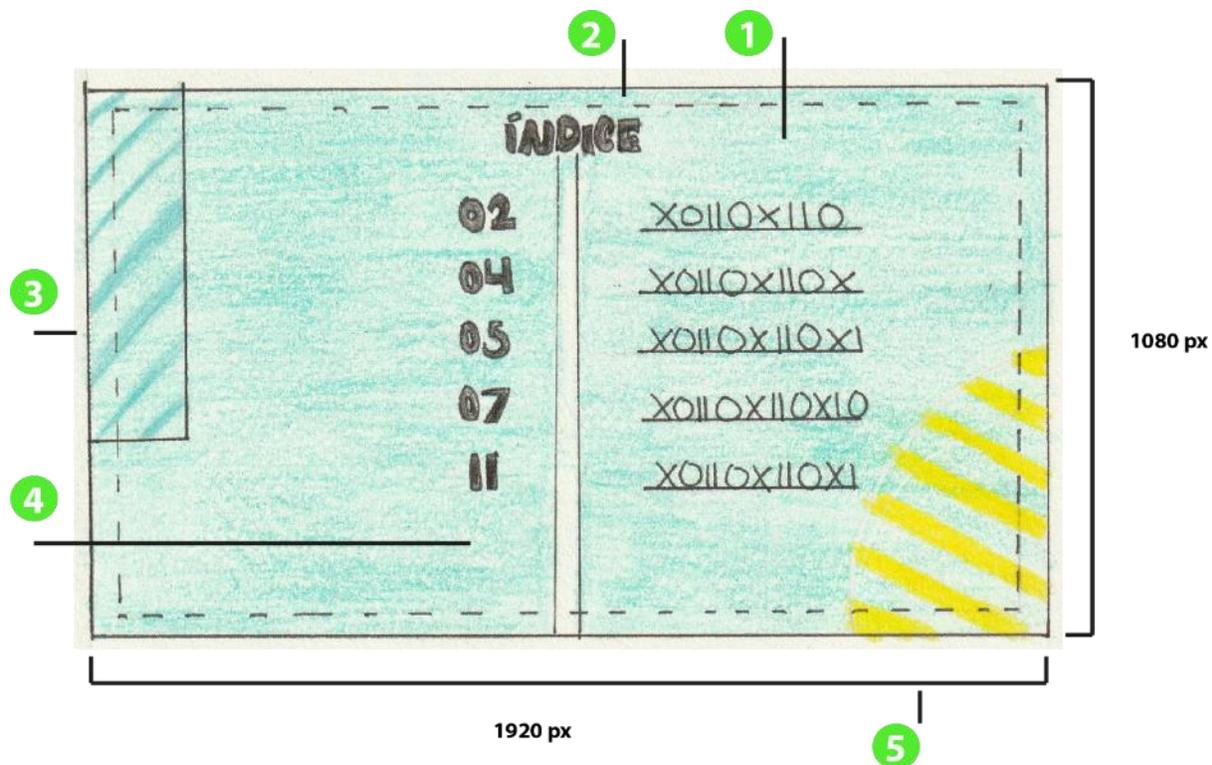
3 1920 x 1080 px

The final colored page index layout. The background is a light teal color. The title "ÍNDICE" is centered at the top. Below it is a table with two columns: page numbers and page titles. The table is enclosed in a dashed border. There are diagonal hatching patterns in the top-left and bottom-right corners.

ÍNDICE	
02	X0110X110
04	X0110X110X
05	X0110X110X1
07	X0110X110X10
11	X0110X110X1

7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de página índice



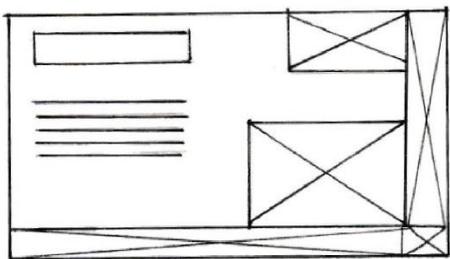
Identificación de elementos:

1. Títulos de contenido.
2. Título.
3. Figuras geométricas.
4. Números de páginas.
5. Gráficos de figuras geométricas.

7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso de página interior de manual

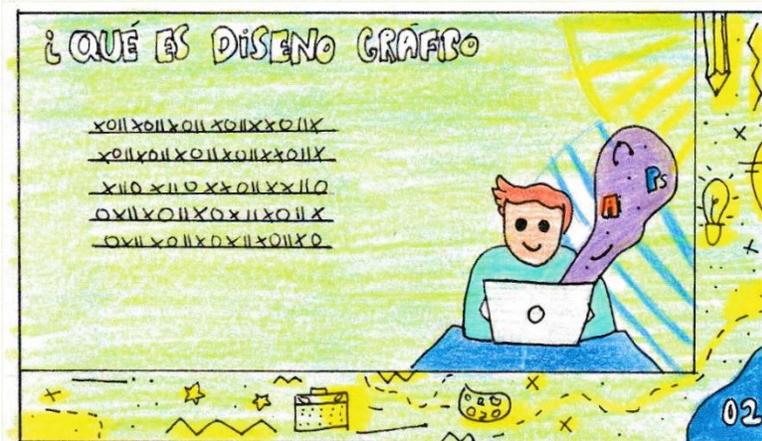
1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

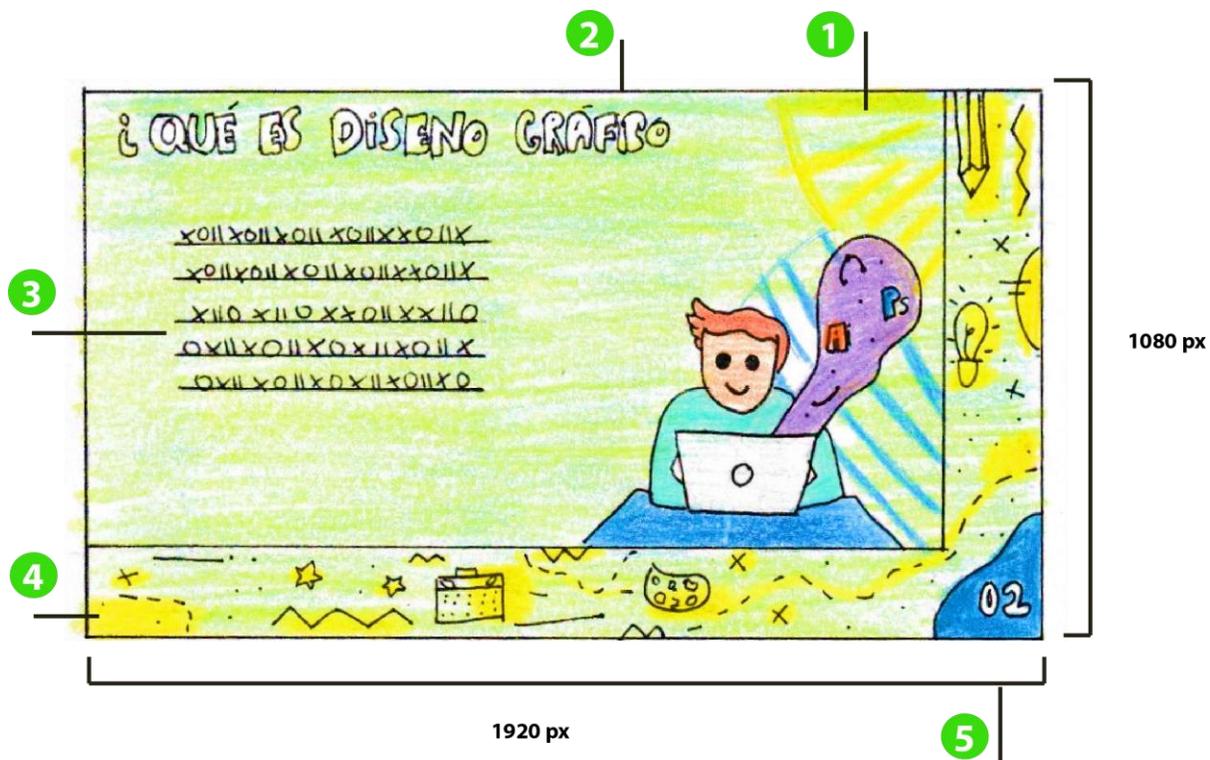


3 1920 x 1080 px



7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de página interior de manual



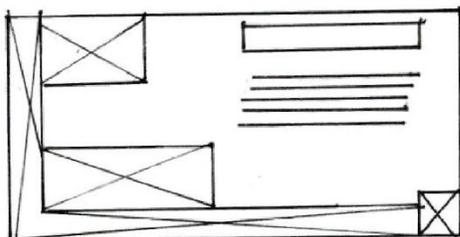
Identificación de elementos:

1. Ilustración de un chico con su computadora.
2. Título.
3. Texto descriptivo.
4. Ilustraciones simplificadas.
5. Número de página.

7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso de página interior de manual

1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

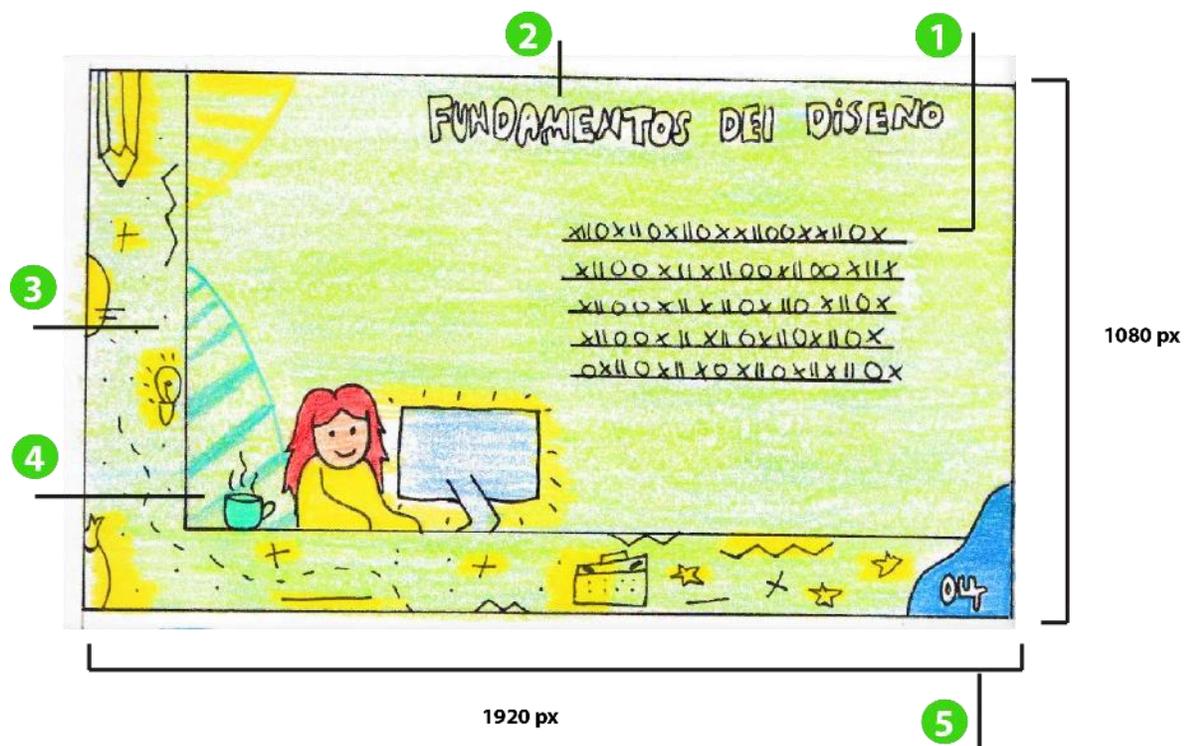


3 1920 x 1080 px



7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de página de manual



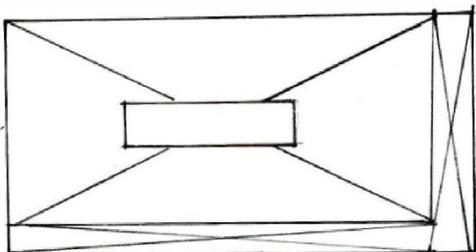
Identificación de elementos:

1. Texto.
2. Título descriptivo.
3. Ilustraciones simplificadas.
4. Ilustración de una chica en su escritorio.
5. Número de página.

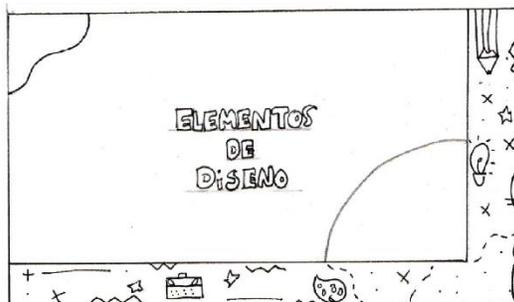
7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso de página intermedia

1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

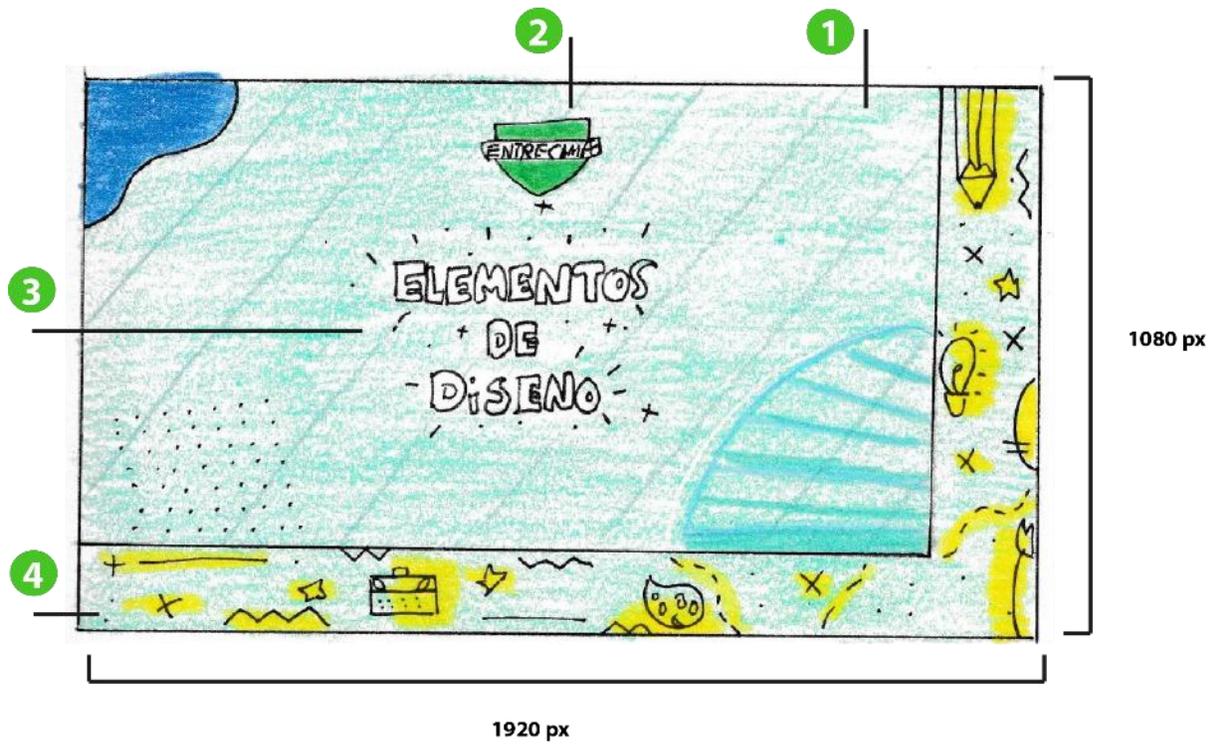


3 1920 x 1080 px



7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de página intermedia



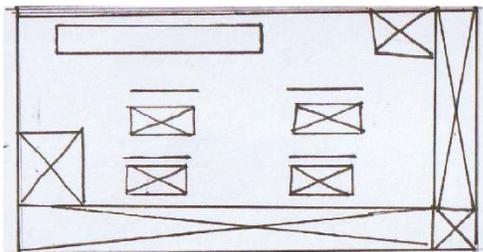
Identificación de elementos:

1. Fondo con textura.
2. Isologo del Colegio Entrecampos.
3. Título.
4. Ilustraciones simplificadas.

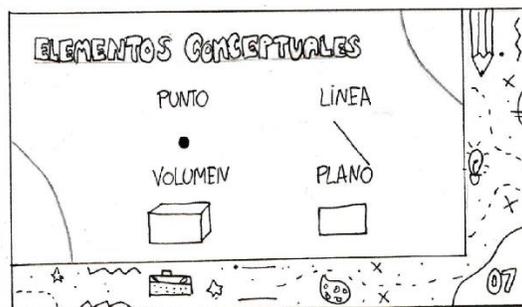
7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Proceso de página de ejemplos

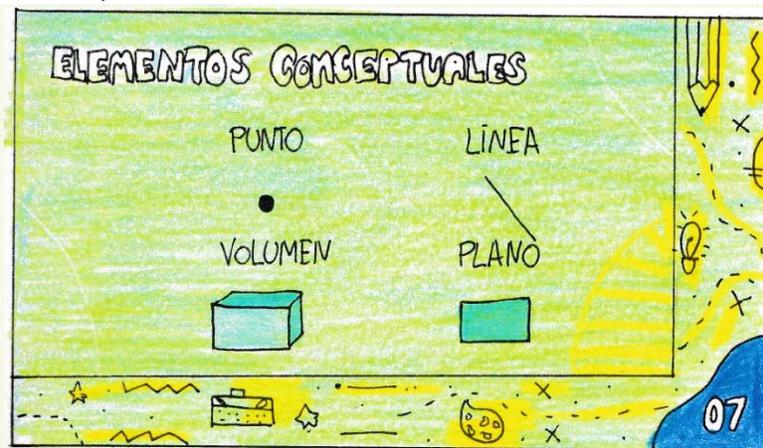
1 1920 x 1080 px



2 1920 x 1080 px

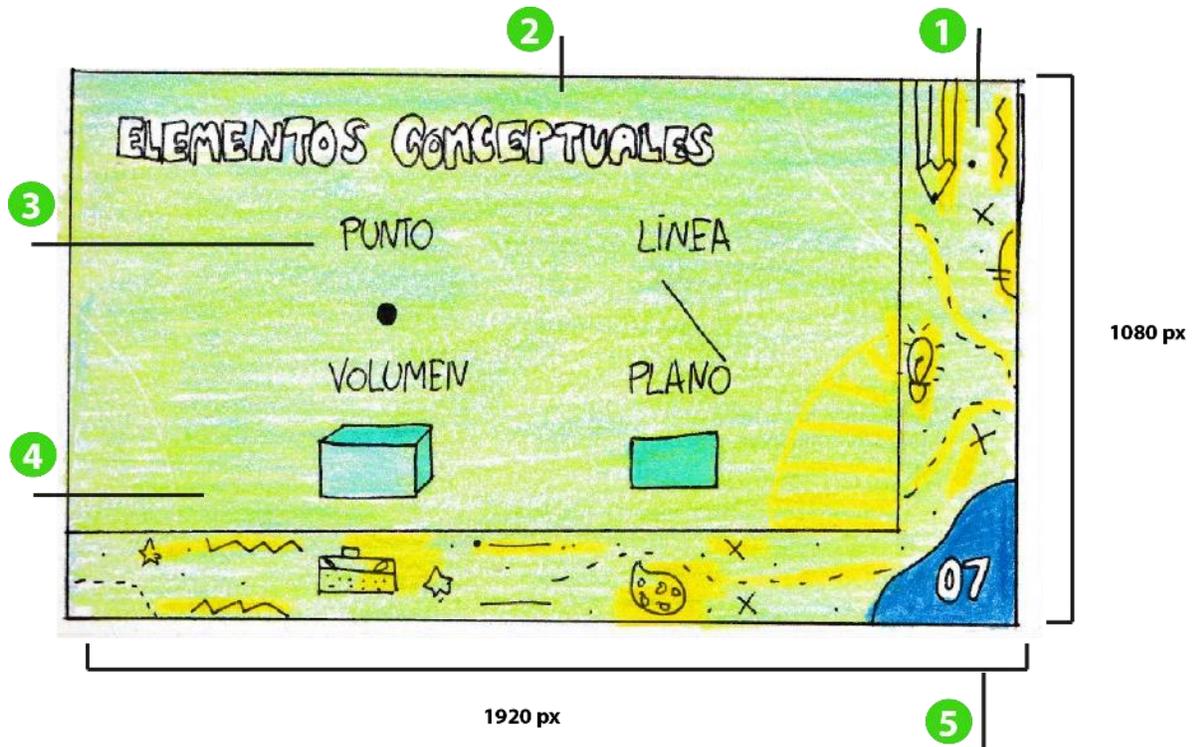


3 1920 x 1080 px



7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Boceto final de página de ejemplos



Identificación de elementos:

1. Ilustraciones simplificadas.
2. Título.
3. Ejemplos de elementos conceptuales.
4. Número de página.

7.3.1. Proceso de Bocetaje.

Prueba tipográfica

Poppins

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

123456789

BRUSH CRUSH

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

012356789



H: 45° S: 65% B: 98%
R: 251 G: 214 B: 86
#: FBD656



H: 108° S: 72% B: 81%
R: 82 G: 209 B: 56
#: 52D138

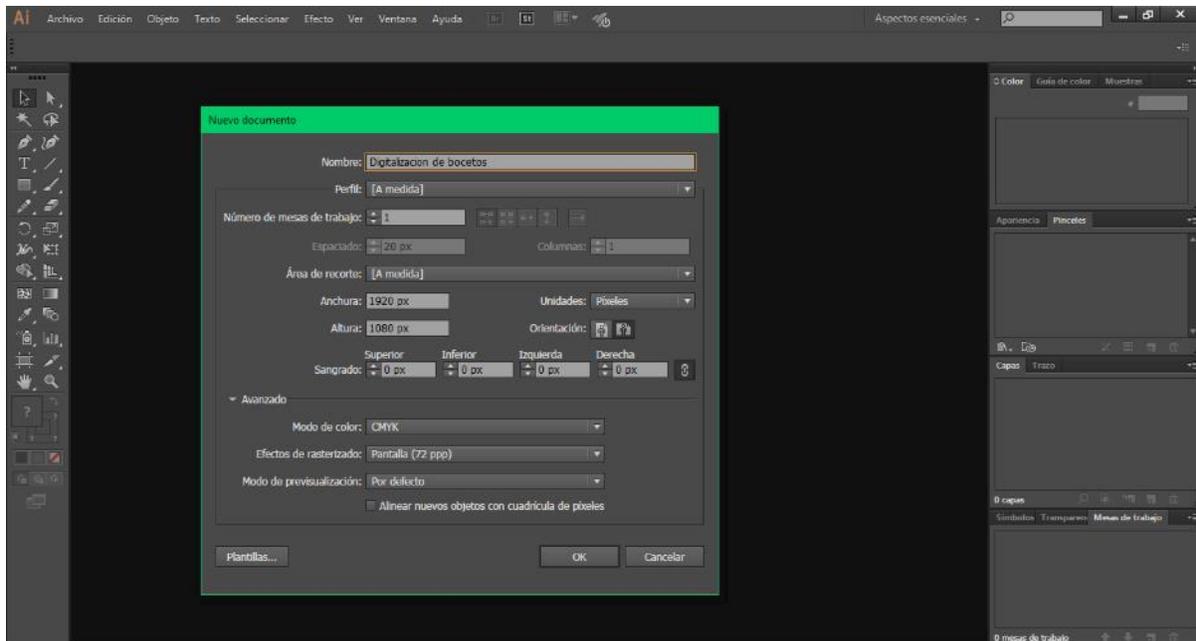


H: 201° S: 88% B: 97%
R: 29 G: 164 B: 248
#: 1DA4F8

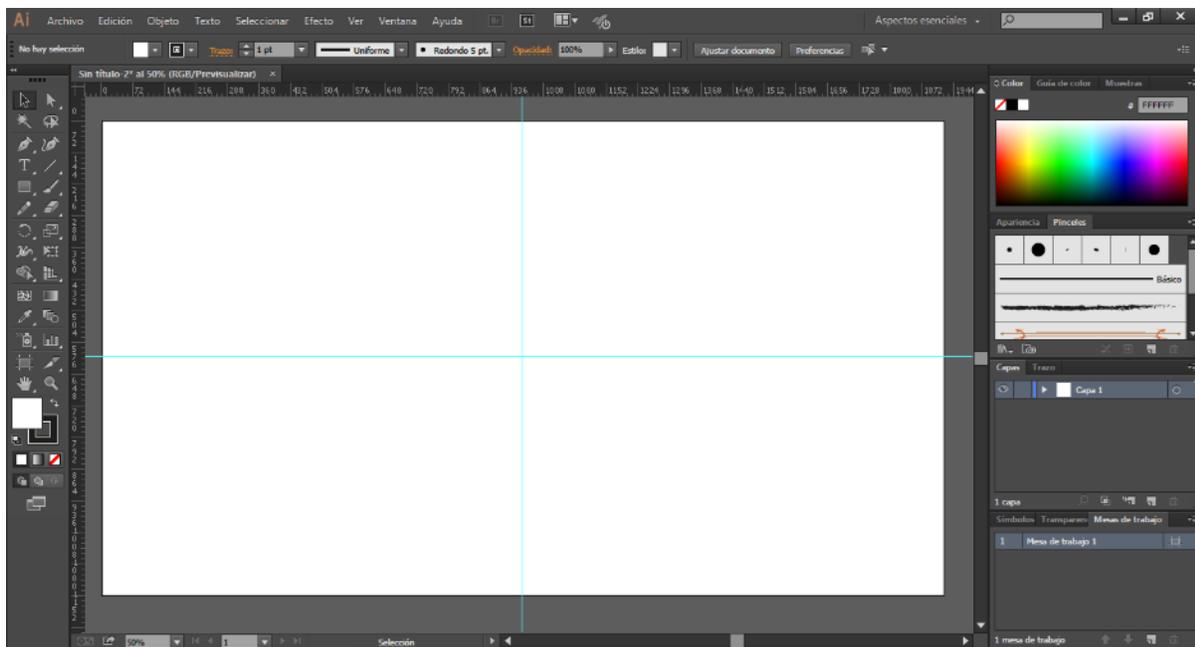


H: 196° S: 100% B: 50%
R: 0 G: 93 B: 130
#: 005D82

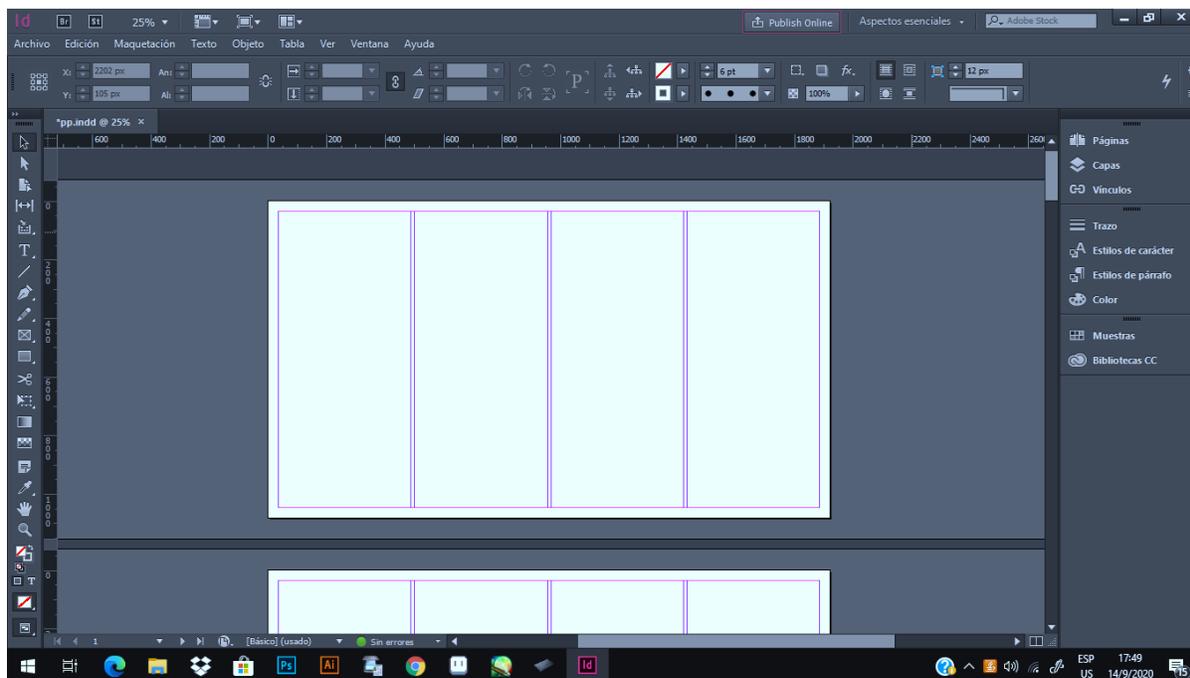
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 1: Apertura de nuevo documento de Adobe Illustrator, con las medidas 1920 x 1080 px que tendrá el manual.



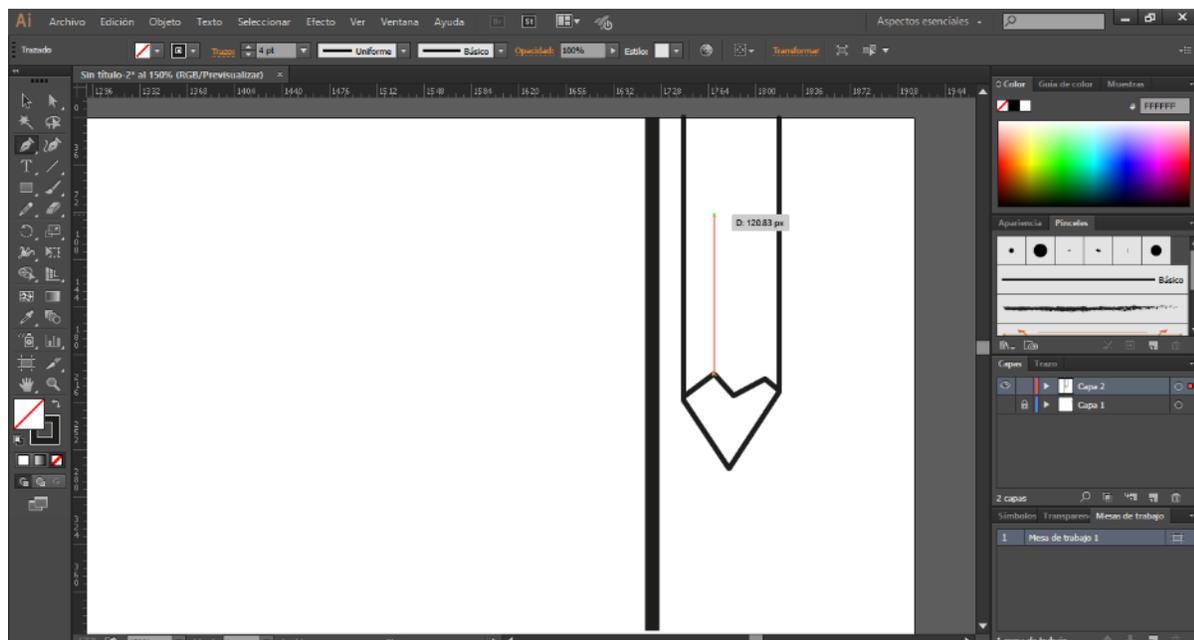
Paso 2: La creación de este documento ayudará a establecer el tamaño de los vectores e ilustraciones que se incluirán en el manual.



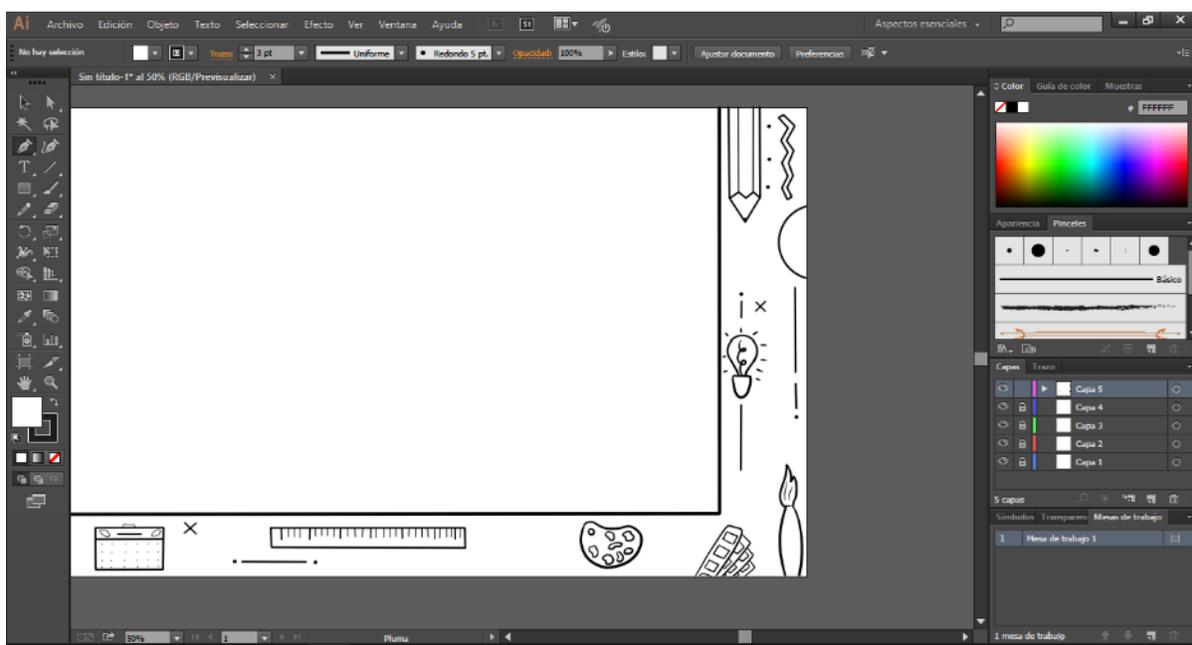
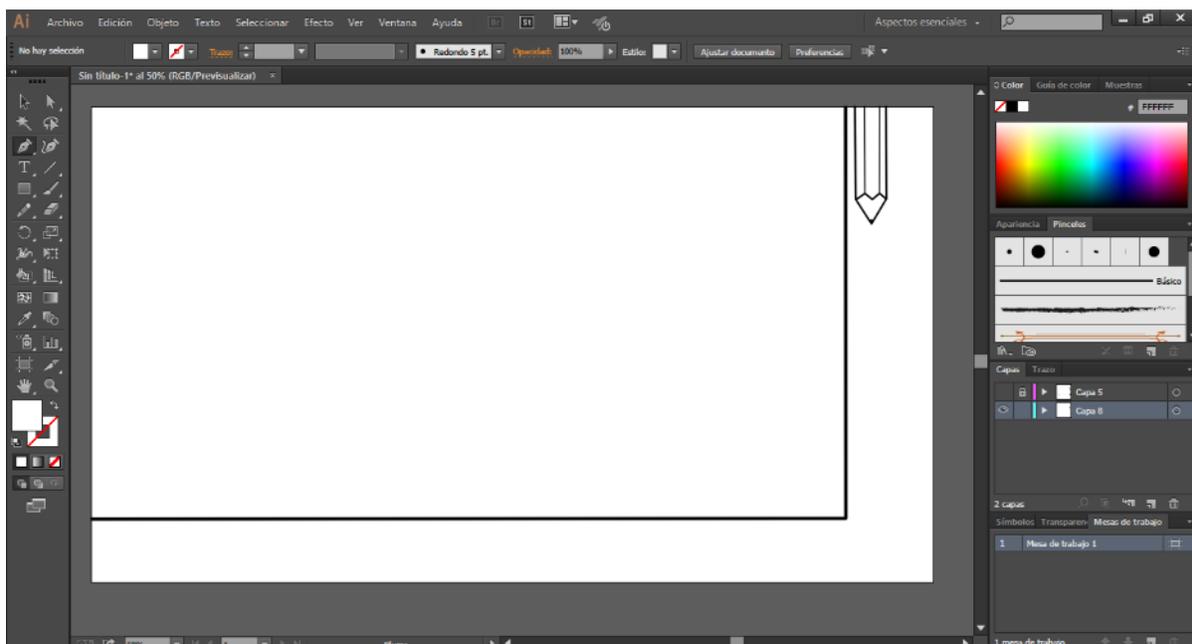
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 3: Apertura de nuevo documento de Adobe InDesign, con las medidas 1920 x 1080 px. Con cuatro columnas para diagramar los elementos incluidos en el manual.



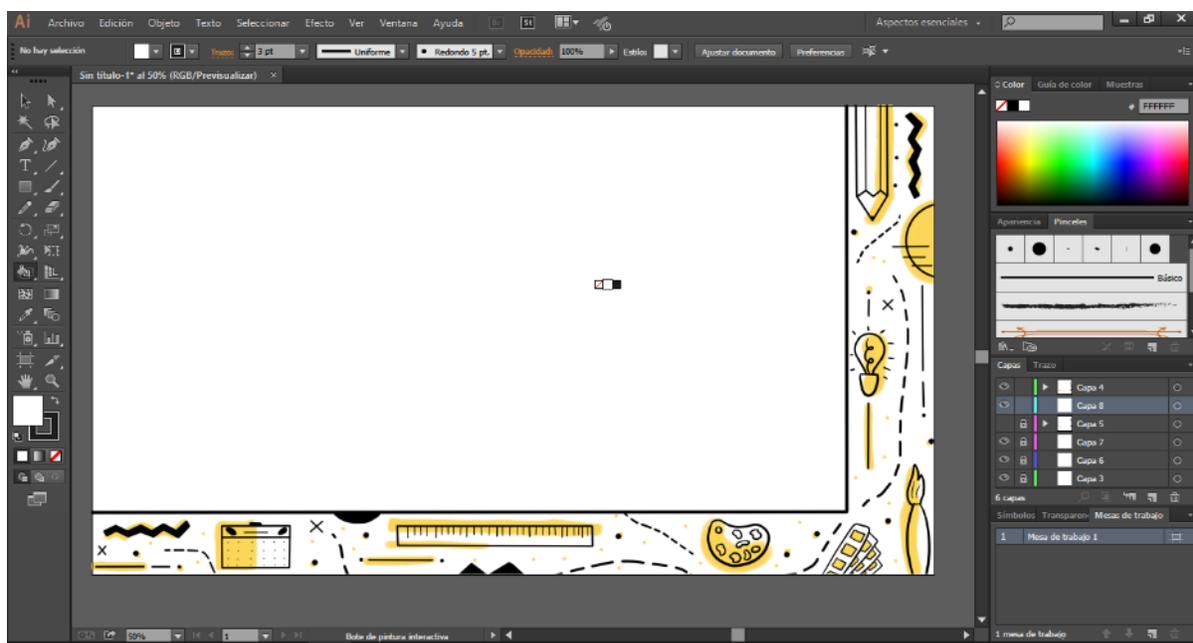
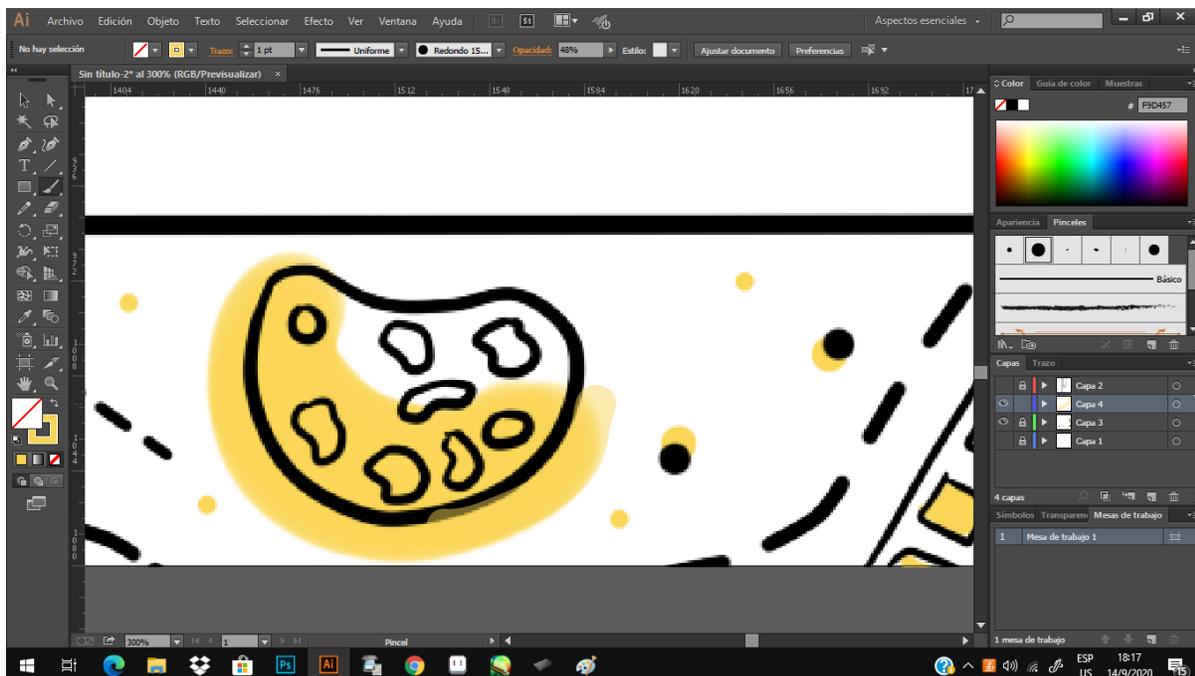
Paso 4: Creación de ilustraciones simplificadas para los bordes de las páginas, con la ayuda de la herramienta pluma para diseñar las figuras de lápices, pinceles, entre otros.



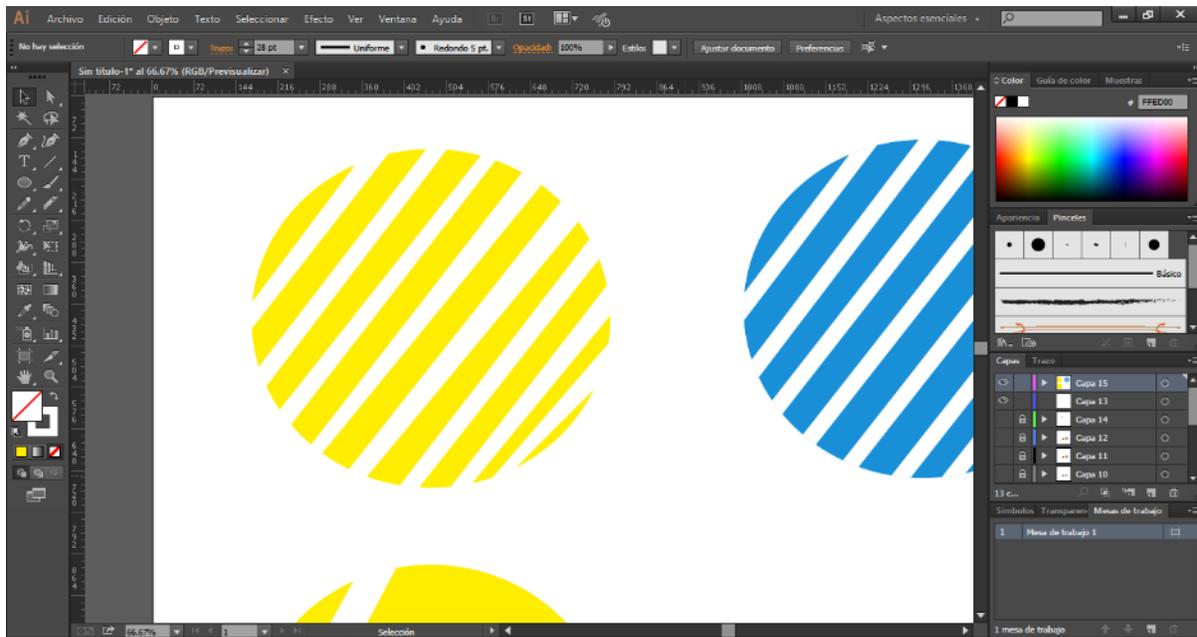
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.



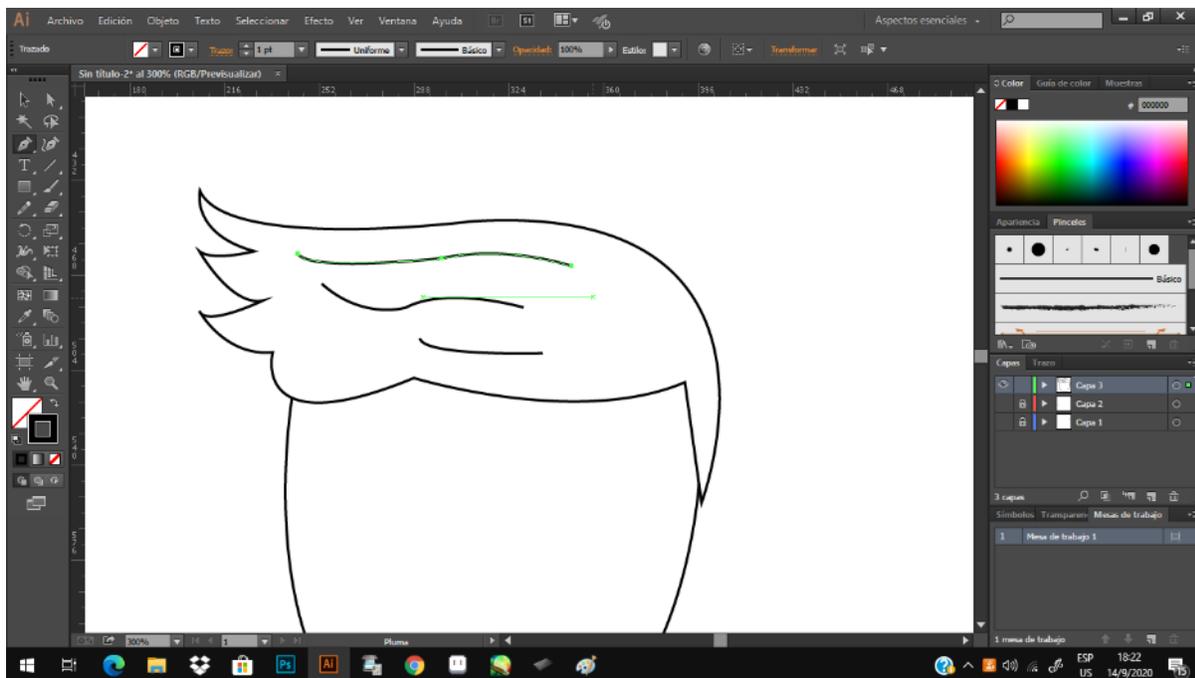
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 3: Agregar color a las ilustraciones simplificadas con la ayuda de la herramienta pincel.



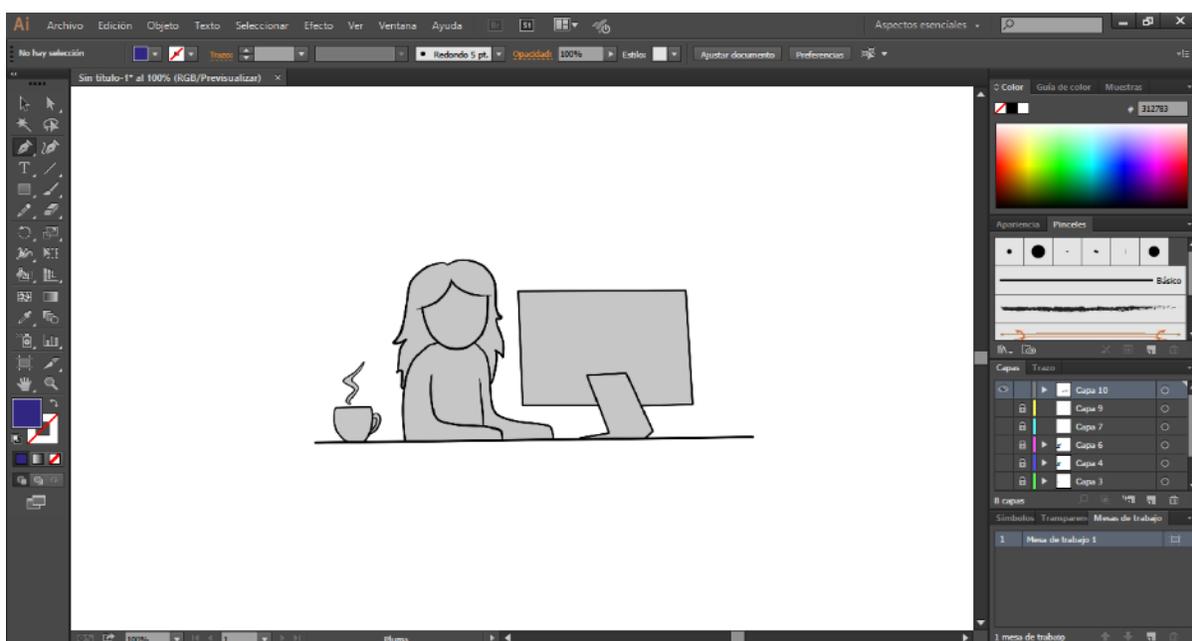
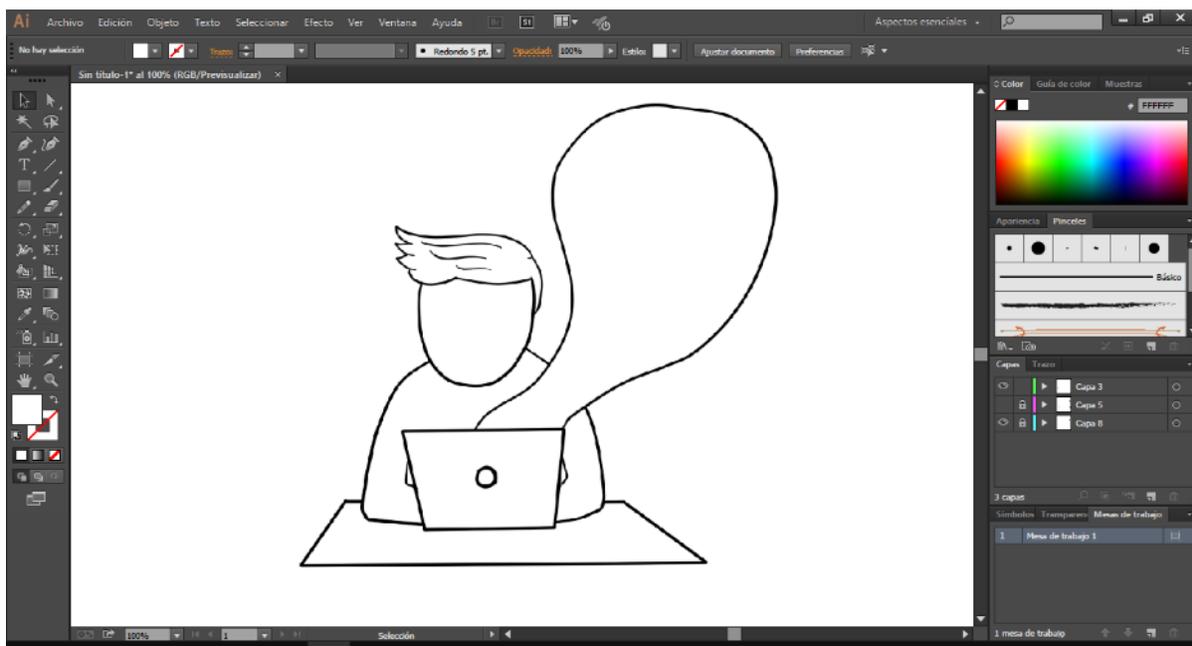
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 4: Creación de vectores de figuras geométricas.



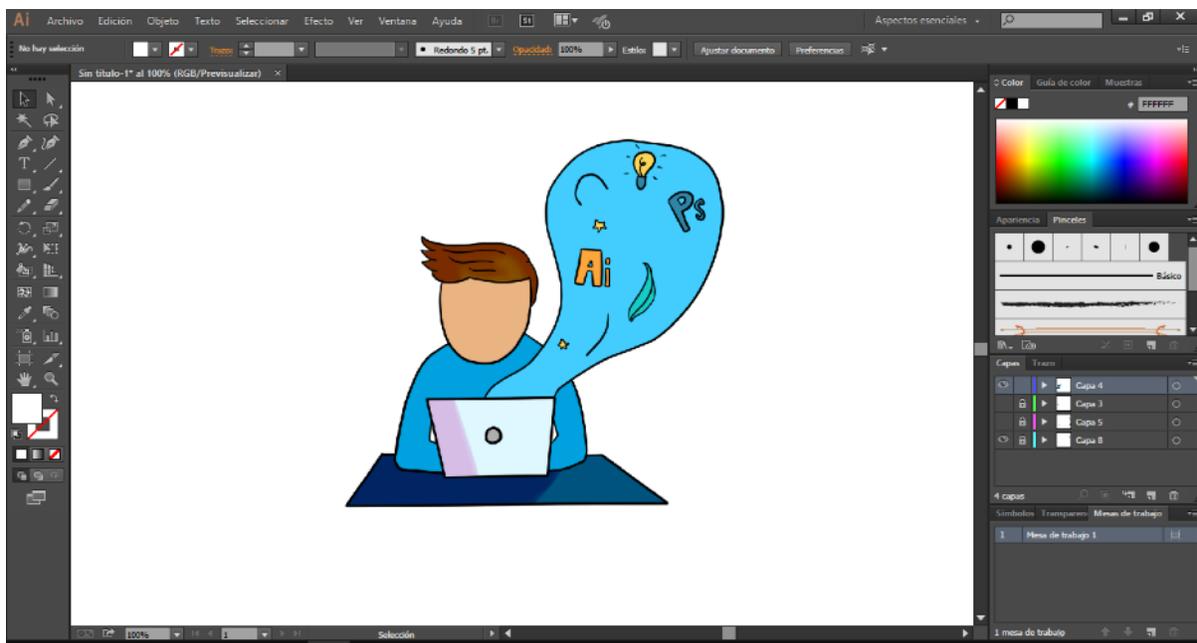
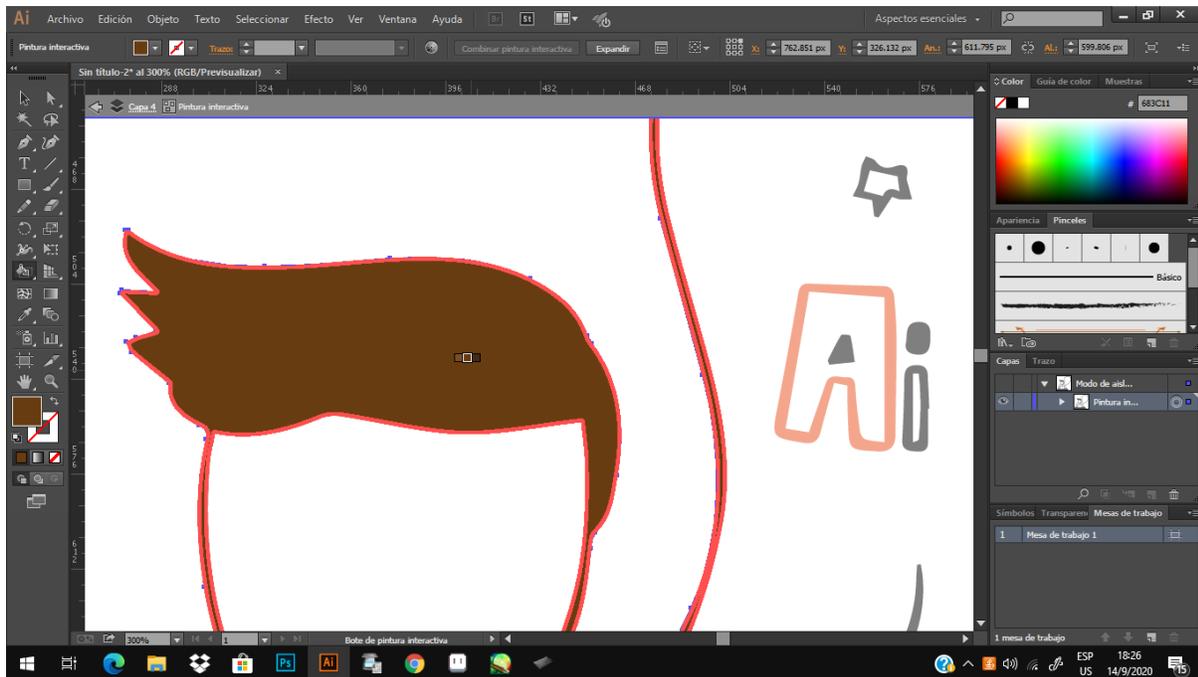
Paso 5: Digitalización de ilustraciones con la herramienta pluma.



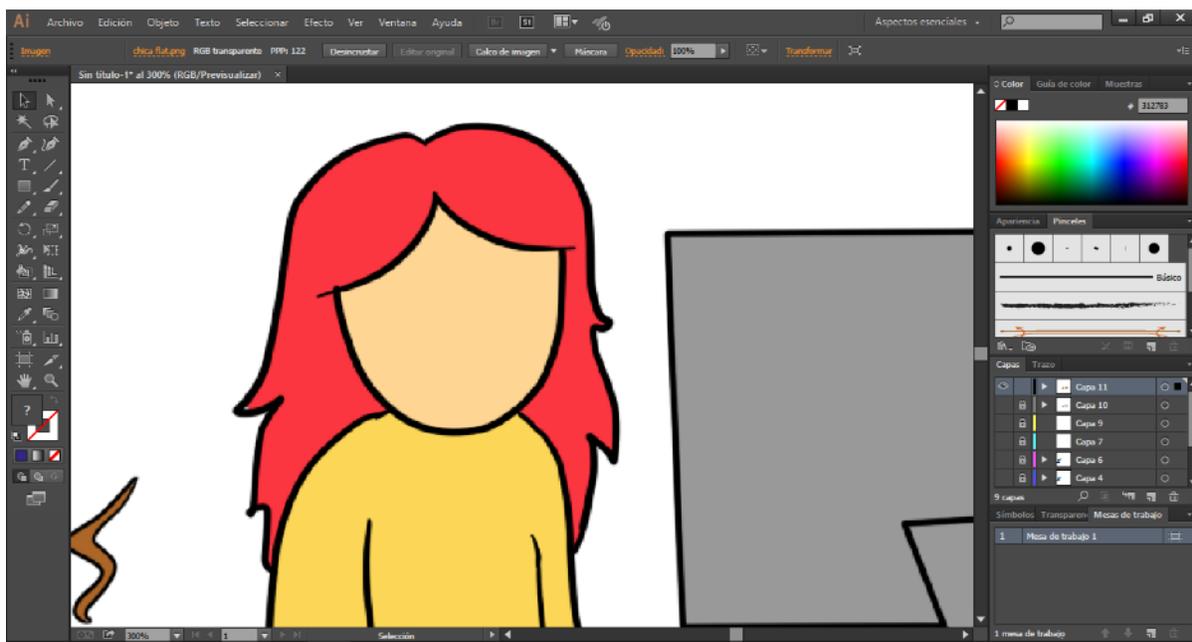
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.



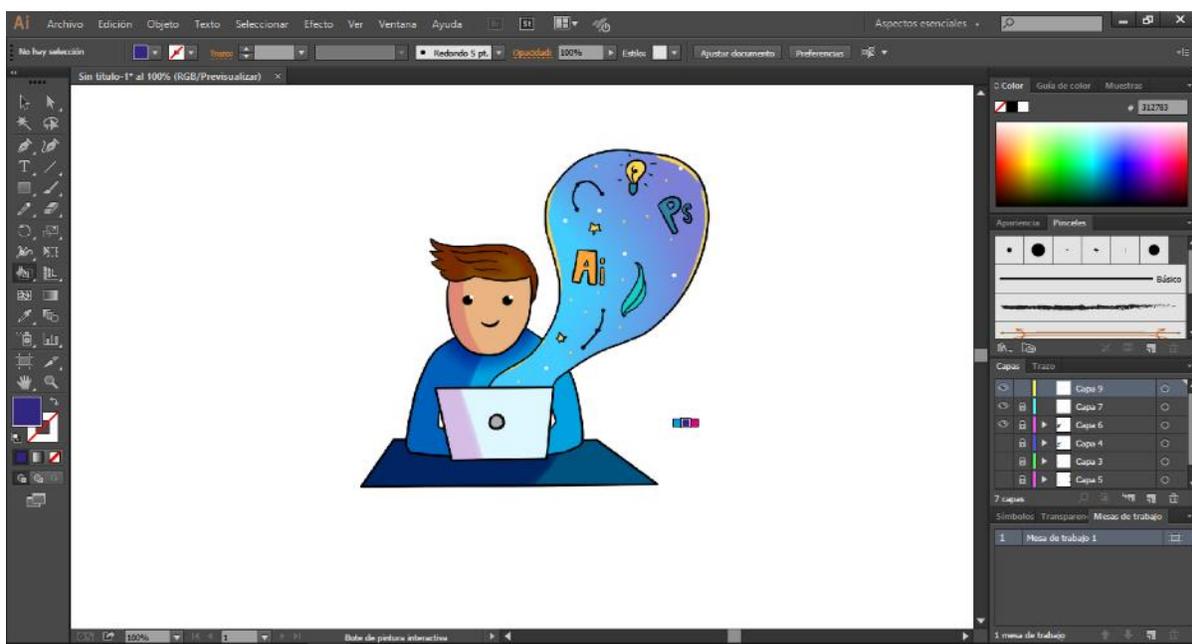
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 6: Agregar color a las ilustraciones con la herramienta de bote de pintura interactiva.



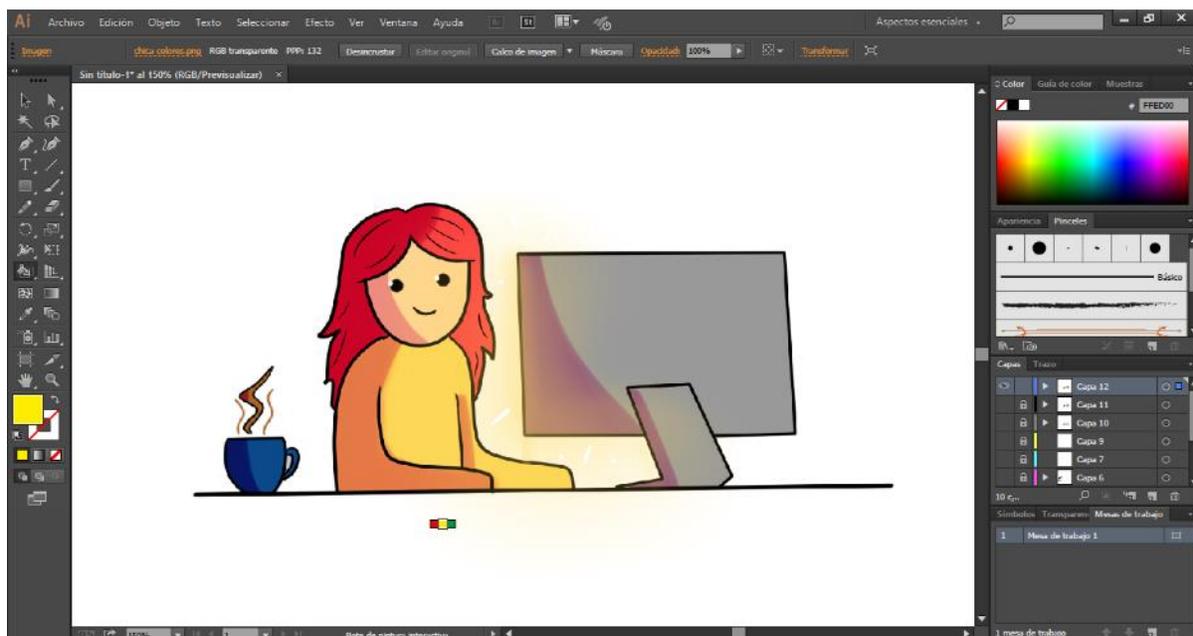
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.



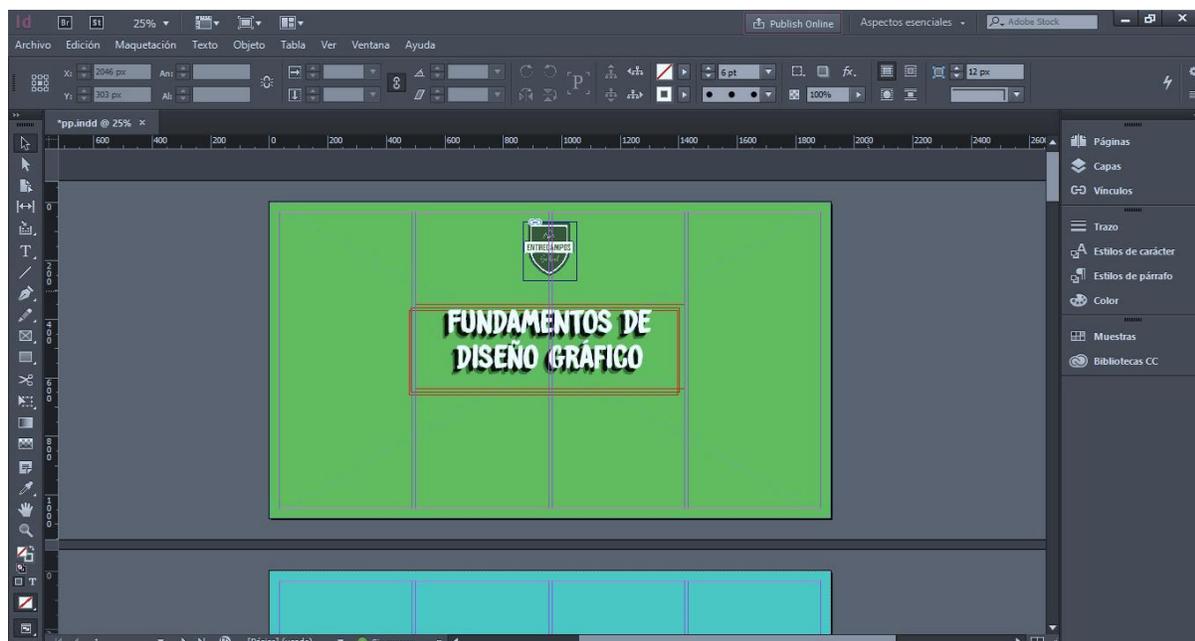
Paso 7: Colocar sombras y últimos detalles a las ilustraciones.



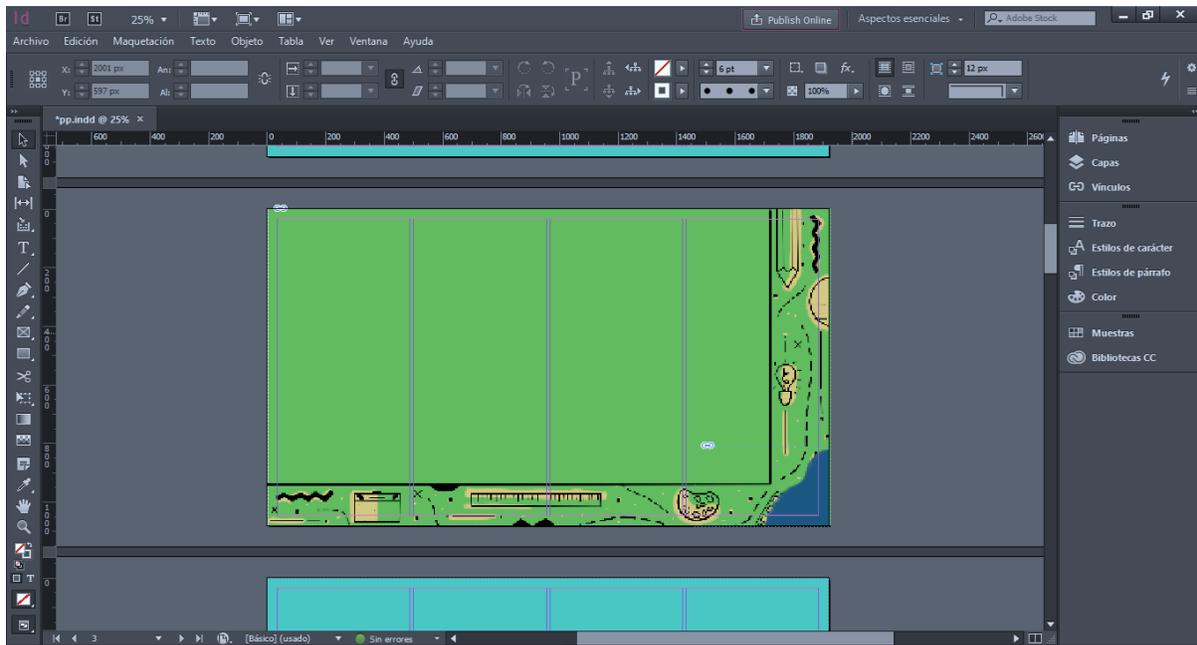
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.



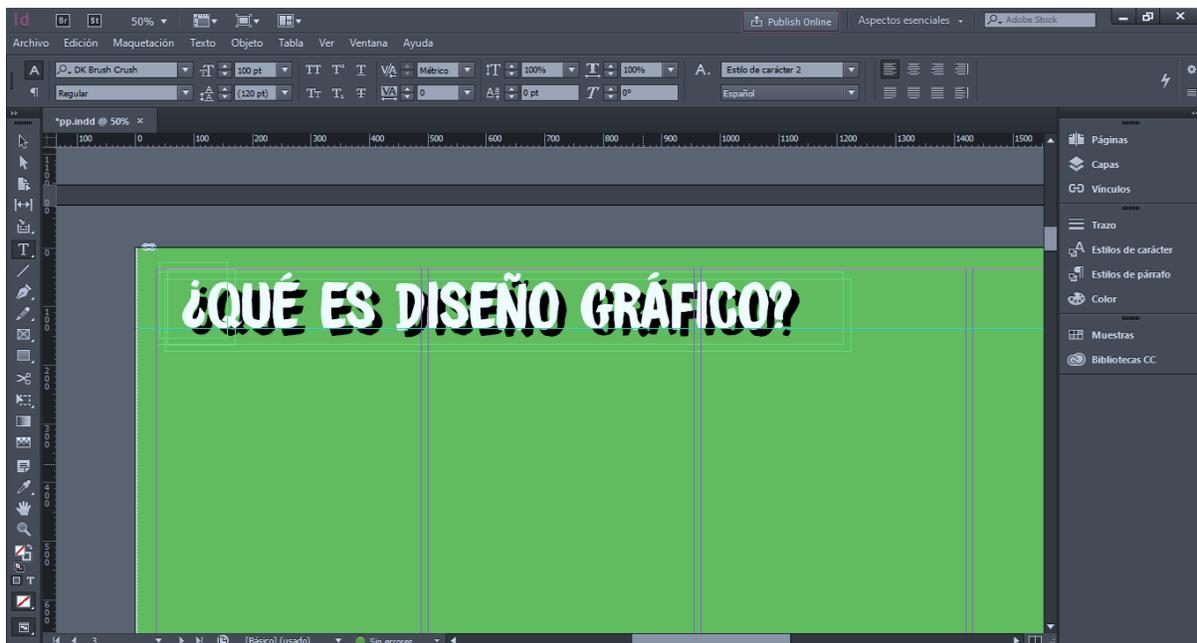
Paso 8: Agregar fondo de color en Indesign utilizando las páginas maestras, colocando los títulos y el isologo de Colegio Entrecampos.



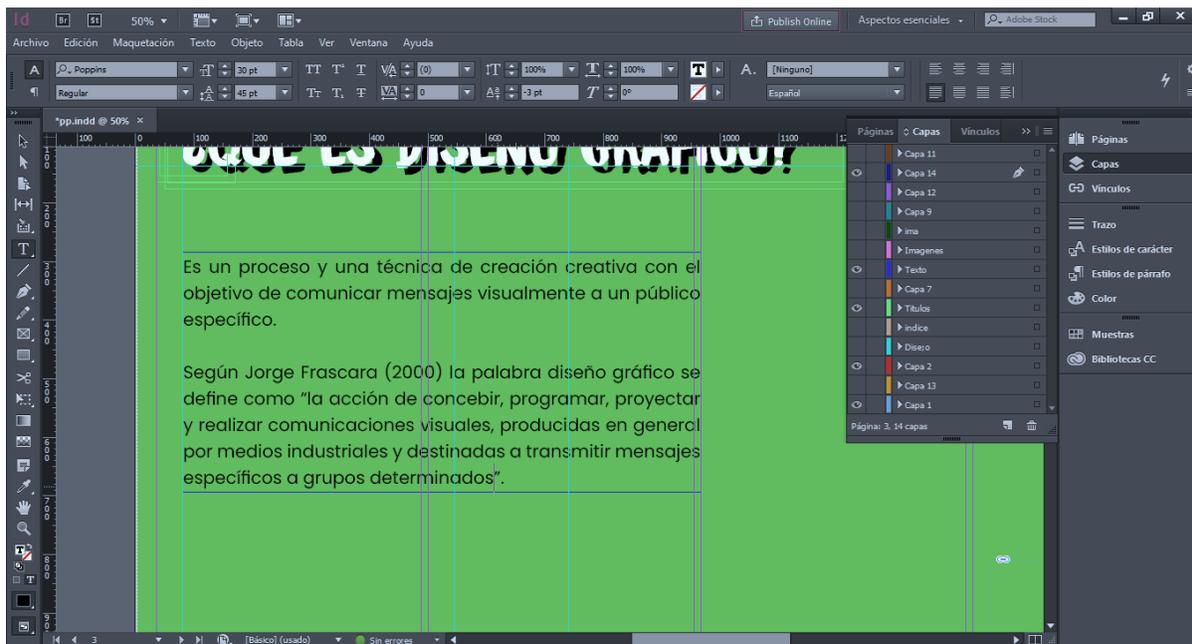
7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 9: Agregar el borde para los bordes.



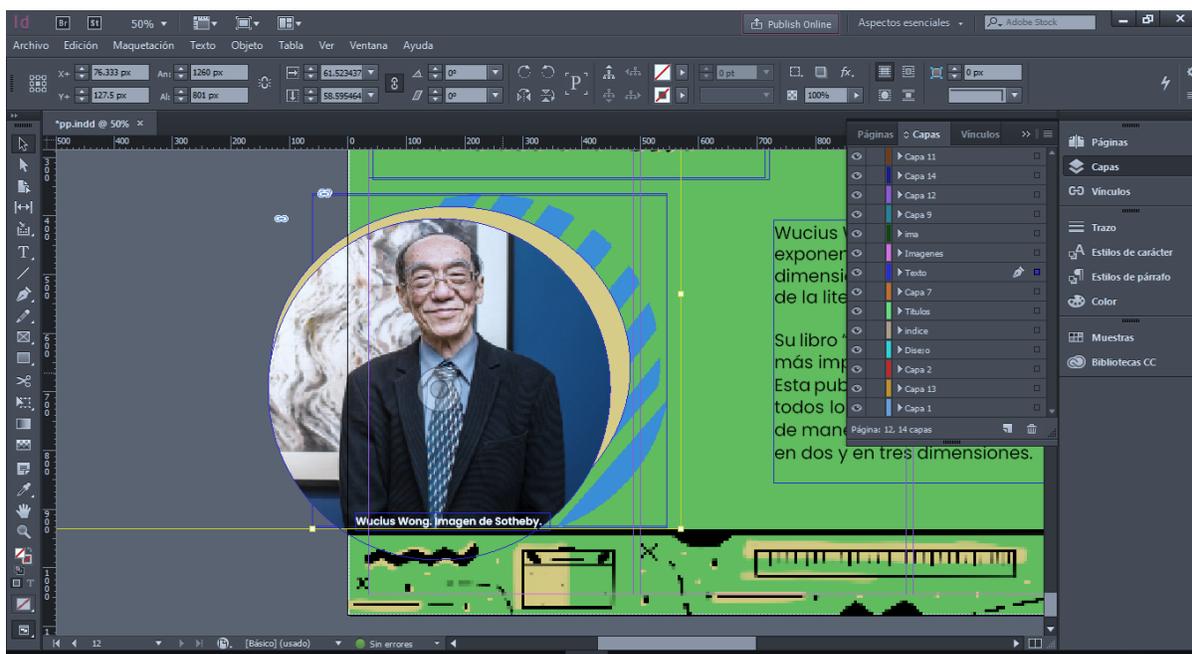
Paso 10: Colocar títulos con la ayuda de los estilos de carácter.



7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos. Paso 11: Agregar el texto.

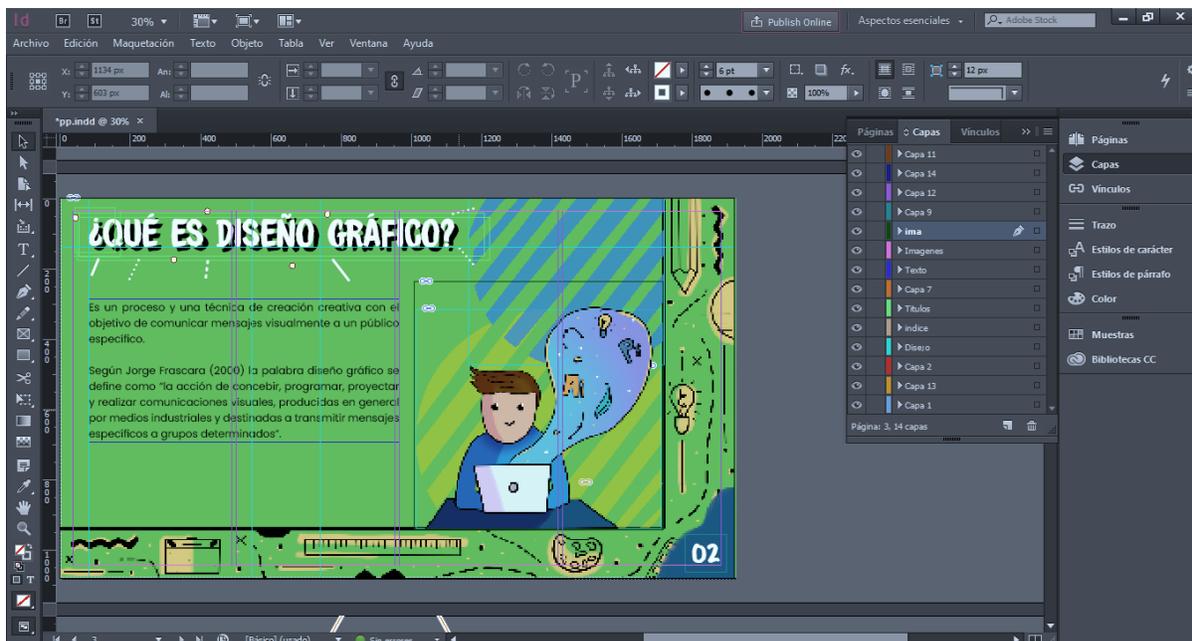


Paso 12: Colocar fotografías.



7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.

Paso 13: Colocar las ilustraciones y vectores.



Paso 14: Agregar últimos detalles, figuras geométricas y el isologo de Colegio Entrecampos.



7.4. Propuesta Preliminar

Portada



Identificación de elementos:

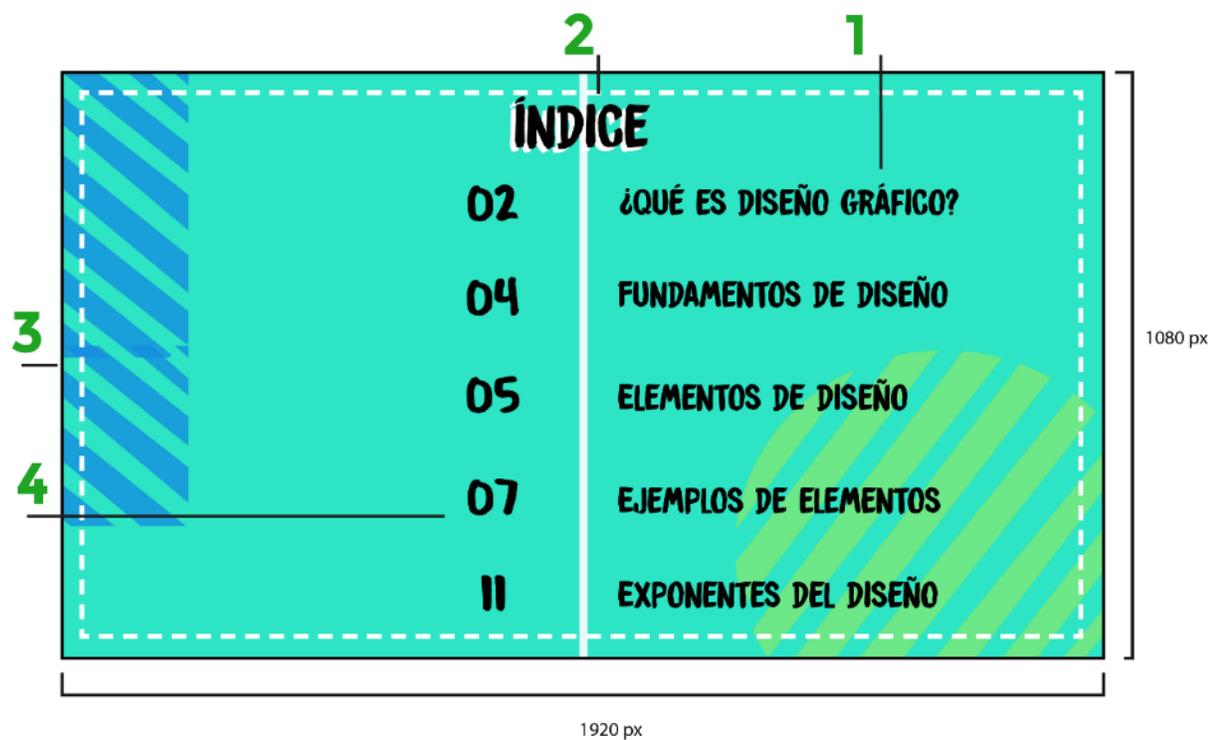
1. Fondo con textura.
2. Isologo del Colegio Entrecampos.
3. Título.

Descripción.

La portada preliminar muestra visualmente el diseño geométrico que tendrá el manual digital. Asimismo, el estilo moderno que se utilizará pensando en el grupo objetivo.

7.4. Propuesta Preliminar

Página índice



Identificación de elementos:

1. Texto descriptivo
2. Título descriptivo.
3. Figuras geométricas.
4. Número de página.

Descripción.

El índice muestra los temas que serán integrados al manual digital.

7.4. Propuesta Preliminar

Página ¿Qué es el diseño gráfico?



Identificación de elementos:

1. Ilustración.
2. Título.
3. Texto descriptivo.
4. Ilustraciones simplificadas.

Descripción.

La siguiente página es el inicio del manual digital, explicando brevemente la definición de diseño gráfico. De nuevo con vectores geométricos, ilustraciones simplificadas y un dibujo un poco más detallado de un chico.

7.4. Propuesta Preliminar

Página con una frase de Saul Bass.



Identificación de elementos:

1. Texto descriptivo.
2. Isologo del Colegio Entrecampos.
3. Figuras geométricas.

Descripción.

Una frase inspiradora acerca del diseño gráfico.

7.4. Propuesta Preliminar

Página de introducción.



Identificación de elementos:

1. Título descriptivo.
2. Texto.
3. Ilustraciones simplificadas.
4. Numeración de página.

Descripción.

Esta página será una introducción al manual, que contiene una ilustración de una chica en su escritorio.

7.4. Propuesta Preliminar

Página intermedia.



Identificación de elementos:

1. Título.
2. Isologo del Colegio Entrecampus.
3. Figuras geométricas.
4. Ilustraciones.

Descripción.

Esta página servirá de separación para cada tema del manual.

7.4. Propuesta Preliminar

Página de elementos conceptuales.



Identificación de elementos:

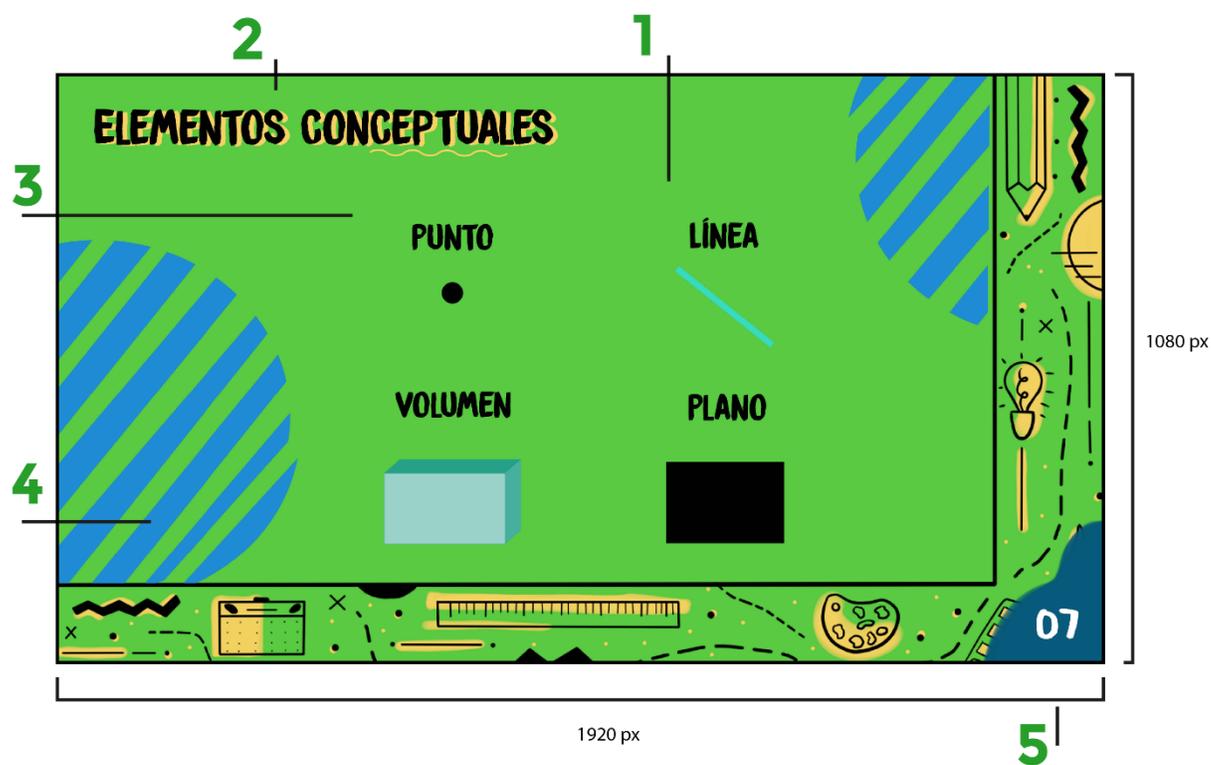
1. Título descriptivo
2. Subtítulos.
3. Figuras geométricas, ejemplos de elementos de diseño.
4. Ilustraciones.
5. Número de página

Descripción.

Esta página muestra la descripción de los elementos conceptuales del diseño.

7.4. Propuesta Preliminar

Página de ejemplos elementos de relación



Identificación de elementos:

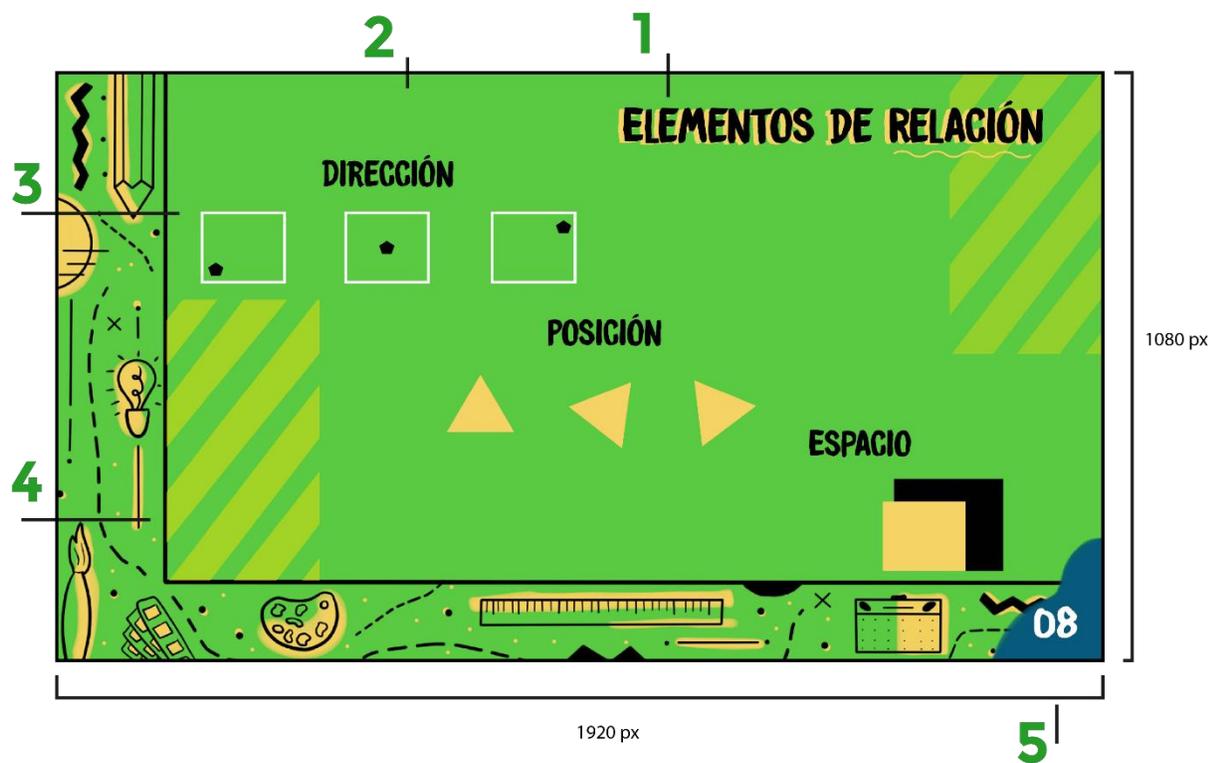
1. Subtítulos.
2. Título descriptivo.
3. Figuras geométricas, ejemplos de elementos de diseño.
4. Ilustraciones.
5. Número de página

Descripción.

Las siguientes páginas muestran ejemplos de los distintos elementos de diseño, los conceptuales, de relación, visuales e interrelación de formas.

7.4. Propuesta Preliminar

Página de ejemplos elementos de relación.

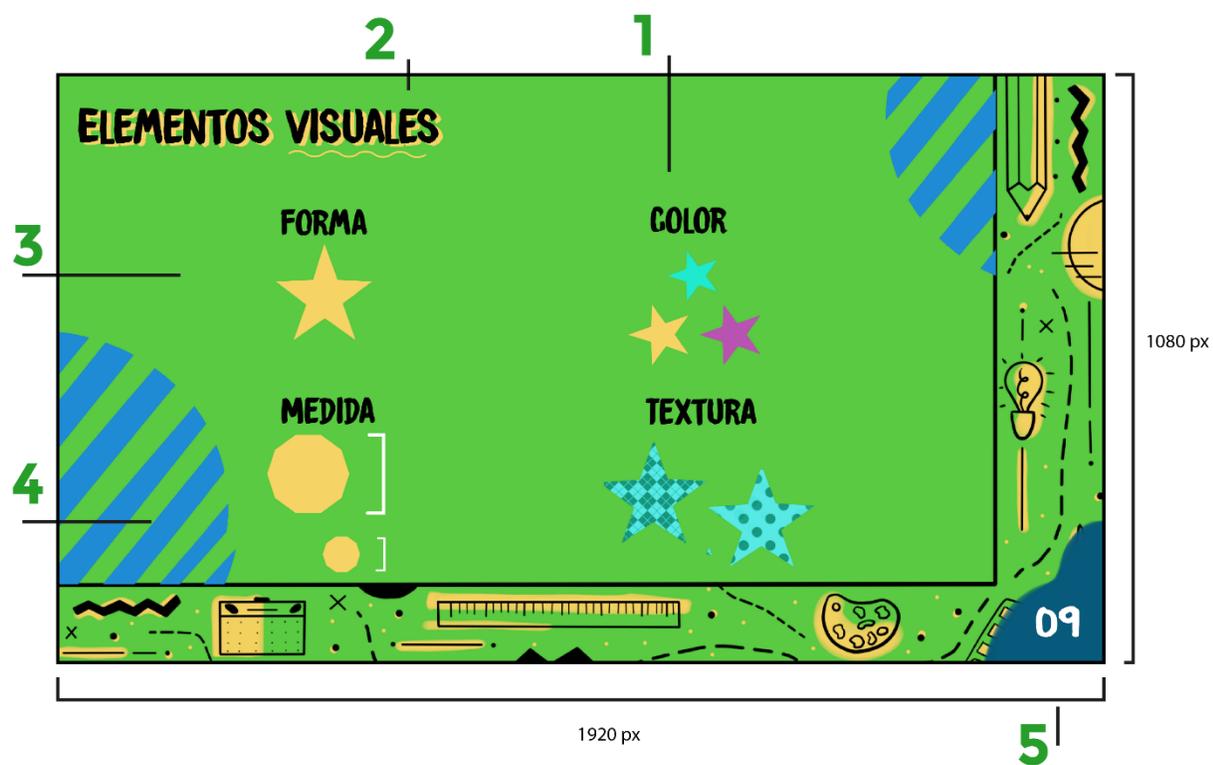


Identificación de elementos:

1. Título descriptivo
2. Subtítulos.
3. Figuras geométricas, ejemplos de elementos de diseño.
4. Ilustraciones.
5. Número de página

7.4. Propuesta Preliminar

Página de ejemplos de elementos visuales.

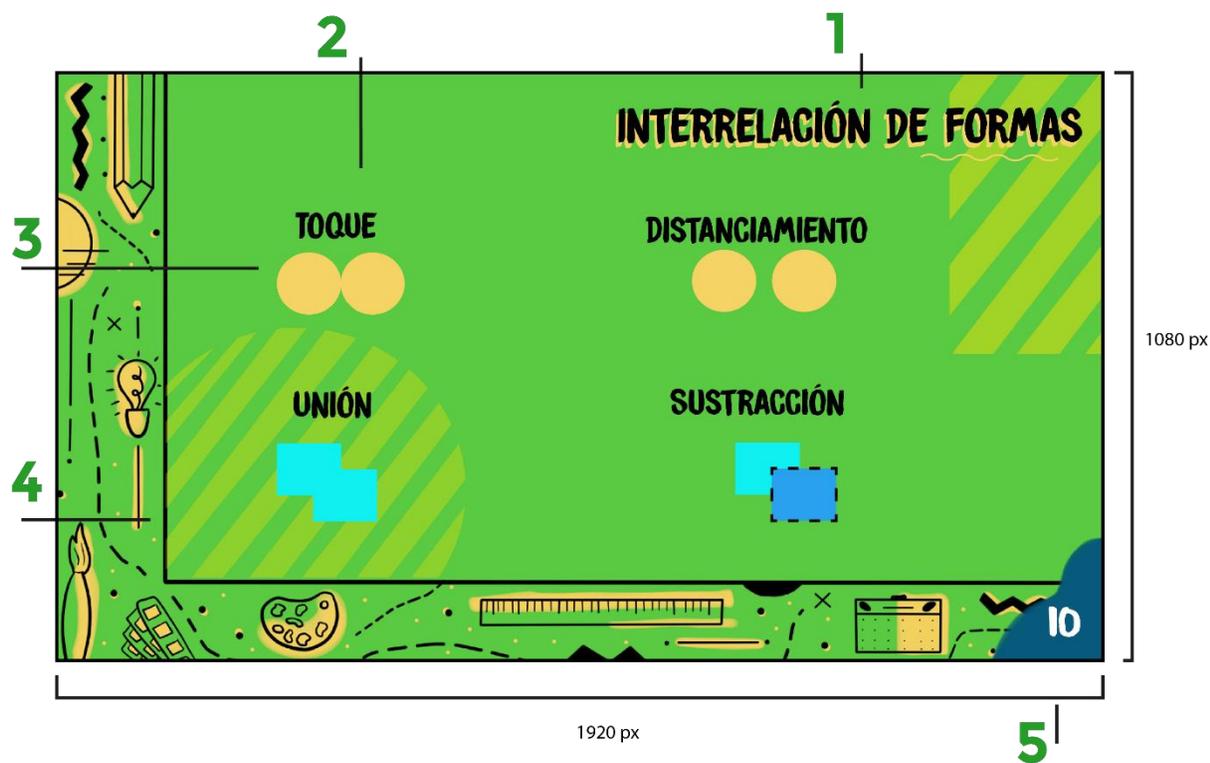


Identificación de elementos

1. Subtítulos.
2. Título descriptivo.
3. Figuras geométricas, ejemplos de elementos de diseño.
4. Ilustraciones.
5. Número de página

7.4. Propuesta Preliminar

Página de ejemplos de interrelación de formas.



Identificación de elementos:

1. Título descriptivo
2. Subtítulos.
3. Figuras geométricas, ejemplos de elementos de diseño.
4. Ilustraciones.
5. Número de página

7.4. Propuesta Preliminar

Página de exponentes del diseño.



Identificación de elementos:

1. Fotografía de una obra de Wucius Wong.
2. Título
3. Subtítulo
4. Fotografía de Wucius Wong
4. Numeración de página.

Descripción.

Esta página muestra la una pequeña introducción del escritor y pintor Wucius Wong. Como uno de los máximos exponentes de los fundamentos de diseño.

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with blue and white diagonal stripes. To the right, there are technical drawing elements: a pencil, a jagged black line, a dashed line, and a yellow circle with horizontal lines.

Capítulo 8 Validación técnica

Capítulo VIII: Validación Técnica

El trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y el enfoque cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y a través del enfoque cualitativo se evaluará el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta preliminar del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a doce personas del grupo objetivo que se concentra en 12 hombres y mujeres de 16 a 18 años, estudiantes de diversificado del Colegio Entrecampos y a cuatro expertos en el área de comunicación y diseño.

8.1 Población y muestreo

Población.

Es el número de personas que se encuentran relacionadas o afectadas por la realización del proyecto.

Muestreo.

Conjunto significativo de personas que pertenece a la población, que se toman para realizar estudios estadísticos.

Está integrado por tres grupos:

- Cliente: Lic. Rolando Portillo, Director general.
- Grupo Objetivo: Hombres y mujeres de 16 a 18 años, estudiantes de diversificado del Colegio Entrecampos.

- Expertos:
 - a. Licda. Wendy Franco – Experto en diseño gráfico.
 - b. Licda. Carmen Andrea Aguilar Flores – Experta en diseño gráfico
 - c. Licda. Claudia Alejandra Abigaíl Ruiz Marchena – Psicóloga
 - d. Licda. Patricia Hernández – Psicóloga

8.2 Método e instrumento

El método utilizado en este proyecto es una encuesta electrónica con la herramienta Google Forms, con dos versiones distintas, ya que es importante proteger los datos personales del grupo objetivo, siendo la mayoría menores de edad. Asimismo, con la plataforma Zoom, programando una videollamada durante el periodo de clase del grupo objetivo. Método cuantitativo para medir los datos de manera cuantificable y cualitativa, preguntando abiertamente sugerencias y comentarios. La encuesta está compuesta por 14 preguntas distribuidas en tres partes:

- Parte objetiva. Se evalúan aspectos relacionados a los objetivos del manual digital, con preguntas dicotómicas: Sí o no.
- Parte Semiológica. Evalúa cada uno de los elementos empleados en el diseño. Idealmente se utiliza una escala de Likert que establezca un mínimo de tres variables: mucho, poco o nada.
- Parte Operativa. Evalúa principalmente la funcionalidad de la propuesta. De igual forma, se consideran preguntas en la escala de Likert para denominar respuestas promedio, con variables distintas como: Muy adecuada, medianamente adecuada o poco adecuada. Ver instrumento de validación en anexo 7 pág. 156.

8.3 Resultados e interpretación de resultados

Se interpretaron los resultados de la encuesta después de tabular cada respuesta para evaluar si el proyecto es factible. A continuación, se presentan los resultados por medio de gráficas, de las 14 preguntas que fueron respondidas por 15 personas incluyendo cliente, expertos y grupo objetivo. También se tomarán en cuenta los comentarios realizados por los encuestados para hacer los cambios correspondientes.

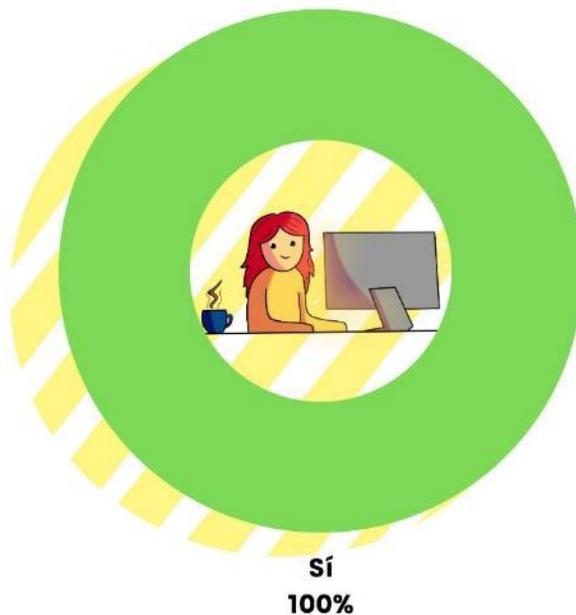
Parte objetiva

- 1) ¿Considera usted necesario diseñar un manual digital para promover el aprendizaje de fundamentos de diseño gráfico a estudiantes de nivel diversificado de Colegio Entrecampos?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario diseñar un manual digital para promover el aprendizaje de fundamentos de diseño gráfico a estudiantes de nivel diversificado de Colegio Entrecampos. Por lo tanto, se cumple con el objetivo general planteado.

- 2) ¿Considera usted importante recopilar información acerca de los fundamentos de diseño para ser integrada al manual digital que será leído por los alumnos de diversificado?



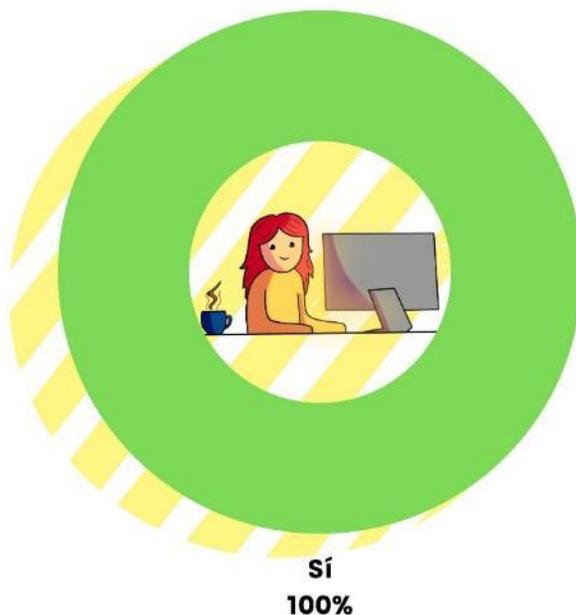
Interpretación: El 100% de los encuestados considera importante recopilar información acerca de los fundamentos de diseño para ser integrada al manual digital que será leído por los alumnos de diversificado. Por lo tanto, se cumple con el primer objetivo específico planteado.

- 3) ¿Cree usted necesario investigar tendencias y conceptos acerca del diseño editorial de materiales didácticos para elaborar un manual atractivo a la vista?



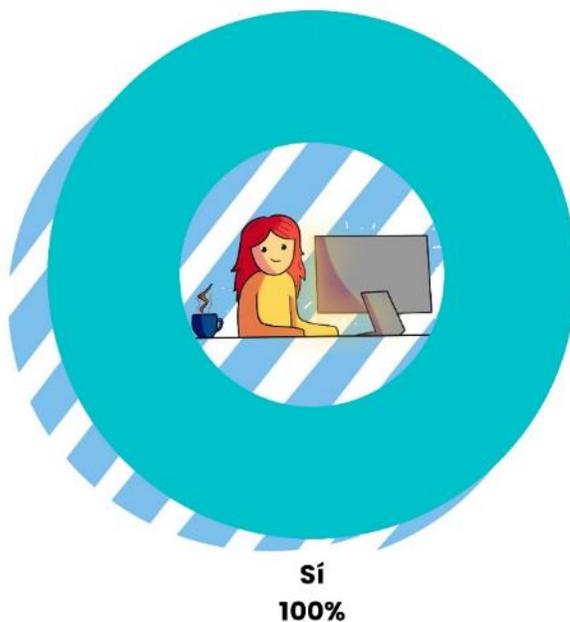
Interpretación: El 100% de los encuestados considera necesario investigar tendencias y conceptos acerca del diseño editorial de materiales didácticos para elaborar un manual atractivo a la vista. Por lo tanto, se cumple con el segundo objetivo específico planteado.

- 4) ¿Considera importante diagramar el contenido textual e imágenes dentro del manual a través de un software especializado en diseño editorial?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera importante diagramar el contenido textual e imágenes dentro del manual a través de un software especializado en diseño editorial. Por lo tanto, se cumple con el tercer objetivo específico planteado.

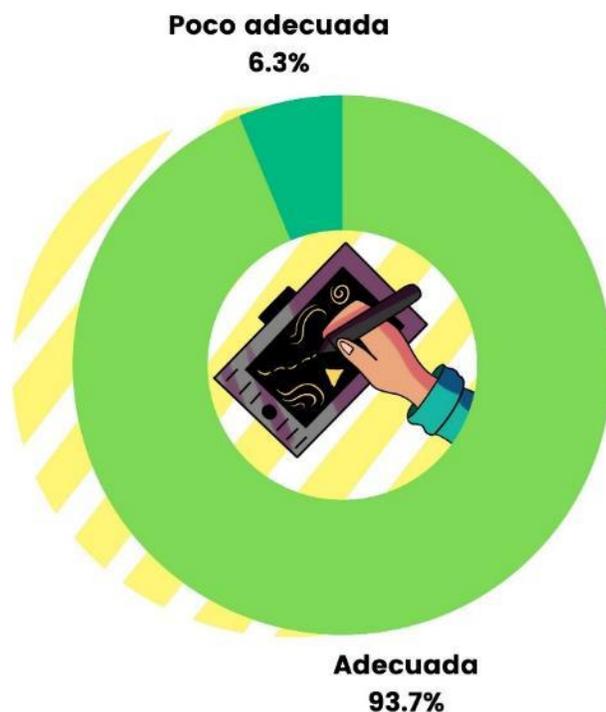
- 5) ¿Cree usted importante ilustrar de manera simplificada ejemplos visuales para incluirlos en el manual digital?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera importante ilustrar de manera simplificada ejemplos visuales para incluirlos en el manual digital. Por lo tanto, se cumple con el cuarto objetivo específico planteado.

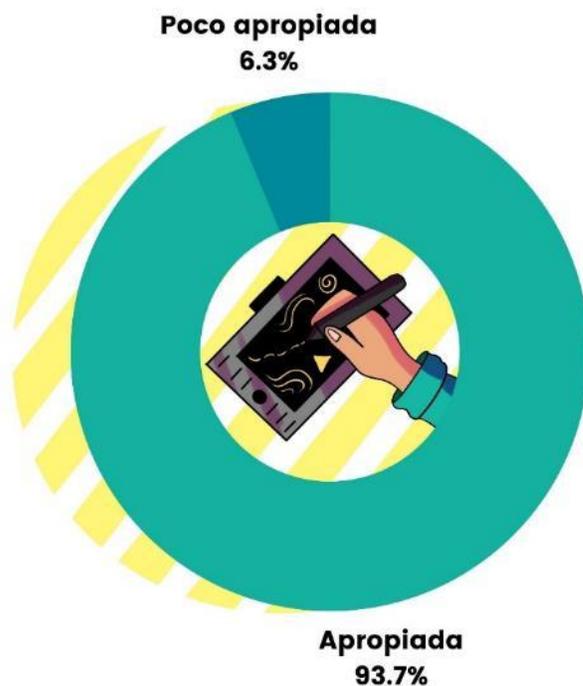
Parte semiológica

6) ¿Considera usted adecuada la diagramación utilizada en el manual digital?



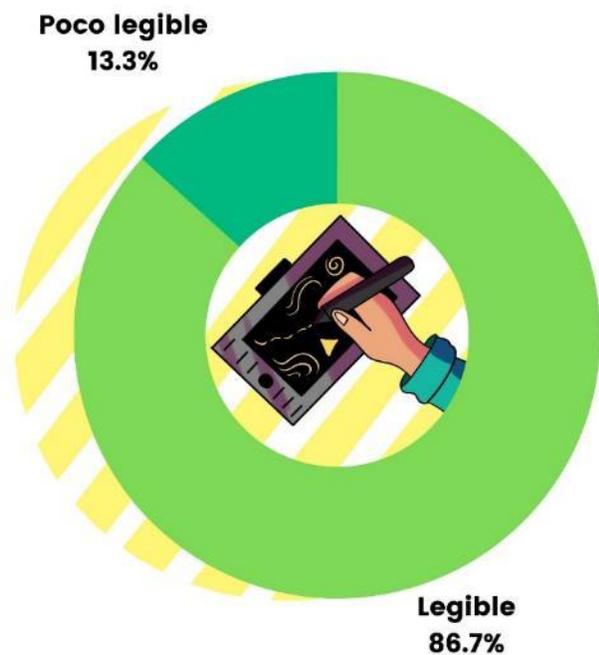
Interpretación: El 93.7% de los encuestados considera que la diagramación utilizada en el manual digital es adecuada. El 6.3% de los encuestados considera que la diagramación es poco adecuada y, que la información debería tener más peso visual que los gráficos. Por lo tanto, se evidencia que es necesario darle más peso al contenido.

7) ¿Considera usted que la paleta de colores utilizada en el manual es apropiada?



Interpretación: El 93.7% de los encuestados considera que la paleta de colores utilizada en el manual digital es apropiada. El 6.3% de los encuestados considera que es poco apropiada y recomiendan equilibrar el uso de color en las páginas. Por lo tanto, se evidencia que es necesario el cambio de color en algunas de las páginas.

8) ¿Considera que la tipografía empleada para el manual es legible?



Interpretación: El 86.7% de los encuestados considera que la tipografía empleada para el manual es legible. El 13.3% de los encuestados considera que es poco legible y recomiendan quitar las sombras de los títulos. Por lo tanto, se evidencia que es necesario quitar las sombras de los títulos y frases.

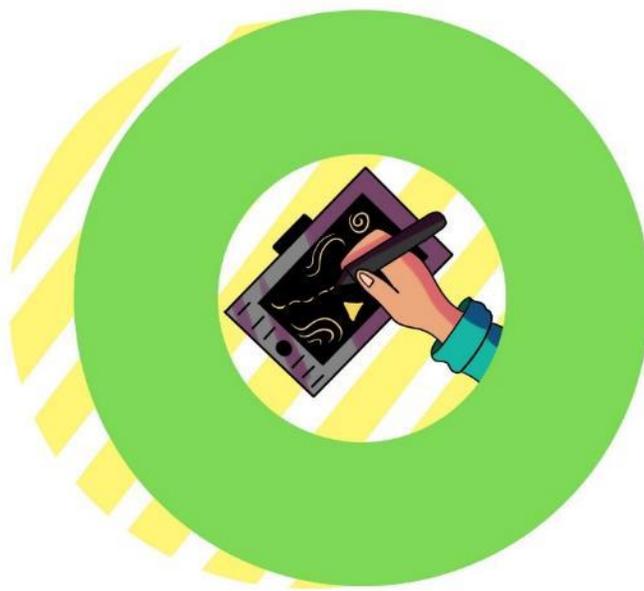
- 9) ¿Cree usted que los gráficos utilizados en el manual se relacionan con los fundamentos de diseño?



Mucho
100%

Interpretación: El 100% de los encuestados considera que los gráficos utilizados en el manual se relacionan con los fundamentos de diseño. Por lo tanto, se cumple con lo planteado.

10) ¿Considera usted que las ilustraciones utilizadas en el manual son adecuadas?



Adecuadas
100%

Interpretación: El 100% de los encuestados considera que las ilustraciones utilizadas en el manual son adecuadas y recomiendan colocar al final las referencias (libro o biblioweb) y los créditos de quien lo hizo el material. Por lo tanto, se cumple con lo planteado.

Parte operativa

11) ¿Considera usted apropiado el tamaño (1920 x 1080 px) del manual digital?



**Apropiado
100%**

Interpretación: El 100% de los encuestados considera apropiado que el tamaño (1920 x 1080 px) del manual digital. Por lo tanto, se cumple con lo planteado.

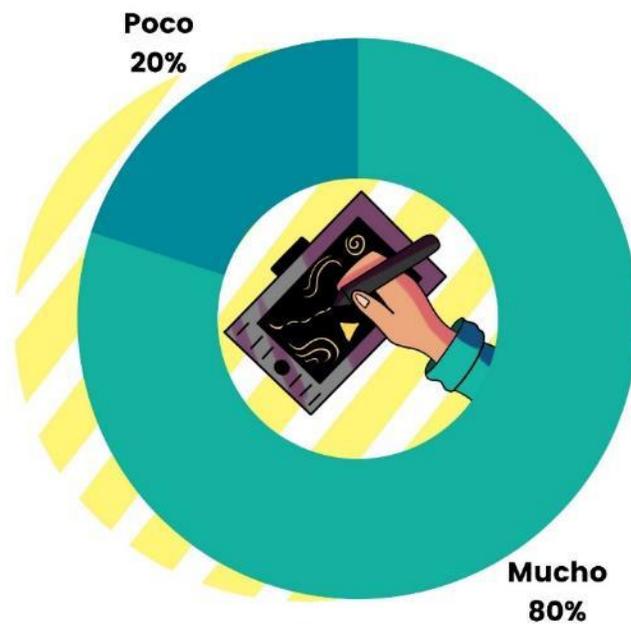
12) ¿Cree conveniente que el formato del manual digital sea horizontal?



Conveniente
100%

Interpretación: El 100% de los encuestados considera conveniente que el formato del manual digital sea horizontal. Por lo tanto, se cumple con lo planteado.

13) ¿Considera usted que la cantidad de información de cada página es suficiente?



Interpretación: El 80% de los encuestados considera que la cantidad de información de cada página es suficiente. El 20% de los encuestados considera que la cantidad de información es insuficiente. Por lo tanto, se evidencia que es necesario agregar más contenido a cada página.

14) ¿Considera usted que será funcional el uso del manual digital para Colegio Entrecampos?



Interpretación: El 100% de los encuestados considera que el manual digital será funcional para Colegio Entrecampos. Por lo tanto, se cumple con lo planteado.

8.4 Cambios con base a los resultados

Portada

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se mejoró el uso de sombras en el título para mejorar la legibilidad.
2. Después de la validación técnica se determinó omitir algunos gráficos innecesarios.

8.4 Cambios con base a los resultados

Página de manual digital

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se omitió el uso de sombras en los títulos para mejorar la legibilidad.
2. Después de la validación técnica se determinó omitir algunos gráficos de las páginas para que sea más legible y el texto destaque más.

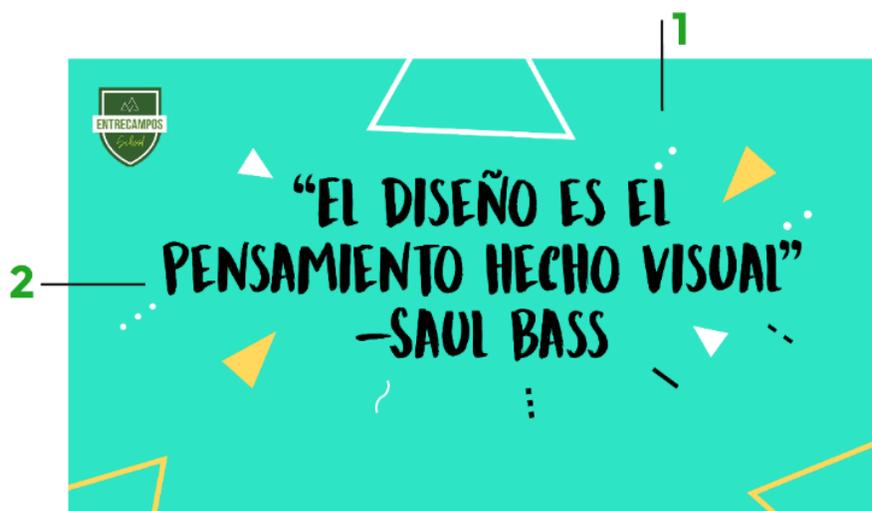
8.4 Cambios con base a los resultados

Página de manual con frase

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Después de la validación técnica se determinó omitir el uso de sombras en los títulos para mejorar la legibilidad.

2. Se centró el texto.

8.4 Cambios con base a los resultados

Página de introducción del manual digital

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se omitió el uso de sombras en los títulos para mejorar la legibilidad.
2. Se colocó el isologo de Colegio Entrecampos.
3. Se reflejó la ilustración para equilibrar el peso visual.

8.4 Cambios con base a los resultados

Página intermedia de manual digital.

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se mejoró el uso de sombras en los títulos para mejorar la legibilidad.
2. Después de la validación técnica se determinó omitir algunos gráficos innecesarios y colocar una ilustración más apropiada.

8.4 Cambios con base a los resultados

Página de elementos conceptuales.

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se omitió el uso de sombras en los títulos para mejorar la legibilidad.
2. Se modificó el tamaño de la tipografía para crear mejor equilibrio en las páginas
3. Se determinó colocar el ejemplo visual después del texto.

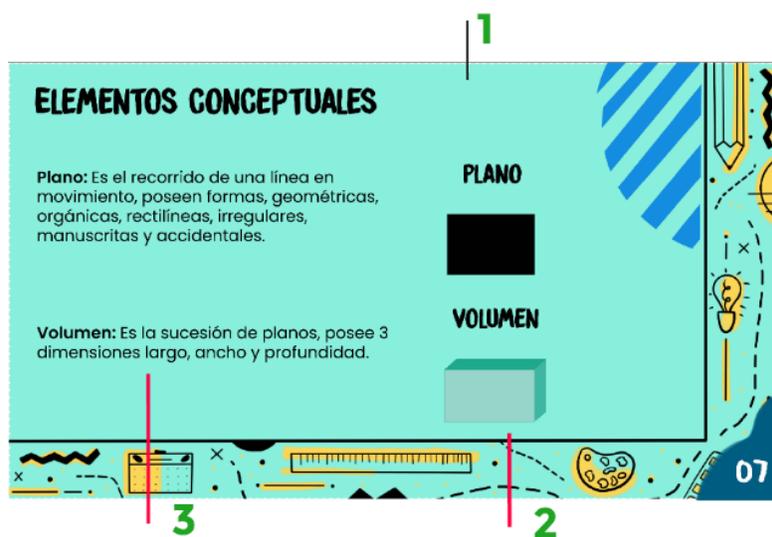
8.4 Cambios con base a los resultados

Página de elementos conceptuales.

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se intercalaron los colores en las páginas de contenido para crear un contraste.
2. Se determinó colocar el ejemplo visual después del texto.
3. Se modificó el tamaño de la tipografía para crear mejor equilibrio en las páginas.

8.4 Cambios con base a los resultados

Páginas de elementos de relación.

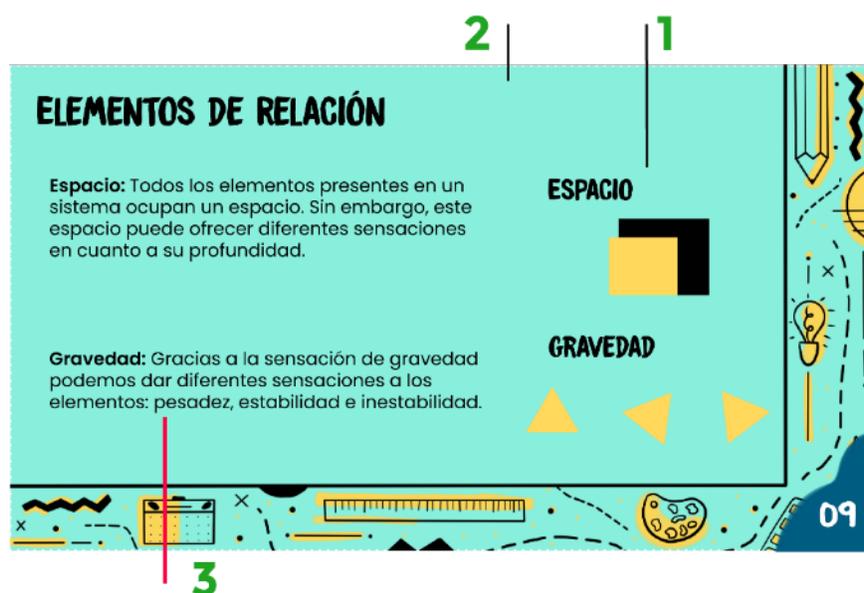
8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Después de la validación técnica se determinó colocar el ejemplo visual después del texto.
2. Se intercalaron los colores en las páginas de contenido para crear un contraste y que la vista de los lectores no se canse.
3. Se modificó el tamaño de la tipografía para crear mejor equilibrio en las páginas y se agregó más contenido textual a cada página.

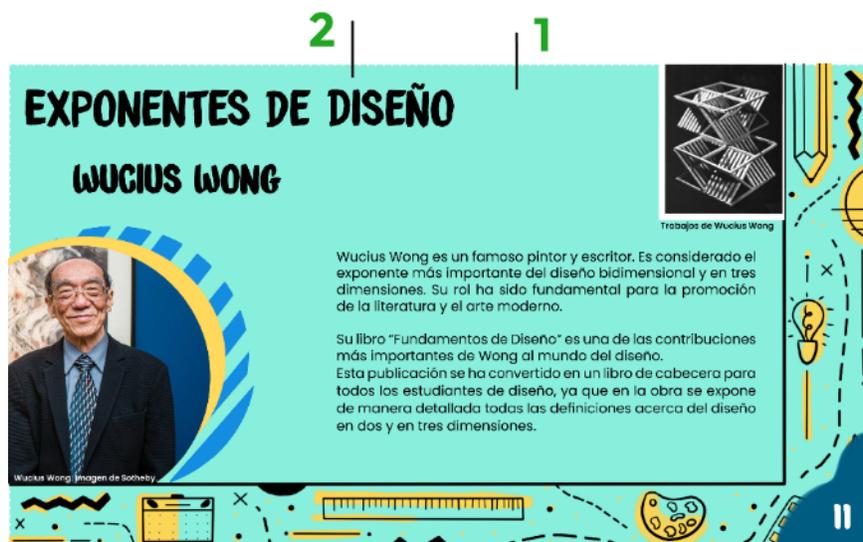
8.4 Cambios con base a los resultados

Página de exponentes de diseño.

8.4.1 Antes.



8.4.2 Después.



8.4.3 Justificación.

1. Se cambió el color de esta página para crear un contraste y que la vista de los lectores no se canse.
2. Se omitió el uso de sombras en los títulos para mejorar la legibilidad.

8.4 Cambios con base a los resultados

Página de créditos.



1

8.4.3 Justificación.

1. Después de la validación técnica se determinó colocar una página de créditos del diseñador del manual digital.

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with blue and white diagonal stripes. To the right, a yellow pencil icon is shown with a dashed line indicating a drawing path. The text is centered within the green circle.

Capítulo 9
Propuesta
gráfica final

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

Al finalizar los cambios requeridos por el cliente, expertos y grupo objetivo, la propuesta gráfica final se muestra de esta manera.

9.1 Propuesta gráfica final

Portada – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Índice – Manual digital



ÍNDICE	
1	¿QUÉ ES DISEÑO GRÁFICO?
2	FUNDAMENTOS DE DISEÑO
3	LENGUAJE VISUAL
4	IMPORTANCIA DEL DISEÑO GRÁFICO
5	ELEMENTOS DE DISEÑO
12	LA LÍNEA
14	PLANO
15	VOLUMEN
16	FORMAS
23	INTERRELACION DE FORMAS
25	MÓDULOS

1920 px



ÍNDICE	
26	REPETICIÓN
29	ESTRUCTURA
33	SIMILITUD
34	GRADACIÓN
40	CONTRASTE
42	ESPACIO
44	EQUILIBRIO
47	DISEÑO GRÁFICO
48	LEYES DE GESTALT
51	ANOMALÍA
52	RADIACIÓN
53	EXONENTES DE DISEÑO

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 1 ¿Qué es diseño gráfico? – Manual digital



Página 2 Introducción – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 3 Lenguaje visual – Manual digital



LENGUAJE VISUAL

Es un sistema de comunicación que se basa en la utilización de la imagen como medio de expresión. Se trata de la manera que tenemos como seres humanos de interpretar y percibir a través de los ojos.

Según la finalidad del mensaje podemos distinguir entre tres tipos de lenguajes visuales:

Lenguaje visual objetivo: Una representación que todos entendemos. Por ejemplo una señal de tránsito.

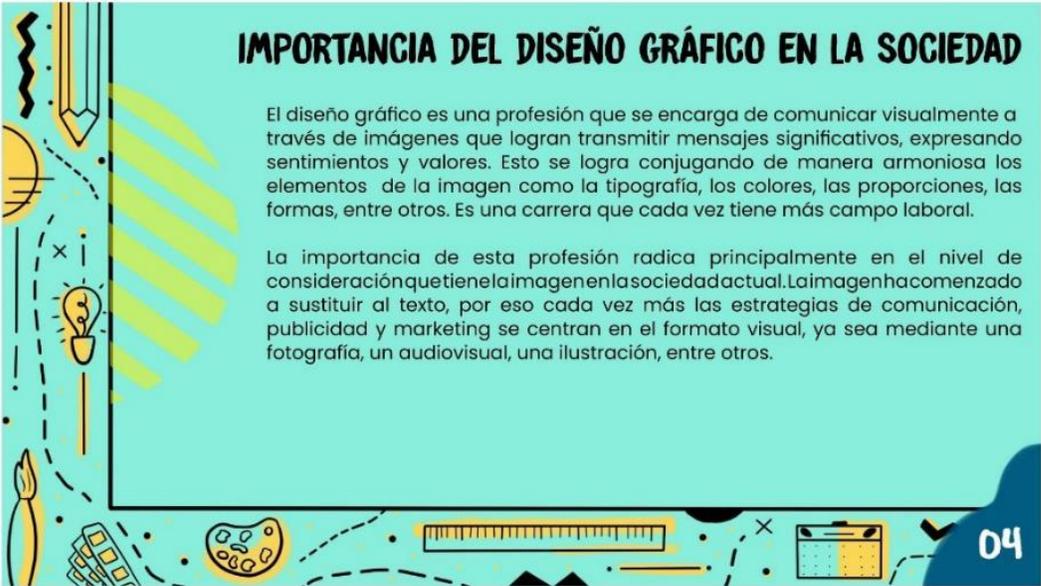
Lenguaje publicitario: Su objetivo es convencer de la compra de un producto o servicio.

Lenguaje artístico: Su función es la de crear un sentimiento. Se trata de un tipo de lenguaje estético y puede provocar distintas reacciones.

1080 px

1920 px

Página 4 Importancia del diseño gráfico en la sociedad – Manual digital



IMPORTANCIA DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA SOCIEDAD

El diseño gráfico es una profesión que se encarga de comunicar visualmente a través de imágenes que logran transmitir mensajes significativos, expresando sentimientos y valores. Esto se logra conjugando de manera armoniosa los elementos de la imagen como la tipografía, los colores, las proporciones, las formas, entre otros. Es una carrera que cada vez tiene más campo laboral.

La importancia de esta profesión radica principalmente en el nivel de consideración que tiene la imagen en la sociedad actual. La imagen ha comenzado a sustituir al texto, por eso cada vez más las estrategias de comunicación, publicidad y marketing se centran en el formato visual, ya sea mediante una fotografía, un audiovisual, una ilustración, entre otros.

1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

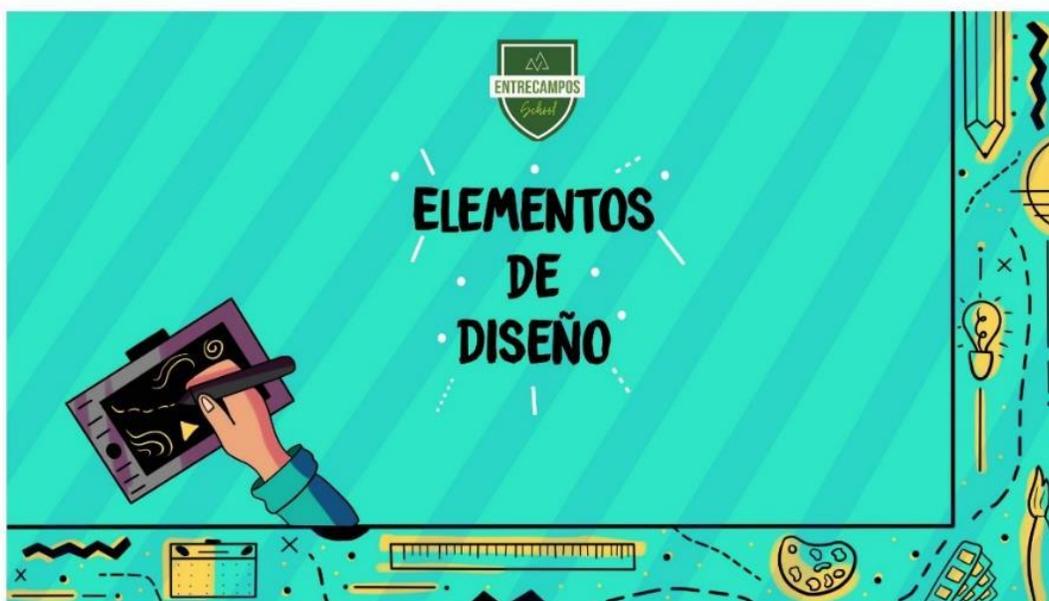
Página con frase – Manual digital



1080 px

1920 px

Página intermedia de Elementos de diseño – Manual digital

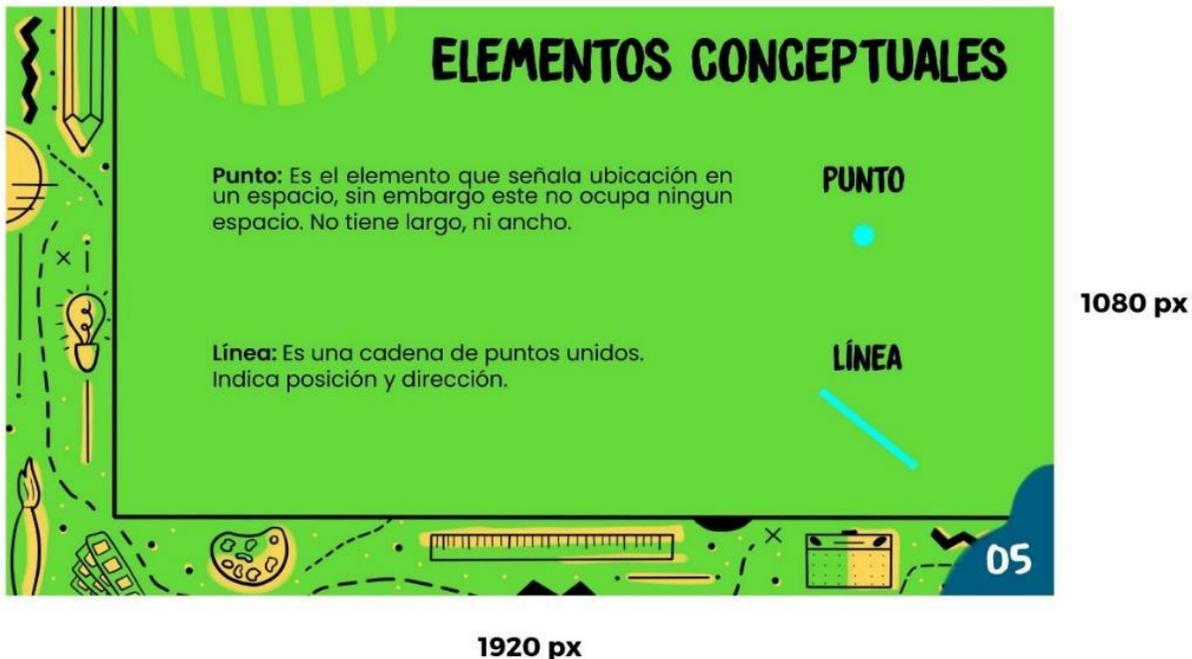


1080 px

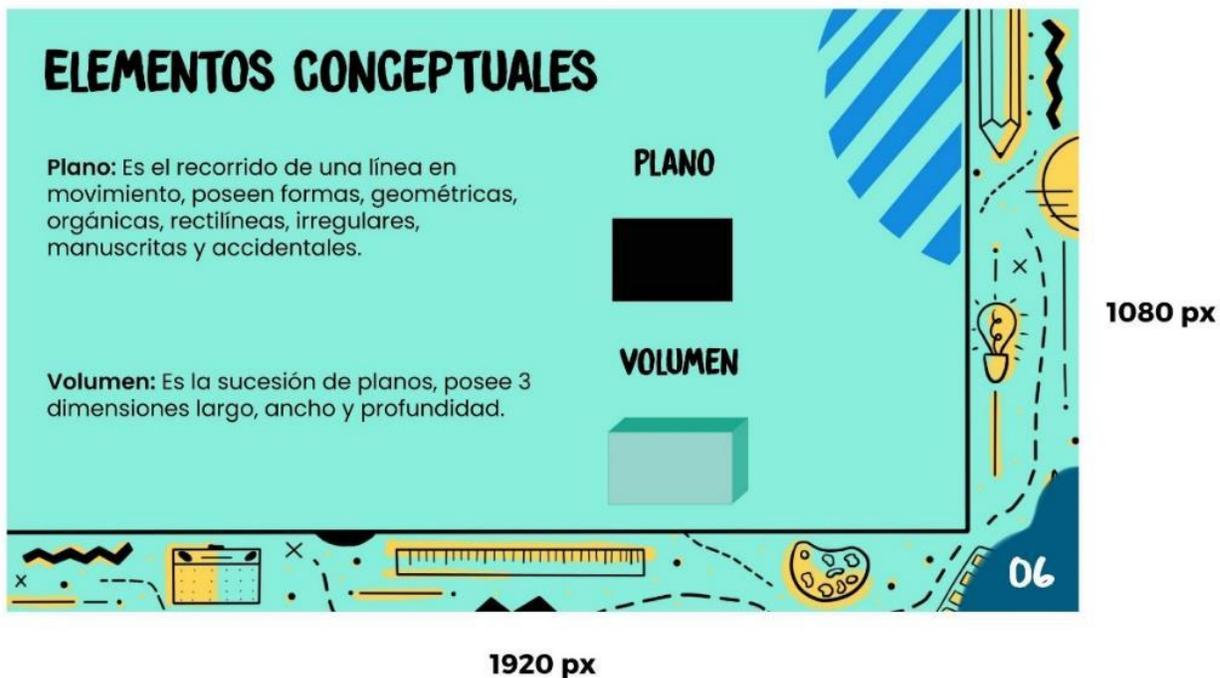
1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 5 Elementos conceptuales – Manual digital



Página 6 Elementos conceptuales – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 7 Elementos de relación – Manual digital



Página 8 Elementos de relación – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 9 Elementos visuales – Manual digital

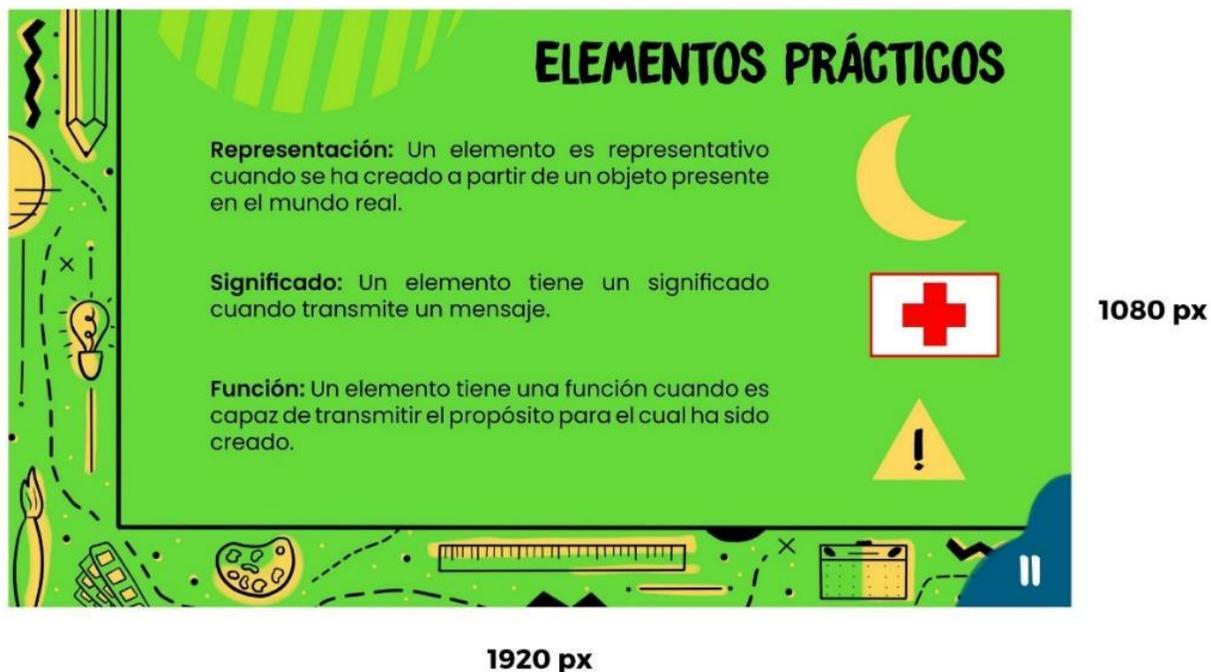


Página 10 Elementos visuales – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 11 Elementos prácticos – Manual digital



Página 12 La línea – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 13 La línea – Manual digital



1080 px

1920 px

Página 14 Plano – Manual digital

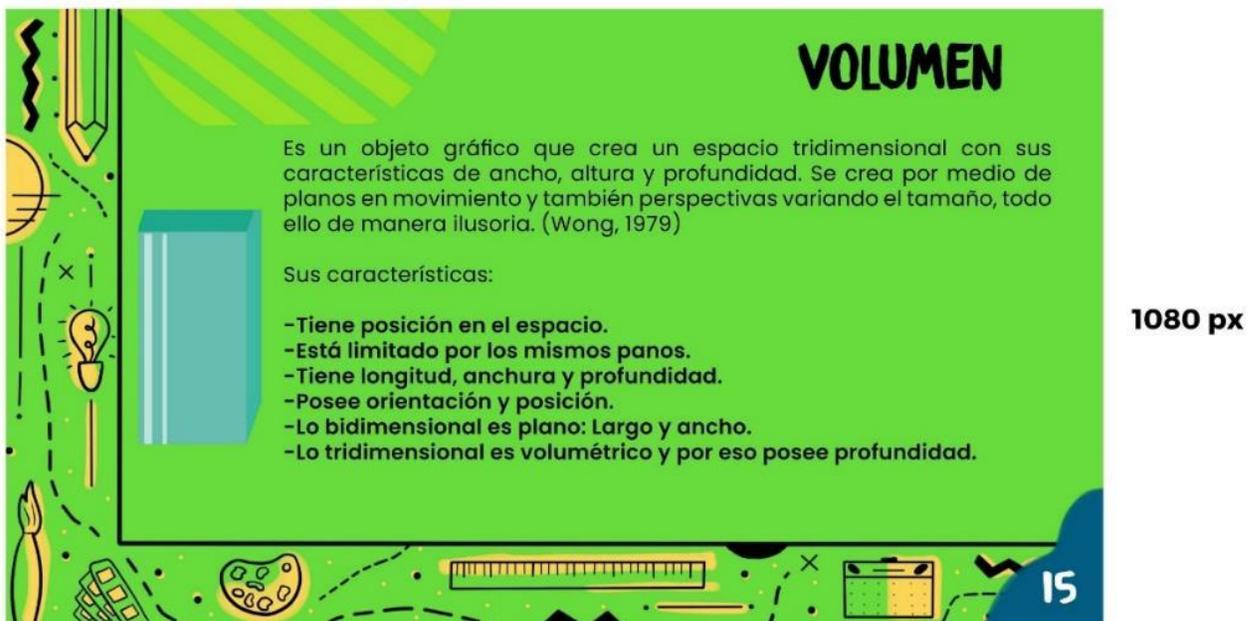


1080 px

1920 px

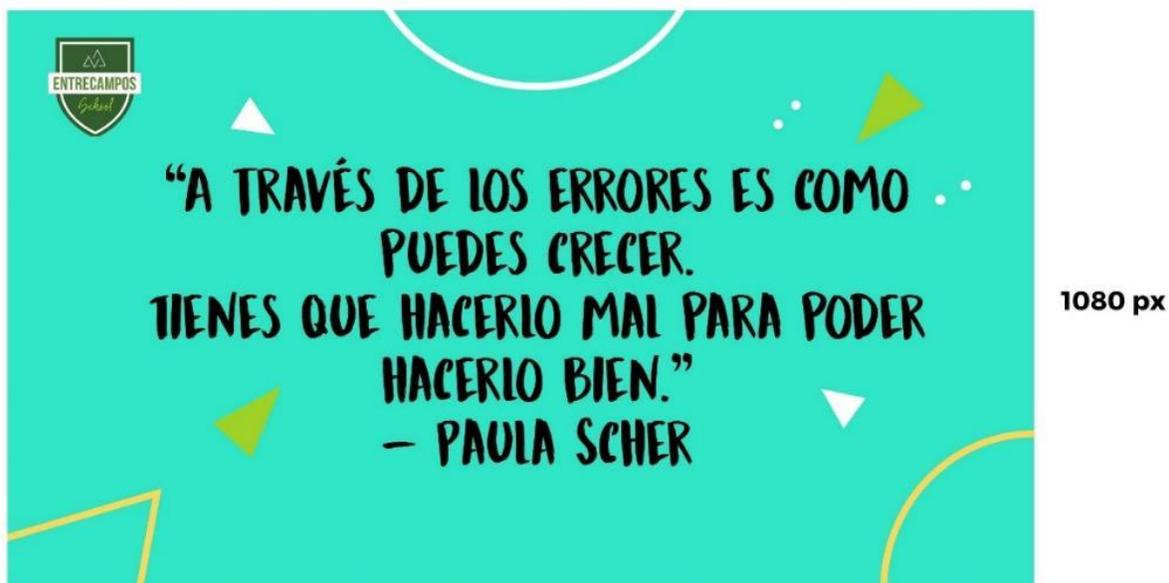
9.1 Propuesta gráfica final

Página 15 Volumen – Manual digital



1920 px

Página con frase – Manual digital



1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página intermedia Formas – Manual digital



Página 16 Formas como punto – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 17 Forma como línea – Manual digital



FORMA COMO LÍNEA

Una forma es reconocida como línea por dos razones:

- Su ancho es **extremadamente estrecho**
- Su longitud es **prominente**.

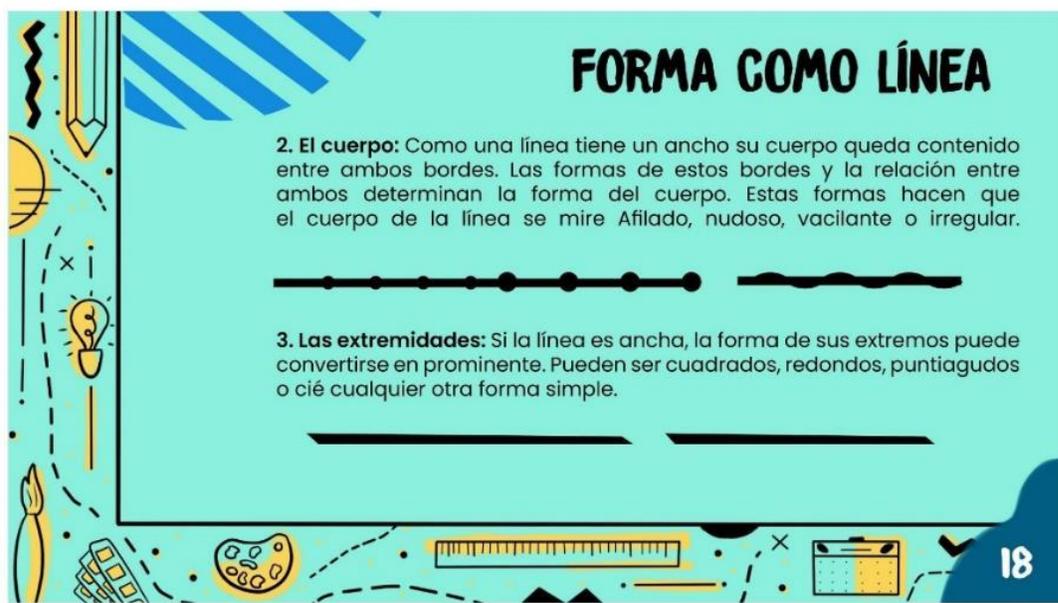
Existen tres aspectos separados:

- La forma total:** Se refiere a su apariencia general puede ser Recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano.

1080 px

1920 px

Página 18 Forma como línea – Manual digital



FORMA COMO LÍNEA

- El cuerpo:** Como una línea tiene un ancho su cuerpo queda contenido entre ambos bordes. Las formas de estos bordes y la relación entre ambos determinan la forma del cuerpo. Estas formas hacen que el cuerpo de la línea se mire Afilado, nudoso, vacilante o irregular.

1080 px

- Las extremidades:** Si la línea es ancha, la forma de sus extremos puede convertirse en prominente. Pueden ser cuadrados, redondos, puntiagudos o cié cualquier otra forma simple.

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 19 Forma como plano – Manual digital

FORMA COMO PLANO

En una superficie bidimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas son planos. Una forma plana está limitada por líneas conceptuales que constituyen los bordes de la forma. (Wong, 1979)

Se clasifican en:

a) **Geométricas:** Construidas matemáticamente.

b) **Orgánicas:** Rodeadas por curvas libres que sugieren fluidez.

c) **Rectilíneas:** Limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.

19

1080 px

1920 px

Página 20 Forma como plano – Manual digital

FORMA COMO PLANO

Se clasifican en:

d) **Irregulares:** Limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.

e) **Manuscritas:** Caligráficas o creadas a mano alzada.

f) **Accidentales:** Obtenidas accidentalmente.

20

1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 21 Forma positiva y negativa – Manual digital



1920 px

Página 22 Formas y la distribución de color – Manual digital



1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 23 Interrelación de formas – Manual digital



INTERRELACION DE FORMAS

Las formas pueden encontrarse entre si de diferentes maneras. Cuando una forma se sobrepone a otra, los resultados no son tan simples como se creen. (Wong, 1979)

Distanciamiento: Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque pueden estar muy cercanas.

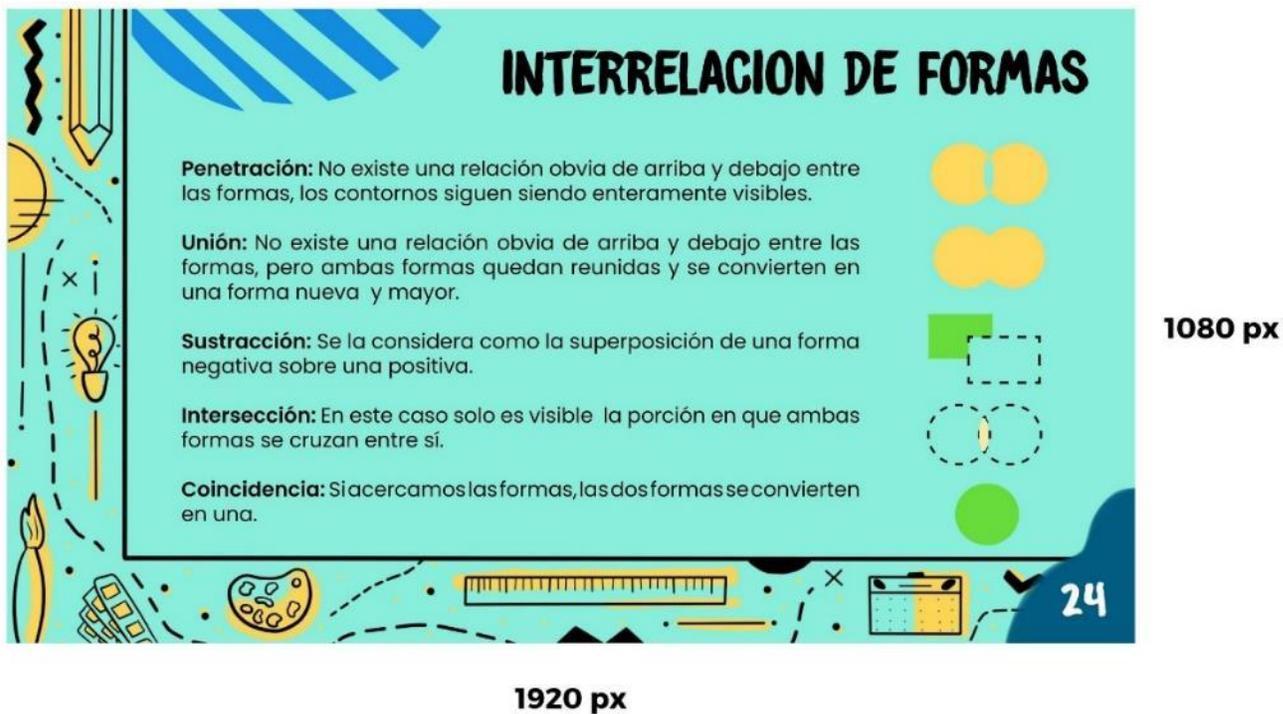
Toque: Si acercamos las formas, comienzan a tocarse, así que el espacio que existía entre ella queda anulado.

Superposición: Una forma se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.

1080 px

1920 px

Página 24 Interrelación de formas – Manual digital



INTERRELACION DE FORMAS

Penetración: No existe una relación obvia de arriba y debajo entre las formas, los contornos siguen siendo enteramente visibles.

Unión: No existe una relación obvia de arriba y debajo entre las formas, pero ambas formas quedan reunidas y se convierten en una forma nueva y mayor.

Sustracción: Se la considera como la superposición de una forma negativa sobre una positiva.

Intersección: En este caso solo es visible la porción en que ambas formas se cruzan entre sí.

Coincidencia: Si acercamos las formas, las dos formas se convierten en una.

1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página con frase – Manual digital



1080 px

1920 px

Página intermedia Repetición, estructura y similitud – Manual digital



1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 25 Módulos – Manual digital



1080 px

1920 px

Página 26 Repetición – Manual digital



1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 27 Tipos de repetición – Manual digital



1920 px

Página 28 Tipos de repetición – Manual digital



1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 29 Estructura – Manual digital



1920 px

Página 30 Estructura – Manual digital



1920 px

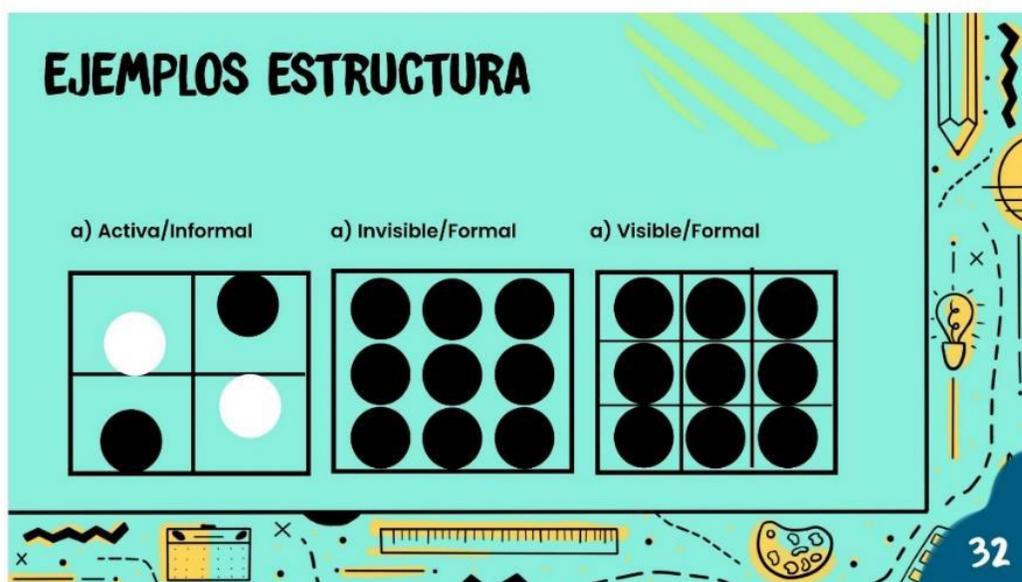
9.1 Propuesta gráfica final

Página 31 Ejemplos estructura – Manual digital



1920 px

Página 32 Ejemplos estructura – Manual digital



1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 33 Similitud – Manual digital



Página con frase – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página intermedia Gradación, contraste y espacio – Manual digital



Página 34 Gradación – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 35 Gradación de plano – Manual digital

GRADACIÓN DE PLANO

No afecta a la figura ni al tamaño de los módulos. La relación entre los módulos y el plano de la imagen permanece constante. Pueden distinguirse dos clases de gradación en el plano: Esto indica un gradual cambio de dirección de los módulos. Una figura puede ser rotada sin trasladarse en el plano de la imagen.

a) Rotación en el plano: Esto indica un gradual cambio de dirección de los módulos. Una figura puede ser rotada sin trasladarse en el plano de la imagen.

b) Progresión en el plano: Indica un cambio gradual de la posición de los módulos dentro de las subdivisiones estructurales del diseño. Los módulos pueden ascender o descender, trasladarse de un ángulo a otro de las subdivisiones, en una secuencia de movimientos regulares y graduales.

1080 px

1920 px

35

Página 36 Gradación espacial – Manual digital

GRADACIÓN ESPACIAL

La gradación espacial o gradación en el plano, afecta a la figura o al tamaño de los módulos. La relación entre los módulos y el plano de la imagen nunca es constante. Pueden distinguirse dos clases de gradación espacial:

c) Rotación Espacial: Con una separación gradual del plano de la imagen, un módulo puede ser rotado para que veamos cada vez un poco más del borde y un poco menos del frente. Una figura chata puede verse cada vez más estrecha hasta convertirse casi en una fina línea.

d) Progresión Espacial: Esta es igual al cambio de tamaño de los módulos sugiere la progresión de los módulos en el espacio, hacia adelante o hacia atrás. Los módulos permanecen siempre paralelos al plano de la imagen, pero pueden parecer colocados muy detrás de él cuando son pequeños o delante cuando son grandes.

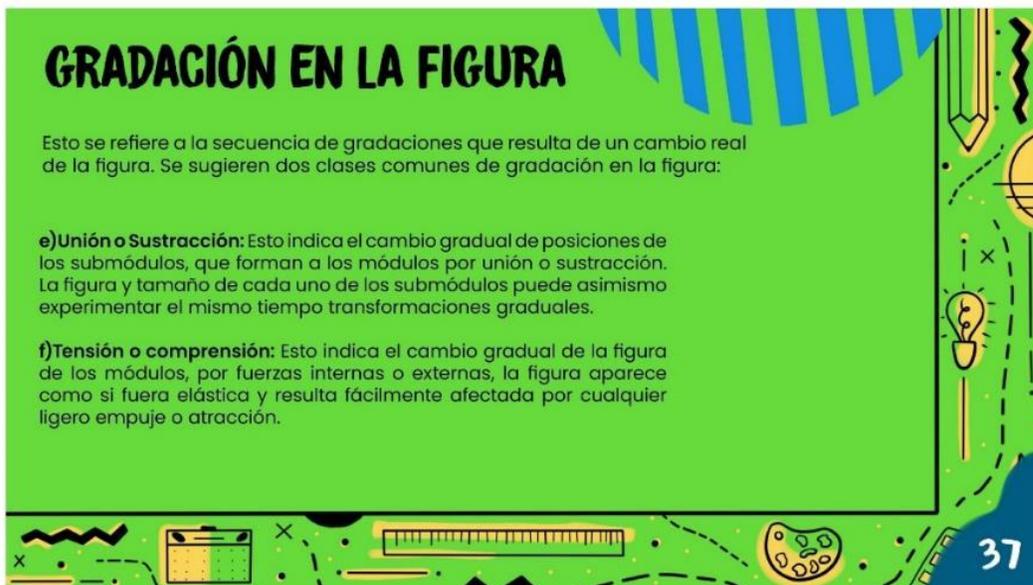
1080 px

1920 px

36

9.1 Propuesta gráfica final

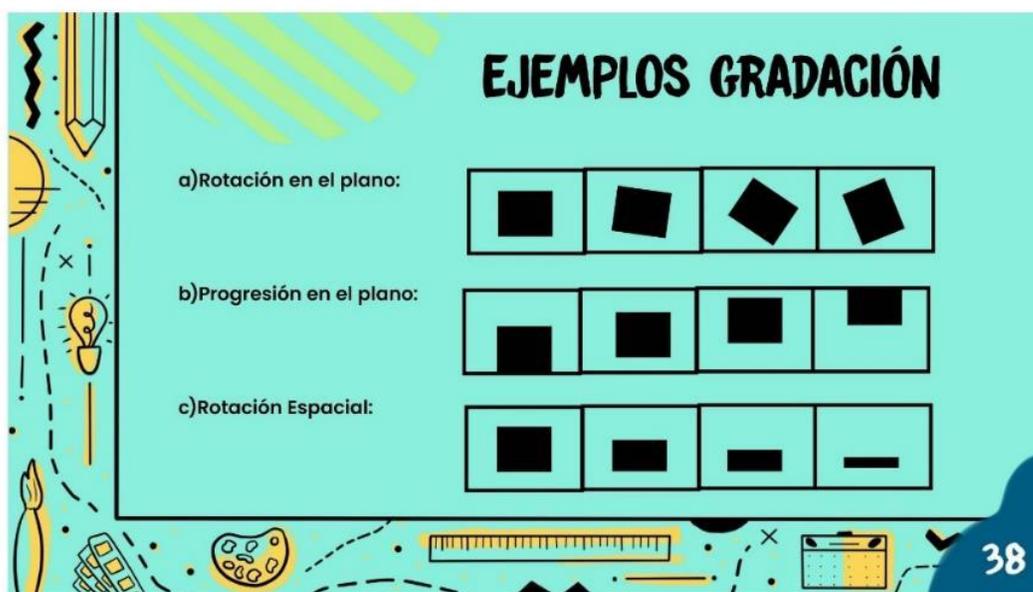
Página 37 Gradación en la figura – Manual digital



1080 px

1920 px

Página 38 Ejemplos gradación – Manual digital



1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 39 Ejemplos gradación – Manual digital



1080 px

1920 px

Página 40 Contraste – Manual digital

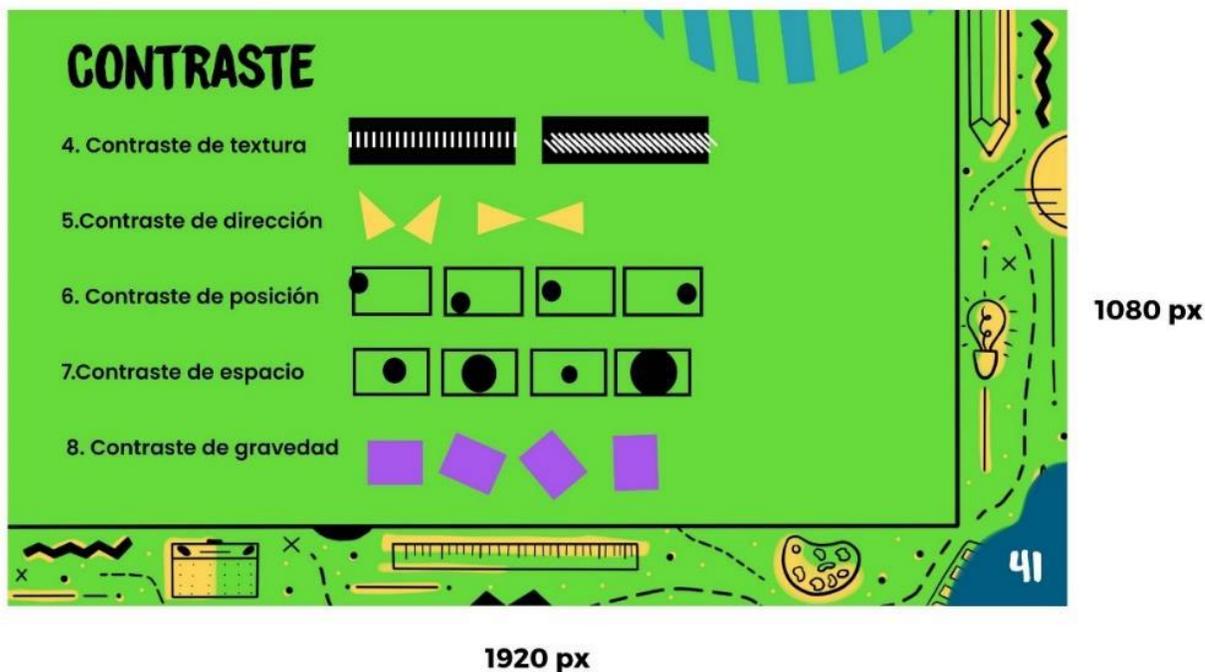


1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 41 Contraste – Manual digital

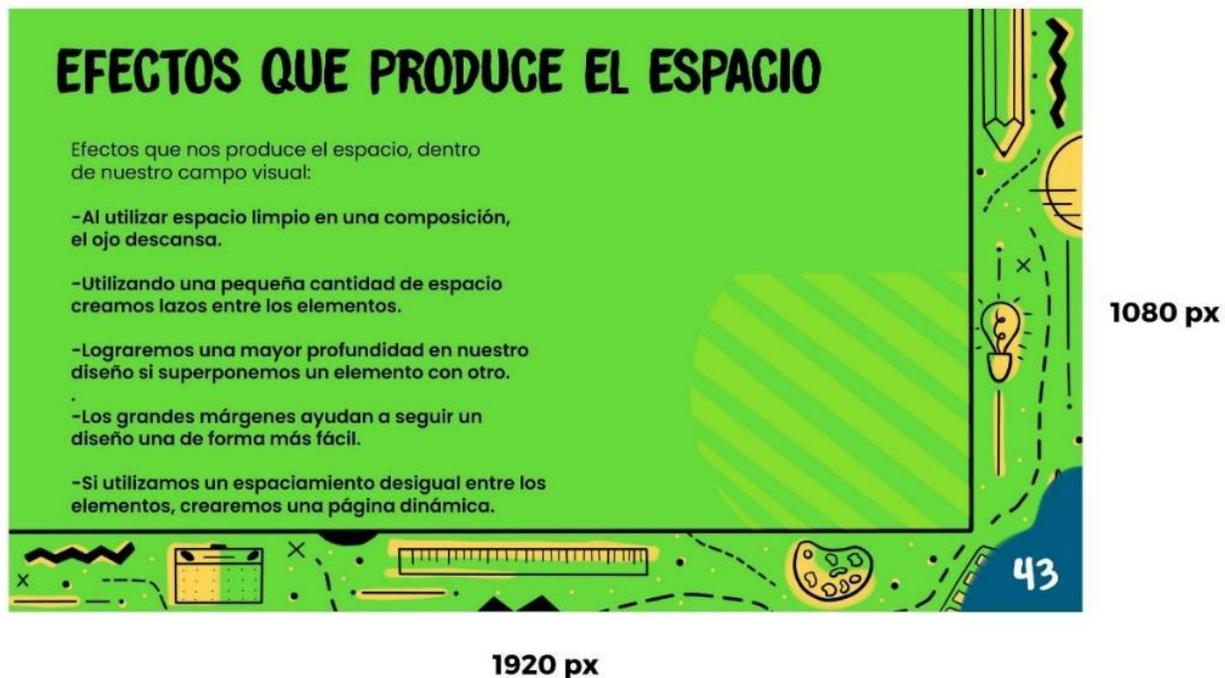


Página 42 Espacio – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 43 Efectos que produce el espacio – Manual digital



Página con frase – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página intermedia Equilibrio, diseño geométrico, leyes de Gestalt, anomalía y radiación –

Manual digital



Página 44 Equilibrio – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 45 Equilibrio simétrico – Manual digital



1080 px

1920 px

Página 46 Equilibrio asimétrico – Manual digital

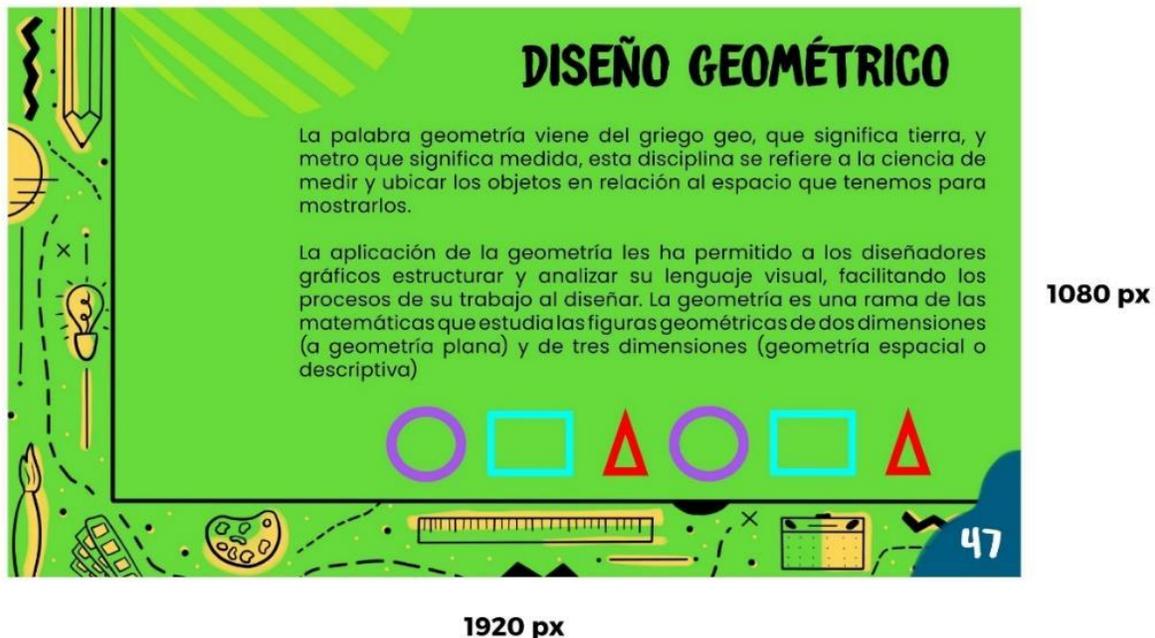


1080 px

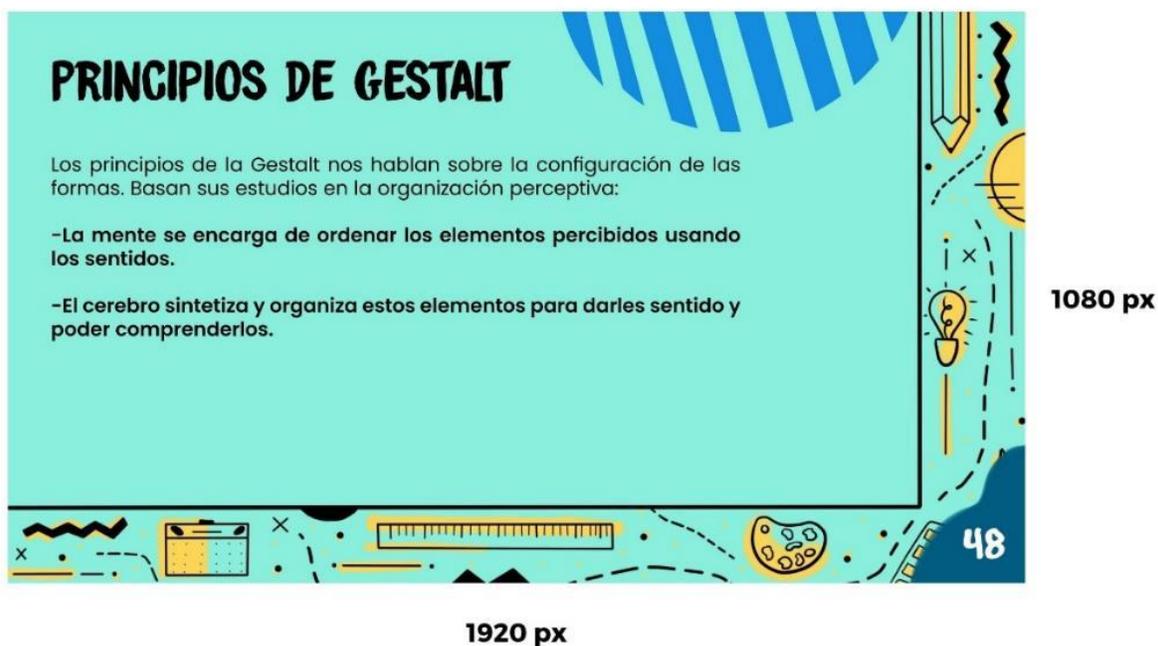
1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 47 Diseño geométrico – Manual digital



Página 48 Principios de Gestalt – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página 49 Los 6 principios de Gestalt – Manual digital



Página 50 Los 6 principios de Gestalt – Manual digital

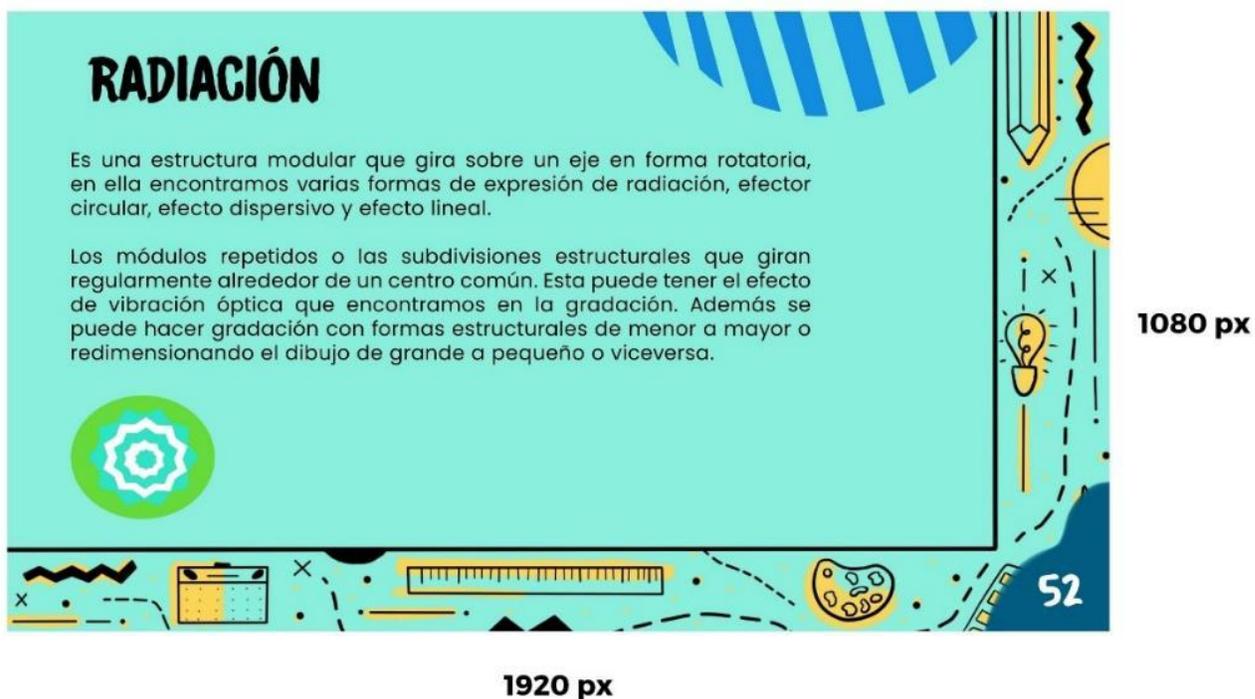


9.1 Propuesta gráfica final

Página 51 Anomalía – Manual digital

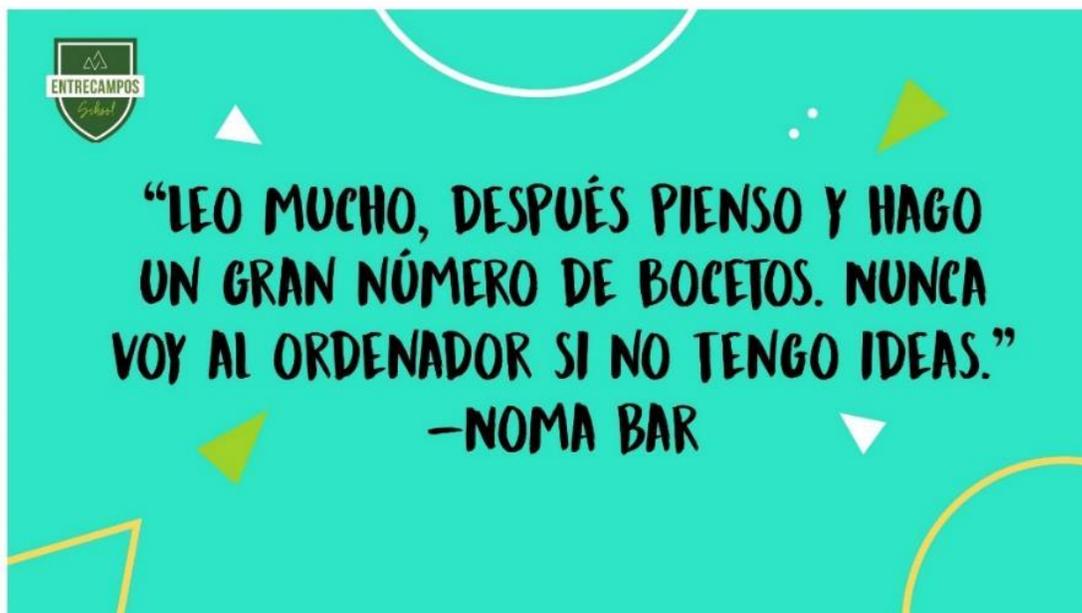


Página 52 Radiación – Manual digital



9.1 Propuesta gráfica final

Página con frase – Manual digital



1080 px

1920 px

Página intermedia Exponentes de diseño – Manual digital



1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 56 Exponentes de diseño – Manual digital

EXONENTES DE DISEÑO

WUCIUS WONG

Trabajos de Wucius Wong

Wucius Wong es un famoso pintor y escritor. Es considerado el exponente más importante del diseño bidimensional y en tres dimensiones. Su rol ha sido fundamental para la promoción de la literatura y el arte moderno.

Su libro "Fundamentos de Diseño" es una de las contribuciones más importantes de Wong al mundo del diseño. Esta publicación se ha convertido en un libro de cabecera para todos los estudiantes de diseño, ya que en la obra se expone de manera detallada todas las definiciones acerca del diseño en dos y en tres dimensiones.

Wucius Wong. Imagen de Sotheby.

53

1080 px

1920 px

Página 54 Exponentes de diseño – Manual digital

IXCHEL ESTRADA

Trabajo de Ixchel Estrada

Nació en México. Estudió Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas en la Universidad Nacional Autónoma de México. También hizo un posgrado en ilustración. Ixchel trabajó como ilustradora colaborando para importantes editoriales como Alfaguara Infantil y Ediciones Castillo.

Sus trabajos han sido seleccionados y han formado parte de distintas ediciones del Catálogo de Ilustraciones de Publicaciones Infantiles y Juveniles. Esta diseñadora cuenta con más de quince libros ilustrados publicados.

Foto de Denis Castro Incera

54

1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página 55 Exponentes de diseño – Manual digital



PAULA SCHER

Trabajos de Paula Scher

Foto de Pentagram

Paula Scher, una de las figuras más relevantes del diseño gráfico, nació en Estados Unidos, Washington D.C. Estudió en Tyler School of Art en Filadelfia y empezó su carrera como diseñadora gráfica en las discográficas CBS Records y Atlantic Records en la década de 1970. Sus diseños fueron reconocidos con cuatro nominaciones a los Grammy.

Ha desarrollado numerosos sistemas e identidades de marca, material promocional, packaging, señalética y diseño editorial para una amplia gama de clientes entre los que cabe destacar Bloomberg, Microsoft, Bausch + Lomb, Coca-Cola, Perry Ellis, el MoMa, The New York Times Magazine, entre otros.

55

1080 px

1920 px

Página 56 Exponentes de diseño – Manual digital



JORGE ALDERETE

Trabajos de Jorge Alderete

Foto de Tanya Chávez

Jorge Alderete o El Dr Alderete es reconocido como una de las leyendas del diseño y la ilustración en América Latina. Jorge Alderete nació en la Patagonia y al terminar la secundaria viajó a Buenos Aires para realizar sus estudios en la Facultad de Bellas Artes.

Sus diseños también han estado presentes en colecciones antológicas presentadas en "IllustrationNow" y "Latin American Graphic Design" y en galerías en distintas partes del mundo. Adicionalmente, se le ha visto como animador en Nickelodeon, MTV, Once TV y Canal Fox de manera independiente y ha impulsado otros proyectos como su tienda virtual, publicación de libros y una casa de discos.

56

1080 px

1920 px

9.1 Propuesta gráfica final

Página de referencias – Manual digital



1080 px

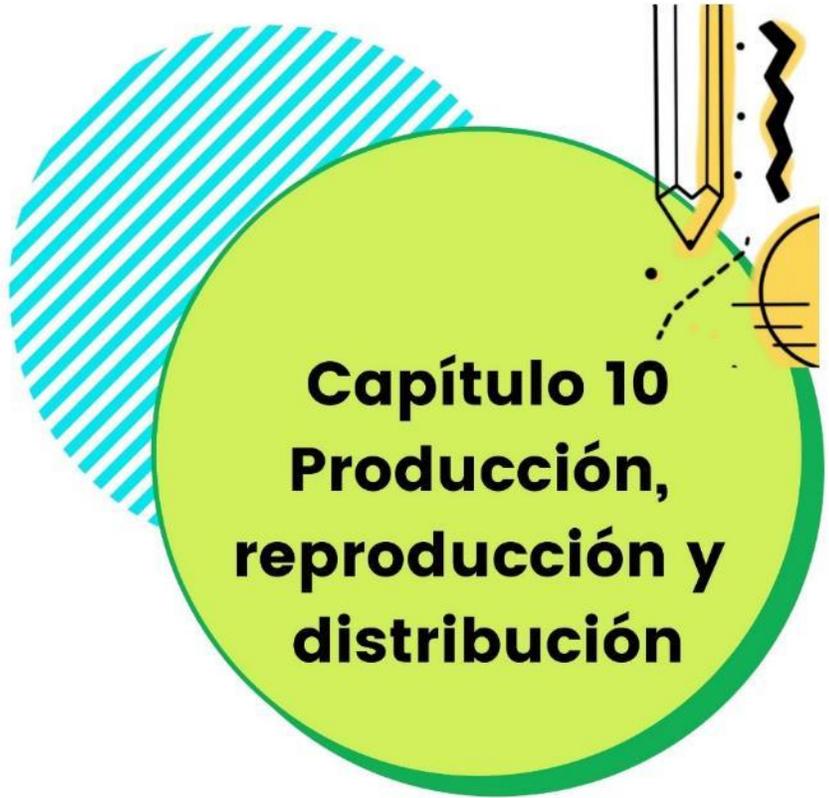
1920 px

Página final – Manual digital



1080 px

1920 px

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with blue and white diagonal stripes. To the right, a yellow pencil icon is positioned as if drawing a dashed line on the green circle. Further right, a yellow circle with a black zigzag line is partially visible.

Capítulo 10
Producción,
reproducción y
distribución

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Este capítulo especifica todos los requerimientos económicos, técnicos y tecnológicos de la propuesta: Medios impresos, audiovisuales, virtuales, alternativas, cantidad y costo de producción y reproducción del material presentado.

10.1 Plan de costos de elaboración

Se utilizó un total de 30 horas para el desarrollo del proceso creativo y el bocetaje de las dos propuestas del manual digital. Para fines académicos se estima una base de Q25.00 por hora trabajada. El costo estimado empieza a partir del proceso de elaboración de la propuesta inicial.

Elaboración	Horas
Proceso creativo	10.00
Bocetaje propuesta 1	8.00
Bocetaje propuesta 2	12.00
Total horas	30.00
Valor hora	Q 25.00
Total	Q 750.00

10.2 Plan de costos de producción

El proceso de producción duro un total de 240 horas. Para fines académicos se estima una base de Q25.00 por hora trabajada. El costo estimado empieza a partir del proceso de elaboración de la propuesta inicial.

Producción	Horas
Diagramación de material	72.00
Ilustraciones	72.00
Digitalización propuesta 1	48.00
Digitalización propuesta 2	48.00
Total horas	240.00
Valor hora	Q 25.00
Total	Q 6,000.00

10.3 Plan de costos de reproducción

El producto final será entregado al cliente en una memoria USB Sandisk Cruzer Force de 32 GB, que tiene un precio de Q73.00 exactos. La cotización se hizo con 3 empresas distintas y se eligió a Intelaf.

Reproducción	Quetzales
USB Sandisk 32 GB	Q73.00
Total	Q73.00

10.4 Plan de Costos de distribución

Para la distribución de este proyecto no será necesario realizar una cotización, ya que solo se le entregará al cliente el USB con el producto final.

10.5 Margen de utilidad

Para este proyecto, se incluye un promedio de 20% de utilidad sobre los costos de elaboración, producción y reproducción.

Sub total 1	Q6,823.00
Margen de utilidad	Q1,364.00
Sub total 2	Q8,187

10.6 IVA

Valor agregado del 12% al costo total.

Sub total 2	Q8,187
IVA	Q982.00

10.7 Cuadro con resumen general de costos

Al finalizar debe realizar un cuadro resumen donde sea fácil identificar los costos parciales y el monto total.

Cuadro resumen	Costos
Elaboración	Q750.00
Producción	Q6,000.00
Reproducción	Q73.00
Distribución	--
Sub total 1	Q6.823.00
Margen de utilidad	Q 1,364.00
Sub total 2	Q 8,187.00
IVA	Q982.00
TOTAL	Q9,169.00

A decorative graphic featuring a large green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with light blue and white diagonal stripes. To the right, a yellow pencil is shown pointing towards the green circle, with a dashed line indicating a path. Further right, there are black and yellow wavy lines and a yellow semi-circle.

Capítulo 11
Conclusiones y
recomendaciones

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1 Conclusiones

En conclusión, se puede afirmar que sí fue posible diseñar un manual digital para informar acerca de los fundamentos del diseño gráfico a estudiantes de 4to Bachillerato en diseño gráfico en Colegio Entrecampos.

En este sentido, se considera que toda la información recopilada acerca de los temas impartidos en el curso de fundamentos de diseño del colegio, a través de los datos proporcionados por el cliente, permitió fundamentar el contenido del diseño del manual digital de una forma viable y accesible.

En cuanto a lo abordado con anterioridad, se puede concluir también que la investigación relacionada con las tendencias y conceptos acerca del diseño editorial de materiales didácticos a través de fuentes bibliográficas y electrónicas. fue de mucha utilidad para aplicarlas en el desarrollo de este proyecto.

Se considera que diagramar el contenido textual e imágenes dentro del manual, a través de un software especializado en diseño editorial, facilitó la elaboración del material.

Adicionalmente se puede observar que ilustrar a través de la técnica de dibujo simplificado, fue fundamental para crear los ejemplos visuales incluidos en el manual digital.

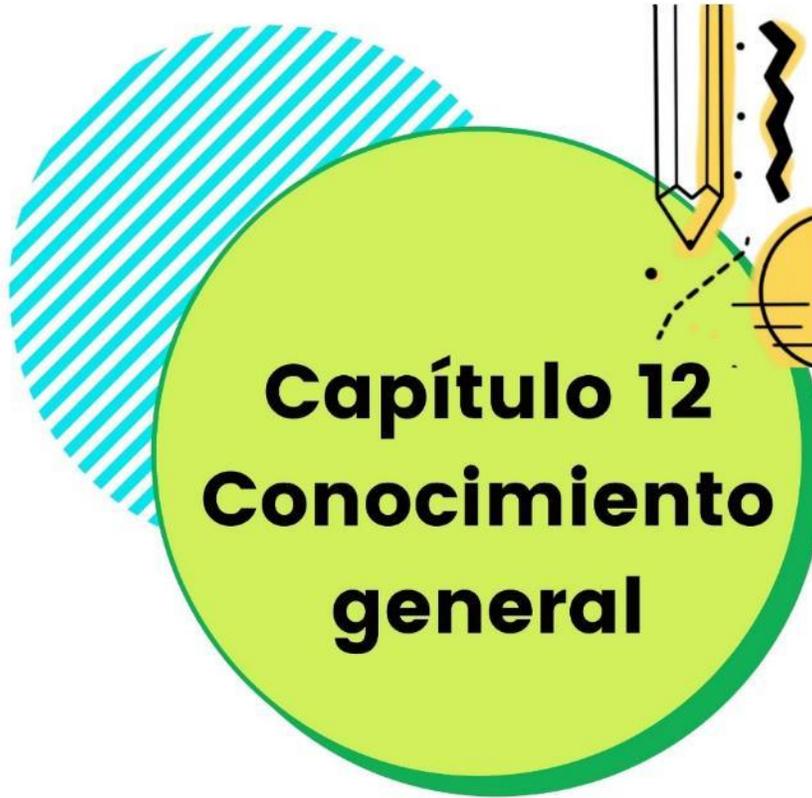
11.2 Recomendaciones

Se sugiere compartir este material con los estudiantes para que lo puedan visualizar en cualquier momento y sirva de referente a la hora de estudiar y practicar.

Es importante la actualización del manual digital en cuanto al contenido, por ejemplo, colocar más información acerca de distintos exponentes de diseño gráfico.

Se invita a utilizar ilustraciones en futuros materiales didácticos, ya que es parte de las tendencias actuales y ayuda a los alumnos a sentirse familiarizados con distintos tipos de gráficos.

Finalmente se sugiere diseñar materiales educativos con distintas temáticas acerca del diseño gráfico como, cromatología, historia del arte, uso de softwares, visualización gráfica, entre otros.

A decorative graphic featuring a pencil pointing downwards, a blue and white striped circle, and a green circle containing the chapter title. The pencil is yellow with a black eraser and a sharp lead tip. The green circle has a dark green border. The background is white.

Capítulo 12

Conocimiento general

Capítulo XII: Conocimiento general

12.1 Demostración de conocimientos



1.

Software

Uno de los cursos más importantes es el de software, en donde se expone el funcionamiento de los programas utilizados en diseño como, InDesign, Illustrator, Photoshop entre otros.

Fundamentos para el diseño

2.



Este curso trata acerca de los elementos principales del diseño gráfico. Es la base para crear y organizar materiales visuales u obras gráficas. Entre los componentes fundamentales del diseño están; el punto, la línea, espacio volumen, ritmo, entre otros.



3.

Diseño Gráfico

Es básicamente la base para cada estudiante, en donde estos conocen acerca de la creatividad, organización y las distintas ramas que posee el diseño ya sea; publicitario, editorial, web y corporativo.

Comunicación

4.



Toda pieza gráfica tiene el propósito de comunicar y transmitir mensajes de una manera visual. Esta clase tiene la función de explicar el valor que tiene la comunicación para el diseño. Todo buen diseñador debe aplicar estos.



5.

Diseño Editorial

Esta rama del diseño es de las más valiosas, pues ha tenido una función crucial para la sociedad, gracias a ella es posible la creación de, libros, revistas, periódicos, manuales, etc. Es un curso de máxima importancia.

Técnicas de redacción

6.



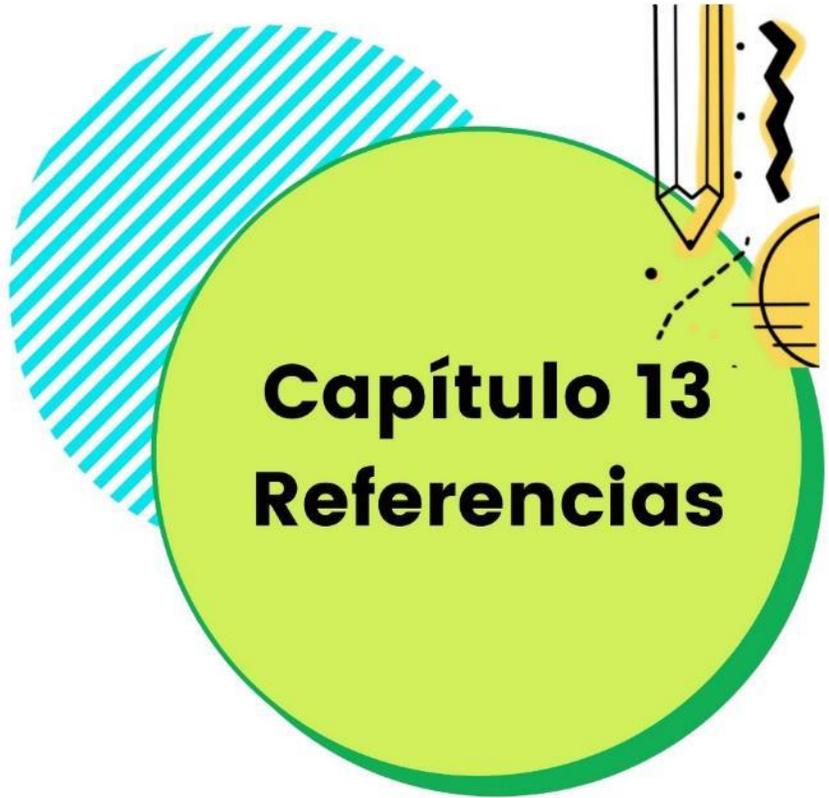
Los conocimientos de este curso deben ser aplicados por todo diseñador gráfico. Incorporando métodos, coherencia, signos de puntuación y normas en cada pieza que se planeó crear.



7.

Diseño visual y composición

La composición visual es uno de los temas más complejos ya que, se trata del orden y distribución de elementos visuales en una pieza gráfica, para que este tenga equilibrio. Es una clase que no puede ser omitida, pues tiene un valor enorme.

A decorative graphic featuring a large light green circle with a dark green border. To its left is a smaller circle with a light blue and white diagonal striped pattern. To the right of the green circle is a stylized pencil icon with a yellow body and a black eraser, positioned as if drawing a dashed line. The text "Capítulo 13" and "Referencias" is centered within the green circle.

Capítulo 13
Referencias

Capítulo XIII: Referencias

13.1 Referencias de documentos físicos.

B

Balmer, J. (17 de junio de 1997). Corporate Identity: the Concept, its Measurement. *European Journal of Marketing*, pág. 31. ISSN 0309-0566

D

Durkheim, É. (2013). *Educación y Sociología*. Barcelona: Ediciones Península. ISBN 9788499422770

E

Europea, L. U. (2020). *Glosario Europeo sobre Educación*. España: EURYDICE. ISBN 8436939433

F

Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: infinito. ISBN 9789879637050

G

Gadamer, H. (2000). *Educación es educarse*. Barcelona : Paidós. ISBN: 9788449309700

Giner, S. (2010). *Sociología* . Barcelona: Península. ISBN:9788499420004

González, L. A. (2002). *Fundamentos de Diagramación* . Lima-Perú: Fondo Editorial de la UNMSM. ISBN: 978-9972-46-189-7

L

Lambert, S. (1985). *El Dibujo Técnica y Utilidad*. Madrid: Herman Blume. ISBN: 9788487756818

Liscano, A. (2007). La pedagogia como ciencia de la educacion. En A. Liscano. Archipiélago.c ISSN: 1402-3357

M

Molina, J. J. (1995). *Las lecciones del dibujo*. España: Ediciones Catedra. ISBN:

9788437613765

Murillo, A. J. (2006). Peter Drucker, innovador maestro de la administración de empresas.

Cuadernos Latinoamericanos de Administración, 70. ISSN 1900-5016

P

Phillips, E. L. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gill. ISBN:

9788425228933

R

Reboul, O. (1999). *Los valores de la educación*. Gijón: Idea Books. ISBN: 9788482361185

Riel, C. V. (1995). *Comunicación corporativa*. Madrid: Prentice Hall. ISBN: 9788489660076

W

Wolff, W. (1953). *Introducción a la psicología*. Fondo de Cultura Económica. ISBN:

9789681609436

Z

Zappaterra, C. C. (2014). *Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*.

Barcelona: Gustavo Gill . ISBN: 9788425227202

13.2 Referencias de documentos electrónicos**A**

Aique Grupo Editor. (30 de mayo de 2020). *www.aique.com*. Obtenido de *www.aique.com*:

<http://www.aique.com.ar/>

Anton, L. (8 de junio de 2020). *www.educa.madrid.com*. Obtenido de *www.educa.madrid.com*:
http://www.educa.madrid.org/web/ies.laserna.fuenlabrada/filosofia/psicologia/psicologia_ciencia.pdf

Arbelaez, R. E. (10 de junio de 2020). *www.elmundo.com*. Obtenido de *www.elmundo.com*:
https://historico.elmundo.com/portal/opinion/columnistas/alumno_o_estudiante.php#.XtK4xDpKjIU

Arteneo. (8 de junio de 2020). *www.artneo.com*. Obtenido de *www.artneo.com*:
<arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>

Astocondor, A. (8 de junio de 2020). *Crehana*. Obtenido de *crehana.com/blog/disenografico/estas-son-las-7-tendencias-en-diseno-grafico-2020/*

B

Balmer, J. (17 de junio de 1997). Corporate Identity: the Concept, its Measurement. *European Journal of Marketing*, pág. 31.

C

Costa, J. M. (7 de junio de 2020). *Comunicación Corporativa*. Obtenido de *www.wordpress.com*: <https://mouriz.wordpress.com/2007/06/03/imagen-corporativa/>

D

Diez, S. C. (10 de junio de 2020). *El Poder del Color*. Obtenido de *www.buleria.unileon.es*:
https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/1904/71554167V_GADE_septiembre12.pdf

Dorignac, E. (7 de junio de 2020). *IdeoCentro*. Obtenido de Universidad de Palermo:
<http://www.ideocentro.com/recursos.php?id=32>

Durkheim, É. (2013). *Educación y Sociología*. Barcelona: Ediciones Península.

E

Educación, M. d. (7 de junio de 2020). *www.mineduc.gob.gt*. Obtenido de *www.mineduc.gob.gt*:
<http://www.mineduc.gob.gt/portal/>

Eguaras, M. (8 de junio de 2020). *Mariana Eguaras - Consultoría editorial*. Obtenido de
[www.marianaeguaras.com: marianaeguaras.com/maquetacion-profesional-cinco-principios-basicos/](http://www.marianaeguaras.com:marianaeguaras.com/maquetacion-profesional-cinco-principios-basicos/)

Ensenyat, J. (8 de junio de 2020). *Code Web Barcelona*. Obtenido de
[www.codewebbarcelona.com: https://codewebbarcelona.com/blog/tendencias-en-diseno-grafico-2020/](http://www.codewebbarcelona.com:https://codewebbarcelona.com/blog/tendencias-en-diseno-grafico-2020/)

F

Fernandez, A. (31 de mayo de 2020). *Lifeder*. Obtenido de *www.lifeder.com*:
<https://www.lifeder.com/wucius-wong/>

Fontanills, A. F. (7 de junio de 2020). *Imagen y comunicación visual*. Obtenido de
http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_1.html#w26aab5b9

FotoNostra. (7 de junio de 2020). *www.fotonostra.com*. Obtenido de *www.fotonostra.com*:
<https://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>

Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: infinito.

Freepik Imagen de Vextok (2020) Obtenida de <https://www.freepik.es/vectores/acuarela>'>Vector de Acuarela creado por vextok - www.freepik.es

G

Gadamer, H. (2000). *Educación es educarse*. Barcelona : Paidós.

Gil, A. M. (10 de junio de 2020). *SlideShare*. Obtenido de www.slideshare.com:

<https://es.slideshare.net/mauroram/definicion-semiologia#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Saussure%3A%EF%82%A7%20E1%20t%C3%A9rmino,por%20ende%20de%20la%20psicolog%C3%ADa>

Giner, S. (2010). *Sociología*. Barcelona: Península.

González, L. A. (2002). *Fundamentos de Diagramación* . Lima-Perú: Fondo Editorial de la UNMSM.

Guayabero, Ó. (8 de junio de 2020). *Escuela Superior de Diseño de Barcelona*. Obtenido de www.esdesignbarcelona.com: <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/lucia-moholy-y-laszlo-moholy-nagy>

H

Hannah, J. (13 de junio de 2020). *CareerFoundry*. Obtenido de www.careerfoundry.com:

<https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>

I

INE. (Septiembre de 2019). Principales resultados CENSO 2018. Guatemala, Guatemala.

Imagen de Damir Mijailovic de Pexels (2020) Obtenida de

<https://www.pexels.com/photo/bright-lush-green-plant-leaves-in-garden-4226171/>

Imagen de Tranmautritam de Pexels (2020) Obtenida de <https://www.pexels.com/photo/full-frame-shot-of-computer-326514/>

K

Kornfeld, E. C. (8 de junio de 2020). *Para Educar*. Obtenido de www.aportes.educ.ar:

http://www.aportes.educ.ar/sitios/aportes/recurso/index?rec_id=107303&nucleo=lengua_nucleo_recorrido

L

Lambert, S. (1985). *El Dibujo Técnica y Utilidad*. Madrid: Herman Blume.

Leontiev, A. (10 de junio de 2020). *Definicion de Comunicacion Educativa según diversos autores*. Obtenido de www.calameo.com:

<https://en.calameo.com/read/0048635321fd2c0f82f94>

Liscano, A. (2007). La pedagogía como ciencia de la educación. En A. Liscano, *La pedagogía como ciencia de la educación* (pág. 24). Archipiélago.

López, A. (21 de julio de 2020). *Marshall McLuhan, el visionario de la “aldea global” de la comunicación*. Obtenido de www.elpais.com:

elpais.com/cultura/2017/07/21/actualidad/1500619102_672795.html

López, L. D. (31 de mayo de 2020). *EL DISEÑO GRÁFICO Y DE COMUNICACIÓN*. Obtenido de <file:///C:/Users/Aura/Documents/Trimestre%2014/Tesis/1847-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2873-1-10-20170210.pdf>

M

Molina, J. J. (2006). *Las lecciones del dibujo*. España: Ediciones Catedra.

Moretta, A. Y. (10 de junio de 2020). *El Dibujo*. Mendoza, Argentina./

Murillo, A. J. (2006). Peter Drucker, innovador maestro de la administración de empresas. *Cuadernos Latinoamericanos de Administración*, 70.

N

Nagy, L. M. (11 de junio de 2020). *Paredro*. Obtenido de www.paredro.com: paredro.com/15-definiciones-diseno-grafico-citas-autores/

O

Ortiz, C. (6 de junio de 2020). *La República*. Obtenido de www.larepublica.com: <https://larepublica.pe/educacion/1065527-ciencias-de-la-comunicacion-carrera-universitaria-por-que-estudiar-costos-inversion/>

Ospina, M. R. (29 de mayo de 2020). *Our World in Data*. Obtenido de Our World in Data.: ourworldindata.org/primary-and-secondary-education

P

Paúls, E. G. (18 de octubre de 2020). *Sobre Poética*. Obtenido de www.peripoietikes.com: <https://peripoietikes.hypotheses.org/41>

Pavlova, I. (8 de junio de 2020). *GraphicMama*. Obtenido de graphicmama.com/blog/graphic-design-trends-2020/

Phillips, E. L. (2016). *Diseño gráfico: Nuevos fundamentos*. Barcelona: Gustavo Gill.

R

Reboul, O. (1999). *Los valores de la educación*. Gijón: Idea Books.

Riel, C. V. (1995). *Comunicación corporativa*. Madrid: Prentice Hall.

Ruiz, G. A. (10 de junio de 2020). *Teoría del Diseño*. Obtenido de
en.calameo.com/books/000874153275d646425cc

Ruiza, M. F. (30 de mayo de 2020). *Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea*.
 Obtenido de Biografía de Harold Lasswell :
<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/lasswell.htm>

S

Sanchez, A. (7 de junio de 2020). Artes gráficas.

Sumano, Nai (7 de junio de 2020). *Comunicación un gran mundo*. Obtenido de
www.comunicacionungranmundo.blogspot.com:
<http://comunicacionungranmundo.blogspot.com>

T

Torres, J. (30 de mayo de 2020). *Lifeder*. Obtenido de www.lifeder.com: lifeder.com/ejemplos-comunicacion-visual/

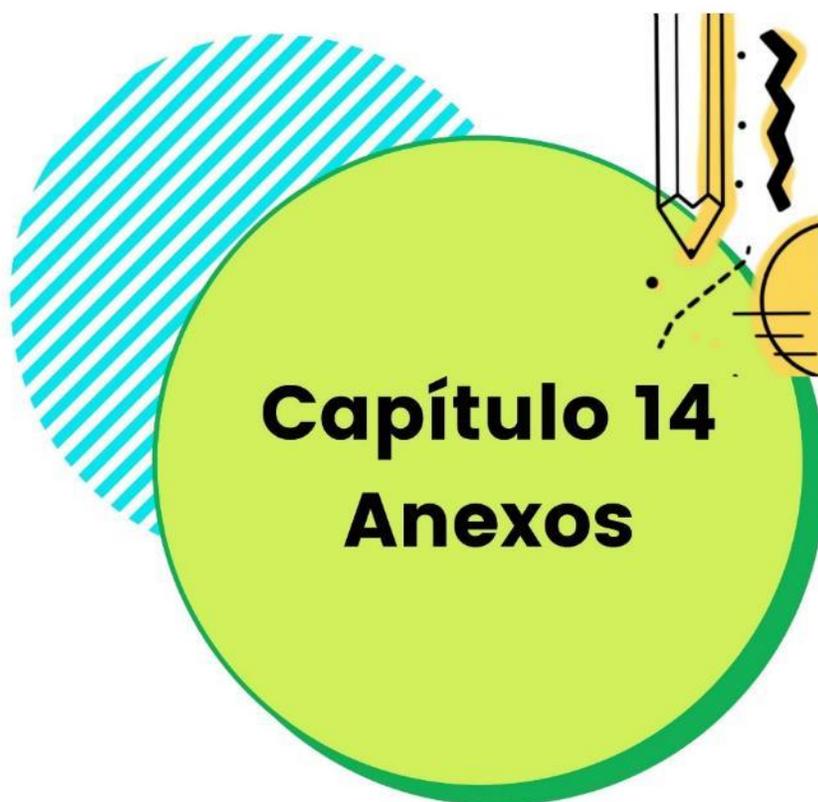
W

Wastiau, Patricia Europea, L. U. (2004). *Glosario Europeo sobre Educación*. España:
 EURYDICE.

Wolff, W. (2005). *Introducción a la psicología*. México: Fondo de Cultura Económica.

Z

Zappaterra, C. C. (2014). *Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*.
 Barcelona: Gustavo Gill .



Capítulo 14

Anexos

Capítulo XIV: Anexos

Anexo 1

14.1 Investigación

14.1.1. Materiales editoriales. Los materiales editoriales son todos aquellos documentos físicos e impresos que pertenecen a una editorial o medio de comunicación. Esto es un género periodístico. Entre estos materiales se pueden encontrar los; Libros, periódicos, folletos, catálogos, trípticos, revistas, entre otros.

14.1.2. Manual. Es un libro o folleto en el que se recopilan los aspectos básicos de alguna materia o tema. En su mayoría sirven para brindar información y dar guía acerca del funcionamiento de un producto. Este material no debe tener más de 50 páginas. Existen varios tipos de manuales, didácticos, de productos y de empresas. Por ejemplo, manuales para la educación y estudio de las matemáticas, geografía, literatura, historia, entre otros. Hay también manuales técnicos especializados en el funcionamiento de productos electrónicos.



14.1.3. Manual didáctico. Es un material impreso o digital que reúne información acerca de alguna materia escolar o profesional enfocada en el estudio. Entra en la clasificación de libros didácticos. Tiene la función de explicar y transmitir información valiosa de manera clara y concisa.

14.1.4. Materiales gráficos. Son herramientas que se utilizan en la enseñanza y en las empresas para mostrar visualmente algún proyecto o temática. Su singularidad está en las distintas maneras que existen para plasmar la información.

14.1.5. Recursos didácticos.

14.1.5.1. Material didáctico. Es un elemento diseñado y creado para la enseñanza, también es conocido como auxiliar didáctico o medio didáctico. El objetivo de los materiales didácticos es el de facilitar la enseñanza y el aprendizaje entre profesores y alumnos. Estos muchos veces son dinámicos y tratan de salirse de lo ordinario. Estos recursos pueden ser impresos, digitales, juegos, audiovisuales, entre otros.



14.1.6. Diseño de Manual didáctico.

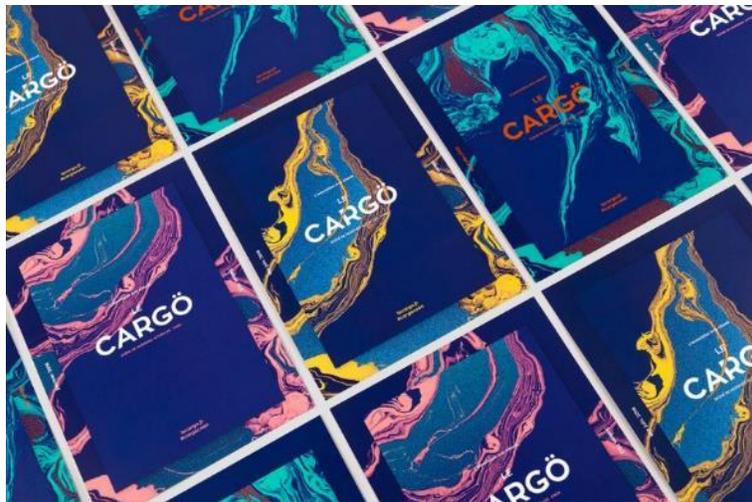
14.1.6.1. Diseño editorial. Según Martín Venezky, director de arte de Speak Magazine en 2018 mencionó, "El diseño editorial es el marco a través del que una historia dada se lee e interpreta. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación, como en el tratamiento específico de la historia".

Es una rama del diseño gráfico que se encarga de la diagramación, composición y diseño de materiales editoriales como: Libros, revistas, publicidad impresa, manuales, guías, periódicos, entre otros. Con el propósito de plasmar de manera llamativa y funcional, el diseño de una pieza editorial. Esto para que al lector se le facilite la lectura y exista un equilibrio entre el contenido y otros elementos gráficos.

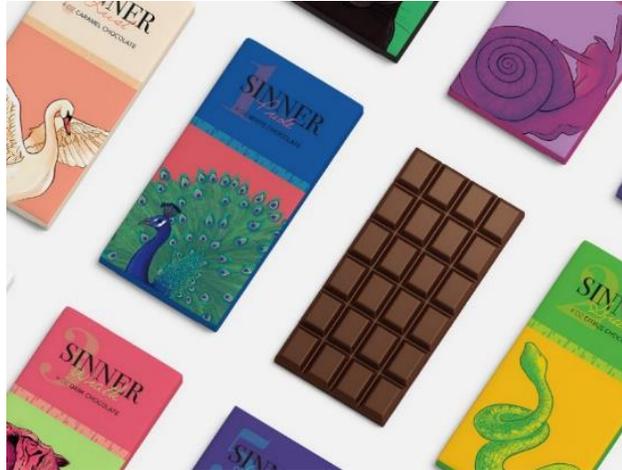


14.1.7. Tendencias.

14.1.7.1. Fondos basados en texturas semirealistas. La tendencia de utilizar fondos basados en fotografías y gráficos semirealistas como, pintura, naturaleza, texturas, entre otras, está muy presente en el 2020. Se podrá encontrar en publicidad, videos, sitios web y sobre todo en el diseño editorial.



14.1.7.2. Ilustración handmade (hecho a mano) y vectorial. Otra tendencia que es utilizada fuertemente en el 2020. Hoy en día las manualidades tienen un valor agregado especial y los diseñadores gráficos optan por utilizar este tipo de herramientas para sus proyectos.



14.1.7.3 Formas geométricas. Junto con la ilustración y los fondos semirealistas, la tendencia de utilizar formas geométricas son las más llamativas en el mundo del diseño gráfico. La simplicidad que tiene el uso de figuras le da un toque vanguardista y equilibrado. Este es un recurso muy fácil de utilizar, pero muy difícil de dominar. (Code Barcelona. 2020)



14.1.7.4. Color monocromático. En 2020 el uso monocromático es una tendencia importante. En fotos, ilustraciones y también en materiales editoriales.



Anexo 2

Tabla de desarrollo humano

Tabla Niveles Socio Económicos

Actualización 2015

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C1	NIVEL C2	NIVEL C3
Ingresos	+ de Q100,000.00	Q61,200.00	Q25,600.00	Q17,500.00	Q11,900.00
Educación padres	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura,	Superior, Licenciatura,	Licenciatura
Educación hijos	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas o estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal
Desempeño	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciantes	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente
Vivienda	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,
Otras propiedades	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con comodidades	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias		
Personal de servicio	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual
Servicios financieros	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo salud	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local

Posesiones	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-avioneta	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro
Bienes de comodidad	3 tel minimo, cel cada miembro de la familia, Tv satelital, Internet de alta velocidad, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, maquinas de lavar y secar platos, ropa, computadoras/miembro, seguridad domiciliar, todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	2 tel minimo, cel cada miembro de la familia, TV satelital, internet de alta velocidad, 2 equipos de audio, 3 TV, maquinas de lavar y secar platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos. Todos los servicios de Internet.	1 teléfono, 1-2 celulares, cable, internet, equipo de audio, más de 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/miembro electrodomesticos básicos.	1 teléfono fijo, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 teléfono fijo, celular cada miembro mayor, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos
Diversión	Clubes privados, vacaciones en el exterior.	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine eventual, CC, parques, estadio

Anexo 3

Información general del cliente

- **Nombre del cliente (empresa):** Colegio Entrecampos
- **Dirección:** Km 21.5 Carretera a San José Pinula, Guatemala
- **Email:** atencionapadres@colaegioentrecampos.edu.gt
- **Tel:** +(502) 66718400
- **Contacto:** Lic. Rolando Portillo
- **Delimitación geográfica:** Abarca el municipio de San José Pinula.
- **Grupo objetivo:** Mujeres y hombres, estudiantes de diversificado de 16 a 18 años.
- **Principal beneficio al grupo objetivo:** Tener un soporte didáctico para dar a conocer los fundamentos de diseño gráfico.
- **Competencia:** Colegio Español de Guatemala Príncipe de Asturias, Colegio Bilingüe La Pradera, Colegio Julio Verne.
- **Posicionamiento:** Alto
- **Factores de diferenciación:** Un modelo educativo basado en las inteligencias múltiples y desarrollo de habilidades. Educadores cuidadosamente seleccionados y capacitados constantemente.
- **Objetivo de mercadeo:** Ser un colegio reconocido por sus altos estándares de calidad y estudiantes exitosos.

4.1.1 Datos de logotipo

- **Colores:**

1. C78 M9 Y96 K0, R104 G158 B68, PANTONE 7738 C.

2. C54 M0 Y92 K38, R73 G157 B13, PANTONE 741 C.

1) 2)



- **Tipografía:** Arial Narrow:

- ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ!

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

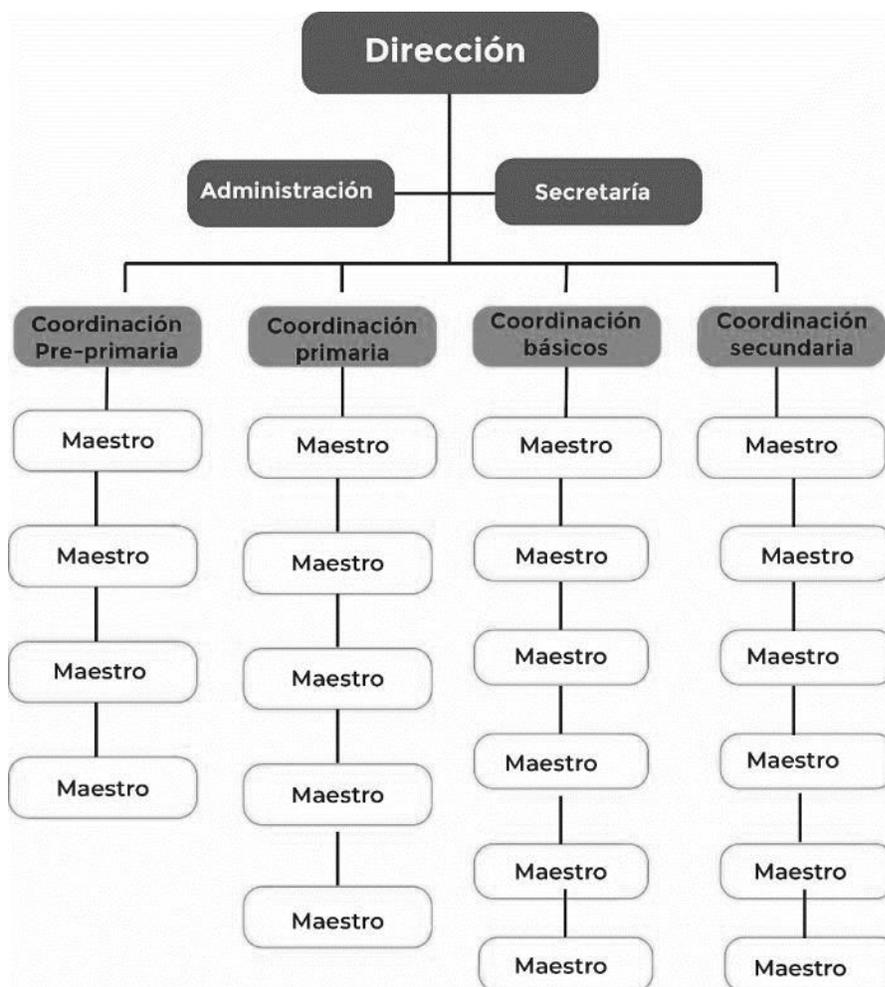
#\$%&/()=1234567890

- **Forma:** Es un isologo, ya que está conformado por tipografía y gráfico que no funcionan separados.

- **Isologo**



- Organigrama de Colegio Entrecampos



Anexo 4

Tabla de tendencias



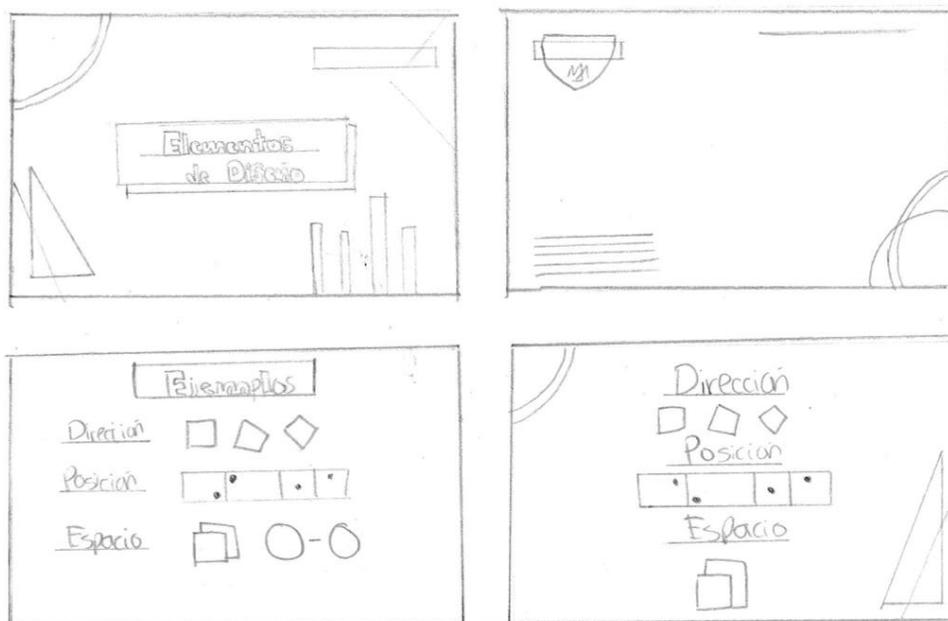
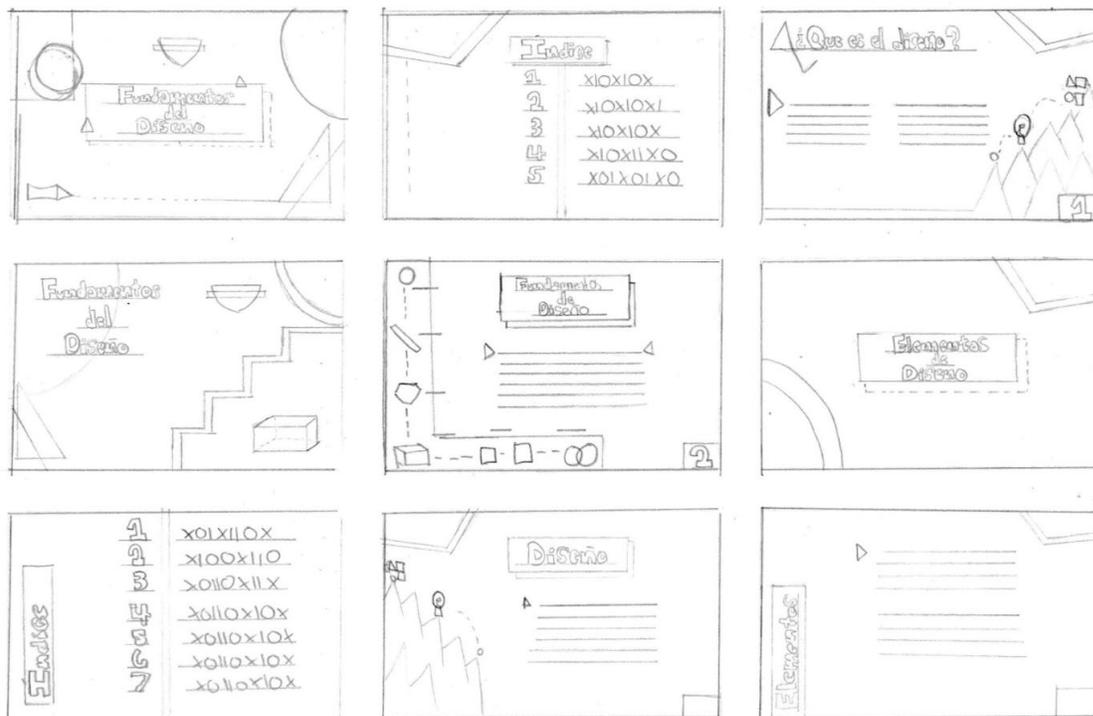
Anexo 5

Tabla de requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Diagramación	Determinar el espacio de cada elemento dentro de la retícula del manual.	Adobe Indesign	Claridad
Formas Geométricas	Ser parte del diseño del manual según las tendencias.	Adobe Indesign	Conexión
Logotipo	Identificar la empresa a la que se le destinará el proyecto	Adobe Indesign	Profesionalismo
Colores	Llamar la atención del lector y darle vida a los elementos gráficos del manual.	Adobe Indesign y Adobe Illustrator	Armonía
Contenido	Brindarle a los estudiantes información útil para su carrera.	Adobe Indesign	Importancia
Ilustraciones	Mostrar los ejemplos de una manera funcional y atractiva.	Adobe Illustrator	Atracción
Tipografía	Dar orden y claridad al contenido escrito.	Adobe Indesign	Orden

Anexo 6

Bocetos preliminares



Anexo 7

Instrumento de validación

<https://forms.gle/n9KMcF211QgLpaYZ7>

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Nombre: _____

Experto:

Cliente:

Grupo objetivo:

Ocupación: _____ Edad: _____

Puesto: _____ Género: F _____ M _____

Parte Objetiva:

1) ¿Considera usted necesario diseñar un manual digital para promover el aprendizaje de fundamentos de diseño gráfico a estudiantes de nivel diversificado de Colegio Entrecampos?

Sí___ No___

2) ¿Considera usted importante recopilar información acerca de los fundamentos de diseño para ser integrada al manual digital que será leído por los alumnos de diversificado?

Sí___ No___

3) ¿Cree usted necesario investigar tendencias y conceptos acerca del diseño editorial de materiales didácticos para elaborar un manual atractivo a la vista?

Sí___ No___

4) ¿Considera importante diagramar el contenido textual e imágenes dentro del manual a través de un software especializado en diseño editorial?

Sí___ No___

5) ¿Cree usted importante ilustrar de manera simplificada ejemplos visuales para incluirlos en el manual digital?

Sí___ No___

Parte Semiológica:

6) ¿Considera usted adecuada la diagramación utilizada en el manual digital?

Adecuada___ Poco adecuada___ Nada adecuada___

7) ¿Considera usted que la paleta de colores utilizada en el manual es apropiada?

Apropiada___ Poco apropiada___ Nada apropiada___

8) ¿Considera que la tipografía empleada para el manual es legible?

Legible___ Poco legible___ Nada legible

9) ¿Cree usted que los gráficos utilizados en el manual se relacionan con los fundamentos de diseño?

Mucho___ Poco___ Nada___

10) ¿Considera usted que las ilustraciones utilizadas en el manual son adecuadas?

Adecuada___ Poco adecuada___ Nada adecuada___

Parte Operativa:

11) ¿Considera usted apropiado el tamaño (1920 x 1080 px) del manual digital?

Apropiado___ Poco apropiado___ Nada apropiado___

12) ¿Cree conveniente que el formato del manual digital sea horizontal?

Conveniente___ Poco conveniente___ Nada conveniente___

13) ¿Considera usted que la cantidad de información de cada página es suficiente?

Mucho___ Poco___ Nada___

14) ¿Considera usted que será funcional el uso del manual digital para Colegio Entrecampos?

Mucho___ Poco___ Nada___



FUNDAMENTOS DE DISEÑO GRÁFICO

Encuesta: Validación de Proyecto

Diseño de manual digital para promover el aprendizaje de fundamentos de diseño gráfico a estudiantes de nivel diversificado del Colegio Entrecampos.

* Requerid



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de graduación de Tesis
Aure Calderón Figueroa

Antecedentes

Colégio Entrecampos tiene la misión de ofrecer una educación de máxima calidad, con docentes dinámicos e innovadores que formen estudiantes que respondan a los estándares del siglo XXI. Desarrollándose como ciudadanos globales y competentes.

Recientemente Colegio Entrecampos Involuyó dos carreras nuevas para bachillerato, una orientada en computación y la otra en diseño gráfico. Requieren de la ayuda de un diseñador gráfico para crear un manual acerca de las bases del diseño.

El presente cuestionario pretende obtener datos de parte del cliente, grupo objetivo y expertos para la validar la creación de un manual digital acerca de los fundamentos de diseño gráfico.

Instrucciones:

Con base a lo anterior, observe la propuesta preliminar y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, seleccionando la respuesta que considere adecuada. Su colaboración será de ayuda para la elaboración de este proyecto de Tesis, muchas gracias.

ayude para la elaboración de este proyecto de Tesis, muchas gracias.

Nombre completo *

Your answer _____

Género *

Masculino

Femenino

Edad

Your answer _____

Ocupación *

Your answer _____

Puesto

Your answer _____

Usted es parte de: *

Clientes

Expertos

Grupo objetivo

Next

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) · [Terms of Service](#) · [Privacy Policy](#)

Google Forms

Parte Objetiva

Se evalúan aspectos relacionados a los objetivos del manual digital.

1) ¿Considera usted necesario diseñar un manual digital para promover el aprendizaje de fundamentos de diseño gráfico a estudiantes de nivel diversificado del Colegio Entrecampos? *

- Sí
- No

2) ¿Considera usted importante recopilar información acerca de los fundamentos de diseño para ser integrada al manual digital que será leído por los alumnos de diversificado? *

- Sí
- No

3) ¿Cree usted necesario investigar tendencias y conceptos acerca del diseño editorial de materiales didácticos para elaborar un manual atractivo a la vista? *

- Sí
- No

4) ¿Considera importante diagramar el contenido textual e imágenes dentro del manual a través de un software especializado en diseño editorial? *

- Sí
- No

5) ¿Cree usted importante ilustrar de manera simplificada ejemplos visuales para incluirlos en el manual digital? *

- Sí
- No

Back

Next

Parte Semiológica

Seleccione cada uno de los elementos empleados en el diseño.

6) ¿Considera usted adecuada la diagramación utilizada en el manual digital? *

- Adecuada
- Poco adecuada
- Nada adecuada

7) ¿Considera usted que la paleta de colores utilizada en el manual es apropiada? *

- Apropiada
- Poco apropiada
- Nada apropiada

8) ¿Considera que la tipografía empleada para el manual es legible? *

- Legible
- Poco legible
- Nada legible

9) ¿Cree usted que los gráficos utilizados en el manual se relacionan con los fundamentos de diseño? *

- Mucho
- Poco
- Nada

10) ¿Considera usted que las ilustraciones utilizadas en el manual son adecuadas? *

- Adecuadas
- Poco adecuadas
- Nada adecuadas

Parte Operativa

Seleccione principalmente la funcionalidad de la propuesta.

11) ¿Considera usted apropiado el tamaño (1920x1080 px) del manual digital? *

- Aprobado
- Poco apropiado
- Nada apropiado

12) ¿Cree conveniente que el formato del manual digital sea horizontal? *

- Conveniente
- Poco conveniente
- Nada conveniente

13) ¿Considera usted que la cantidad de información de cada página es suficiente? *

- Mucho
- Poco
- Nada

14) ¿Considera usted que será funcional el uso del manual digital para Colegio Entrecampos? *

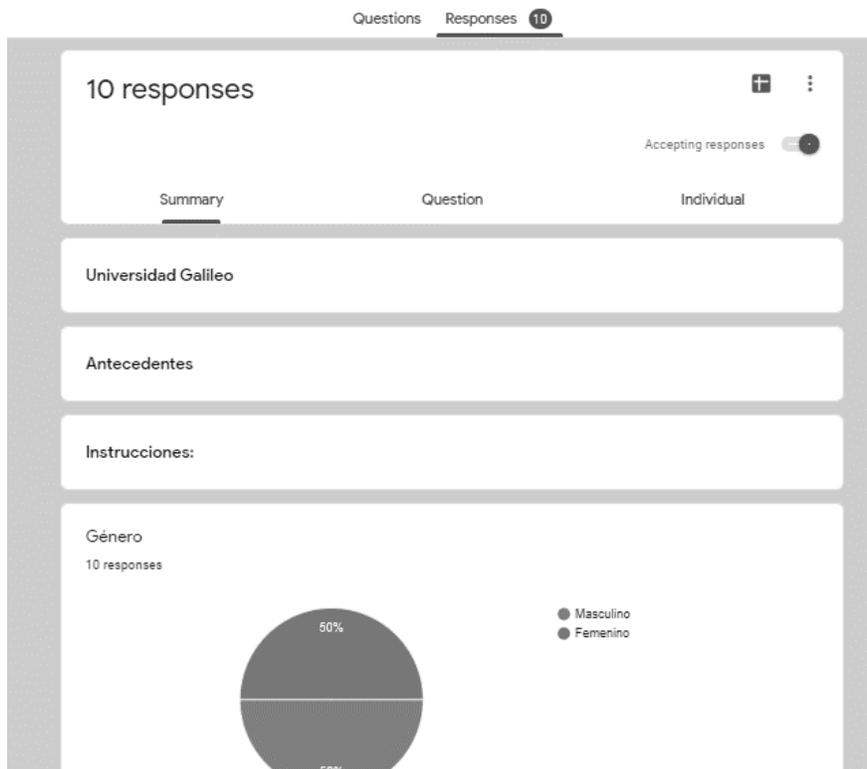
- Mucho
- Poco
- Nada

Se agradece enormemente la atención y el tiempo brindado para contestar esta encuesta. Su opinión es de vital importancia y será tomada en cuenta para los cambios requeridos del proyecto. Si usted tiene alguna sugerencia o comentario puede hacerlo en el siguiente espacio:

Your answer

Anexo 9

Hoja de respuestas de grupo objetivo



Encuesta: Validación de Proyecto - Grupo Objetivo (Responses) Share

File Edit View Insert Format Data Tools Form Add-ons Help Last edit was 6 days ago

Timestamp	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	Timestamp	Género	Usted es parte de:	1) ¿Considera usted neco	2) ¿Considera usted imp	3) ¿Cree usted necesari	4) ¿Considera important	5) ¿Cree usted importan	6) ¿Considera usted ade	7) ¿Co
2	10/16/2020 10:12:09	Femenino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
3	10/16/2020 10:14:13	Masculino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
4	10/16/2020 10:22:00	Masculino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
5	10/16/2020 10:22:40	Femenino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
6	10/16/2020 10:23:03	Masculino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
7	10/16/2020 10:23:08	Femenino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
8	10/16/2020 10:24:20	Femenino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
9	10/16/2020 10:24:28	Femenino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
10	10/16/2020 10:24:30	Masculino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
11	10/16/2020 10:24:30	Masculino	Grupo objetivo	Si	Si	Si	Si	Si	Adecuada	Aprop
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										

Form Responses 1 Explore

Anexo 10

Validación con cliente y expertos

Lic. Rolado Portillo - Cliente

9 Que Dios lo bendiga,
Aura Calderón Figueroa.
 Estudiante de Facom.

<https://forms.gle/QSYAXfuWYgTnhaU7>

5  Propuesta Prelimin...

 **Rolando Portillo**
 para mí

Buen día Aura Maritza.
 Te agradezco si puedes venir al colegio para conversar sobre el tema o reunión por zoom.
 Será un gusto conocerte y apoyarte.
 Saludos.

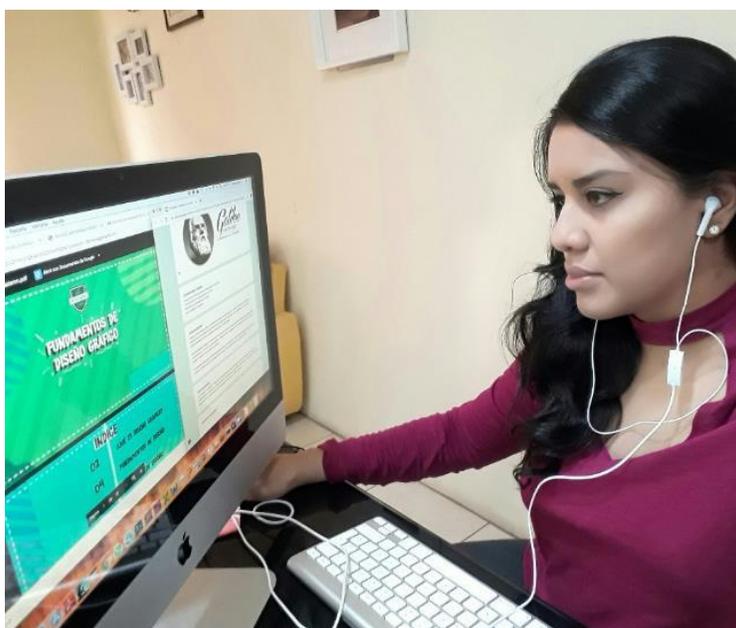
xxx

 **Lic. Rolando Portillo**
 Director Educativo
 Entrecampos School
 Tel: +502 66718400
 Website www.colegioentrecampos.edu.gt
 Kilómetro 21.5, Carretera a San José Pinula

Prezado para ti,
 dedicado para ellas.



Licda. Andrea Aguilar



Licda. Claudia Ruiz

Colaboración con Encuesta: Validación de proyecto de tesis Recibidos x

Aura Maritza Calderón Figueroa <17004907@galileo.edu> sáb., 3 oct. 12:4

Buenas días Licenciada Claudia, Espero que se encuentre muy bien, es un gusto saludarle nuevamente. Le escribo para solicitar su apoyo para tomar una encuesta a

Claudia Alejandra Abigail Ruiz Marchena <claudiaruiz@galileo.edu> dom., 4 oct. 18:24 ☆ ↩ Responde

para mí ↵

Buenas noches Aura, es un gusto saludarle. Ya conteste la encuesta, mañana envío la fotografía.

Excelente trabajo. Éxitos

Licda Claudia Ruiz de Velarde

Aura Maritza Calderón Figueroa <17004907@galileo.edu> mié., 7 oct. 10:32 ☆ ↩ Responde

para Claudia ↵

Mil gracias, Licda. Se lo agradezco mucho.

Saludos!

Licda. Wendy Franco

Aura Maritza Calderón Figueroa <17004907@galileo.edu> jue., 8 oct. 16

Buenas tardes Licenciada Wendy, Espero que se encuentre muy bien, es un gusto saludarle nuevamente. Le escribo para solicitar su apoyo para tomar una encuesta a

Wendy Franco <17004907@galileo.edu> mié., 14 oct. 12:12 ☆ ↩ Responde

para mí ↵

Hola le mando algunas observaciones:

1. no es legible talvez es el color ya que en verde si le lee



2. le sugiero que después de cada texto coloque la ilustración no en otra página



Licda. Patricia Hernández



Anexo 11

Validación con grupo objetivo



Anexo 12

Cotización de USB de 3 empresas diferentes

Intelaf



Intelaf.com Inicio Productos Ofertas Ubicaciones Mayoreo Empresa Soporte Políticas Sugerencias Empleos

Ultima actualización de inventario en línea: 13/11/2020 a las 00:02

Disponibilidad

Disponibilidad para Venta en Línea:

Opciones de entrega

ToGo GRATIS: SI
Auto Entrega: SI
TeLlegaExpress: SI
Cargo Expreso: SI

Disponibilidad en Tiendas Abiertas:

Outlet 14
C.C. Las Plazas Majadas Z.11
Metronorte 26

Detalle del Producto



FLASHDRIVE USB SANDISK CRUZER FORCE Z71 32GB USB2.0 SDCZ71-032G-B35

Precio normal Q73.00

Beneficio Efectivo Q70.00

Detalles técnicos

Agregar a lista de compra

Garantía 3 Meses

Codigo: FLA-SNDCFZ71-32

Macrosistemas



MEMORIA KINGSTON USB DE 128GB DT50, USB 3.1/3.0/2.0

Código: 740617255812

Q 169.24 En efectivo: Q161.18 Existencias

Detalles

f

Cantidad - 1 +

Comprar

Office Depot

Office DEPOT .com.gt

Busca aquí los artículos que tú necesitas ...

Iniciar sesión

Mi carrito Q0.00

Categoría · Todos · Cómputo · Almacenamiento · Memorias USB · MEMORIA SANDISK ULTRA DUAL ANDROID 32GB



MEMORIA SANDISK ULTRA DUAL ANDROID 32GB

★★★★★ / Califica este producto

Ver detalles del producto SKU: 30459 Modelo: SDD03-032G-G46

Q141.99
Precio exclusivo por internet



AÑADIR AL CARRITO

Entrega a domicilio
Envío gratis sin mínimo de compra*

Recoge en tienda
Recoge en tienda el mismo día*

DETALLES DEL PRODUCTO



Medios



Funciones



Especificaciones



Documentos

Chatea con Office Depot

