

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN TÍTULO EN:
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y
PUBLICITARIO**

TEMA:

**“CREACIÓN DE UN PROTOTIPO DE LIBRO GUÍA NIVEL
CERO PARA EDCOM-ESPOL”**

AUTORES:

**ANDREW DAVID HUERTA CORDERO
JULIO RODRIGO SAMPEDRO CORAL
JURIANA MADELEY VALLE TOLEDO**

DIRECTOR:

MSC. EDGAR SALAS LUZURIAGA

**AÑO
2013**

AGRADECIMIENTO

La presente Tesis es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente, participaron varias personas leyendo, opinando, corrigiendo, teniéndome paciencia, dando ánimo, acompañando en los momentos de crisis y en los momentos de felicidad.

Por esto agradezco en primer lugar a Dios por darme la vida y la oportunidad de estudiar, luego le doy gracias a mis padres Vladimir Huerta y Rosemary Cordero por haber confiado en mi persona, por la paciencia y por la dirección en mis veinticuatro años de vida, además este proyecto no se hubiera llevado a cabo sin las tutorías del Msc. Edgar Salas por sus comentarios en todo el proceso de elaboración en la Tesis y sus atinadas correcciones.

Por último pero no menos importante agradezco también a mis queridos compañeros, que me apoyaron y me permitieron entrar en su vida durante estos casi cinco años de convivir dentro y fuera del salón de clase. Julio Sampedro y Juriana Valle.

Gracias a todos.

Andrew D. Huerta Cordero

AGRADECIMIENTO

Al ser supremo que ha sido un pilar fundamental a lo largo de mi carrera, a mi familia que siempre ha estado a lo largo de todo este tiempo apoyándome, guiándome y enseñándome constantemente en todo momento incondicionalmente en toda circunstancia.

A mis queridos amigos (as) que siempre me brindaron su ayuda, su apoyo fraternal. A ellos que han sido participe en todos los eslabones de mi vida.

A mi compañera y amiga sentimental por entenderme y apoyarme durante todo este tiempo de tesis, gracias a todos desde lo más profundo de mí ser.

Julio R. Sampedro Coral

AGRADECIMIENTO

A Dios, por estar a mi lado a lo largo de mi vida siempre llenándome de alegría y gozo.

A todos y cada una de las personas que participaron en la investigación realizada, ya que nos dieron su tiempo y conocimiento para ayudarnos a concluir el proyecto de tesis.

A nuestra directora de tesis Msc. Evelyn Del Pezo Izaguirre por encaminarnos durante el proceso.

Juriana M. Valle Toledo

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado mi padre Vladimir y hermanos Alex y Catherine que me acompañaron en esta aventura que significó estudiar en la ESPOL y que, de forma incondicional, entendieron mis ausencias y mis malos momentos. A mi madre Rosemary, que a pesar de la distancia siempre estuvo atenta para saber cómo iba mi proceso académico, que desde un principio hasta el día de hoy sigue dándome ánimo para continuar luchando día tras día y seguir adelante rompiendo todas las barreras que se me presenten.

Además de mis amigos y familiares que quiero mucho y llevaré siempre en mi corazón.

Andrew D. Huerta Cordero

DEDICATORIA

A mis queridos padres Arnoldo Sampedro Salazar (+) y Aida Coral Ibarra, han sido un pilar fundamental en mi vida, a mis hermanos queridos Cecibel, Mabel y Lenin, a mi abuelita Claudina y Papi Julio, que sé que están observándome desde lo más alto del cielo y desean lo mejor para mí, a mi Mami Aidita con sus bendiciones y para bienes, a mis sabios tíos José y Jorge Sampedro S. y en especial a mi presente y futuro mi nueva familia Kimberly Muñoz, Stefano Sampedro y a todas las personas que de una u otra forma aportaron con una solución para realizar este proyecto.

Gracias de corazón...

Julio R. Sampedro Coral

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a mis padres Mercedes y William quienes durante mi carrera universitaria fueron un apoyo incondicional y la constancia de sus bondadosos consejos guiaron mi vida, a pesar del alejamiento me dieron la fuerza para seguir adelante y ser un excelente ser humano con valores integrales.

Juriana M. Valle Toledo

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

**FIRMA DEL DIRECTOR Y MIEMBROS DEL
TRIBUNAL DE GRADO**

Msc. EDGAR SALAS LUZURIAGA

PROFESOR DE LA MATERIA DE GRADUACIÓN

Mae. ENRIQUE SALAZAR MEZA

DELEGADO

**FIRMAS DE LOS AUTORES DEL INFORME DE
MATERIA DE GRADUACIÓN**

Huerta Cordero Andrew David

Sampedro Coral Julio Rodrigo

Valle Toledo Juriana Madeley

RESUMEN

En Ecuador, la educación es un factor indispensable en el medio de educación superior ya que existe un sinnúmero de universidades que ofertan diferentes carreras, estas pueden ser públicas o privadas y por ende necesitan de un recurso de aprendizaje, sea físico o digital.

La mayor parte de las universidades se encargan de promocionar y promover algún texto guía dependiendo de la carrera universitaria que corresponda, en ocasiones son realizados por docentes y en otras por los estudiantes de nivel superior, es por esto que se propone la creación de un prototipo de texto guía realizando previamente una investigación que la justifique.

Con la finalidad de plantear una solución eficiente y debido a la constante aparición de necesidades en los estudiantes en función de los cambios en la educación, es preciso adaptarse a los nuevos esquemas y estándares actuales ofreciendo la opción de un texto guía que posea características de diseño, contenidos dinámicos y atractivas.

La propuesta de crear un prototipo de texto guía para EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) busca establecer un mejor entendimiento de las asignaturas de Fundamentos de Diseño y Dibujo Técnico, una alternativa que facilite los procesos de enseñanza y aprendizaje del estudiante politécnico con la posibilidad que dicho texto sirva como fuente de consulta para los primeros niveles de la carrera.

La inexistencia de un texto guía para estudiantes de nivel cero de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico o Producción Audiovisual de EDCOM, ha conducido a los estudiantes a obtener solo información preestablecida por los docentes o en muchos de los casos no saben a qué fuentes recurrir durante el Pre universitario.

Por tal razón el presente documento está encaminado a proponer la elaboración de un prototipo de un texto guía, con la idea de captar más estudiantes que ingresen en las carreras de Licenciatura en Diseño Gráfico Publicitario o en Producción Audiovisual, con la finalidad de evitar desertores, creando un buen desenvolvimiento en los estudiantes.

El texto guía establecerá las asignaturas de Introducción al Diseño y Dibujo Técnico. Se implementará conceptos, ejemplos concisos para que el estudiante interactúe

resolviendo los ejercicios. Con la asignatura de Introducción al Diseño se busca que los estudiantes conozcan la importancia de elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos con la intención que cada estudiantes maneje con criterio estos conceptos básicos ya que son los pilares para la creación de todo diseño en cualquier ámbito.

Por otra parte está la asignatura de Dibujo Técnico que servirá al estudiante para representar gráficamente un objeto o una idea práctica. Esta representación se guía por normas fijas y preestablecidas para poder describir de forma exacta y clara. Con dimensiones, formas, características básicas. Y la construcción de lo que se quiere reproducir lo más exactamente posible, en forma y dimensiones.

Como efecto de este proyecto, se origina la consolidación de conceptos básicos actuales de diseño en la mente de los alumnos los cuales serán útiles para comenzar a relacionarse con términos del área; así como sentar las bases de conocimiento que un buen Diseñador Gráfico a lo largo de su carrera debe llevar consigo.

Para costear nuestro proyecto a corto plazo, se ha procedido al financiamiento con recursos prestados, destacando la tasa de interés del 15% que corresponden a \$233.25 de gastos de intereses, ya que actualmente no contamos con el dinero para la realización de la propuesta del libro.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN	14
1.1 DEFINICIÓN DEL TEMA.....	15
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.3 JUSTIFICACIÓN	19
1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO.....	20
1.4.1 OBJETIVO GENERAL.....	20
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	20

CAPÍTULO 2

2. ESTUDIO DE MERCADO	22
2.1 PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACIÓN.....	22
2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	22
2.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
2.3.1 OBJETIVO GENERAL.....	24
2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	24
2.4 PLAN DE MUESTREO	24
2.4.1 DEFINICIÓN DE LAS POBLACIONES	24
2.4.2 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA	25
2.4.2.1 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA POBLACIÓN 1	25
2.4.2.2 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA POBLACIÓN 2	26
2.4.3 PRESENTACIÓN DEL RESULTADO DE LAS ENCUESTAS NIVEL 0	28
2.4.4 PRESENTACIÓN DEL RESULTADO DE LAS ENCUESTAS NIVEL 100 al 300.....	32
2.5 MODELO DE ENTREVISTAS PARA DOCENTES DEL NIVEL CERO.....	37
2.6 MODELO DE ENTREVISTAS PARA DIRECTIVOS DE EDCOM.....	39
2.7 CONCLUSIONES	40
2.7.1 CITAS TÉCNICAS, FINAL DE LAS ENTREVISTAS	41

CAPÍTULO 3

3. PLAN DE DESARROLLO.....	45
3.1 ANTECEDENTES.....	45
3.2 ANÁLISIS F.O.D.A.....	45
3.3 IMPLEMENTACIÓN.....	46
3.3.1 CONCEPTO DEL TEXTO GUÍA.....	46
3.3.2 NOMBRE DEL LIBRO.....	47
3.3.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	47
3.3.4 NARRATIVA.....	47
3.3.5 EL LOGOTIPO.....	48
3.3.6 TAMAÑO DEL LOGOTIPO.....	50
3.3.7 GRAFIMETRÍA.....	50
3.3.8 TAMAÑO MÍNIMO.....	51
3.3.9 COLORES.....	51
3.3.9.1 COLORES DE IMPRESIÓN.....	52
3.3.9.2 COLORES PARA WEB.....	53
3.3.10 ALTERNATIVAS DEL LOGOTIPO.....	53
3.3.11 USOS INDEBIDOS.....	54
3.3.12 ESTRUCTURA GENERAL DEL LIBRO.....	56
3.3.13 PORTADA.....	59
3.3.14 PÁGINAS INTERNAS.....	60
3.3.15 CRONOGRAMA PARA LA REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA “GUIDAC”.....	62
3.4 TALENTO HUMANO.....	62
3.5 BALANCE DE EQUIPOS DE ALQUILER.....	63

CAPÍTULO 4

4. ESTUDIO FINANCIERO.....	65
4.1 ANTECEDENTES.....	65
4.2 CAPITAL DE TRABAJO.....	65

4.3 SUELDOS Y SALARIOS.....	66
4.4 ALQUILER DE EQUIPO.....	67
4.5 PRESUPUESTO.....	67
CAPÍTULO 5	
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	70
5.1 LIMITACIONES DEL ESTUDIO	70
5.2 CONCLUSIONES.....	70
5.3 RECOMENDACIONES.....	72
BIBLIOGRAFÍA	
BIBLIOGRAFÍA.....	75
ANEXOS	
ANEXOS.....	77

ÍNDICE DE TABLA

CAPÍTULO 1

Tabla 1 - 1 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Invierno	17
Tabla 1 - 2 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Verano	17
Tabla 1 - 3 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Invierno.	18
Tabla 1 - 4 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Verano	18

CAPÍTULO 2

Tabla 2 -1 Población Nivel 0 y Nivel 100 – 300.....	24
Tabla 2-2 Fórmula tamaño de la muestra Población 1.....	25
Tabla 2-3 Fórmula tamaño de la Muestra Población 2.....	26
Tabla 2-4 Docentes entrevistados	38
Tabla 2-5 Indicadores encuestados nivel Cero	40
Tabla 2-6 Indicadores encuestados nivel 100-300	40

CAPÍTULO 3

Tabla 3-1 Preferencia cromática.....	52
Tabla 3-2 Cronograma para el desarrollo del texto.....	62
Tabla 3-3 Balance del personal del área administrativa.....	63
Tabla 3-4 Balance de equipos en el área administrativa.....	63

CAPÍTULO 4

Tabla 4-1 Capital de trabajo.....	65
Tabla 4-2 Gastos de Sueldos y Salarios.....	66
Tabla 4-3 Gastos de Alquiler.....	66
Tabla 4-4 Indicadores de Rentabilidad.....	67
Tabla 4-5 Presupuesto.....	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CAPÍTULO 2

Gráfico 2. 1 Género nivel 0.....	28
Gráfico 2. 2 Rango de edad.....	28
Gráfico 2. 3 Institución Educativa	29
Gráfico 2. 4 Material educativo ESPOL	29
Gráfico 2. 5 Recurso informático.....	30
Gráfico 2. 6 Solicitar información	30
Gráfico 2. 7 Importancia de un texto guía.....	31
Gráfico 2. 8 Contenido texto guía	31
Gráfico 2. 9 Costo texto guía	32
Gráfico 2. 10 Género del 100 al 300.....	32
Gráfico 2. 11 Nivel académico.....	33
Gráfico 2. 12 Grado de satisfacción.....	33
Gráfico 2. 13 Material educativo	34
Gráfico 2. 14 Recurso informático.....	34
Gráfico 2. 15 Recurrir solicitar información.....	35
Gráfico 2. 16 Importancia de un texto guía.....	35
Gráfico 2. 17 Importancia de un texto guía.....	36
Gráfico 2. 18 le hubiera gustado tener un texto guía.	36
Gráfico 2.19 Ficha técnica Prof. Villafuerte	37
Gráfico 2.20 Ficha técnica Prof. Custoja.	39

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 3

Figura 3.1 Boceto de logotipo Guidac	49
Figura 3.2 logo Guidac	50
Figura 3.3 Logo Guidac grafimetría.....	51
Figura 3.4 Logo Guidac tamaño.....	51
Figura 3.5 Color de impresión	53
Figura 3.6 Color de impresión.....	53
Figura 3.7 Alternativas del logotipo.....	54
Figura 3.8 Estructura del libro.....	57



CAPÍTULO 1 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

1. INTRODUCCIÓN

1.1 DEFINICIÓN DEL TEMA

El propósito es la creación de un prototipo de texto guía que se ofrecerá a los estudiantes del pre-politécnico en la carrera de Diseño Gráfico Publicitario y Producción Audiovisual, con las aplicaciones de Fundamentos del Diseño, Dibujo Técnico: el libro tendrá como objetivo facilitar contenido relevantes de dichas asignaturas, siendo una ventaja para los alumnos ya que encontrarán información adecuada sin tener que utilizar varios libros simultáneamente.

El prototipo de texto guía contará con una indagación detallada de los requerimientos que se utiliza en el nivel cero, con la experiencia y colaboración de docentes de esta rama y a su vez con los contenidos de diferentes fuentes bibliográficas. Al momento la carrera no tiene un libro específico para el desenvolvimiento de la misma, he aquí la importancia de esta propuesta.

El proyecto está encaminado con la idea de captar más estudiantes al curso nivel 0 de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario y Producción Audiovisual a su vez evitar desertores, tomando en cuenta el bajo índice de ingreso a la universidad en el país, de este modo se colabora con el desarrollo de esta área, que en los actuales momentos se encuentra en una degradación no conveniente para los estudiantes de esta facultad, es por eso el interés de crear estrategias que contribuyan al crecimiento académico y buen desenvolvimiento de los alumnos en su etapa estudiantil.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La carrera de Diseño Gráfico Publicitario parte de EDCOM (Escuela de Diseño y Comunicación Visual) que a su vez corresponde a ESPOL (Escuela Superior Politécnica del Litoral), ha pasado por varias transformaciones académicas a lo largo de su vida institucional. Su alto nivel de calidad en la educación es muy conocida dentro del medio, por consiguiente la gran demanda de creativos y diseñadores gráficos se hace presente con cada aspirante que ingresa.

Como toda entidad educativa, presenta ciertas falencias en virtud de las nuevas necesidades y ofertas académicas que cada día surgen, por tanto, sería imprudente, el no hacer nada. Es por esto, que se ha considerado de suma importancia el reconocerlas, identificarlas, clasificarlas, analizarlas, para finalmente plantear soluciones y correctivos, sin olvidar proceder al respectivo seguimiento. En años anteriores, uno de los problemas más graves de los aspirantes al pre universitario es el bajo nivel académico, especialmente de los alumnos provenientes de instituciones fiscales, debilidad que aunque en menor proporción también existe en las instituciones particulares; para nivelar esta diferencia la Politécnica diseñó su estrategia, que consiste en ajustar sus exámenes para rescatar a los alumnos que aunque no cuentan con sólidos conocimientos científicos tengan aptitudes para su formación.

ESPOL, incluyó desde hace once años, en sus pruebas de ingresos, parámetros no solo para medir nivel académico, sino las habilidades. Esta prueba presenta indicadores de aptitudes y su inclinación vocacional, por lo tanto se llegó a establecer que un considerable 30% de bachilleres no aprobaron el pre politécnico. Si algún aspirante incumple con los mínimos requisitos del examen académico (6 sobre 10), y con una buena prueba de aptitud no es aceptado. El antecedente de un alto porcentaje de aspirantes que reprobaron la asignatura en cuestión, se define entonces como la problemática central de este proyecto que a su vez deriva en consecuencias negativas tanto para el estudiante como para la Institución. Aun así, del curso pre-politécnico de invierno de 1999 (febrero) en el que se inscribieron 2585 bachilleres, solo 1119 aprobaron, mientras que en el curso de verano (junio) de 89 que se presentaron, 59 reprobaron.

En la actualidad, un total de 8.164 alumnos se inscribieron para ingresar a la Escuela Superior Politécnica del Litoral, de los cuales 118 aprobaron sin ningún problema los exámenes de ubicación y 858 serán admitidos para ingresar al nivel cero con el fin de que realicen el curso pre politécnico de tres o seis meses, según las notas alcanzadas. Esto significa que la ESPOL admitió (entre aprobados y los que van a propedéutico) a 3.007 estudiantes, una cifra menor a la del 2010 cuando aprobaron 3.300 de 7.666 aspirantes. Por consiguiente aún se refleja un deterioro de la educación secundaria del país. Además, debemos considerar que el formato del prototipo del texto guía se ha

aprobado con efectividad en diferentes Instituciones de educación superior siendo las que más utilizan este sistema, universidades a distancia.

El texto prototipo básico incluye desde conceptos generales, objetivos, ejemplos de casos reales, tablas y estadísticas hasta evaluaciones a distancia.

Instituciones de educación superior como ESPOL, actualmente desempeñan un rol de suma importancia en la formación de recursos humanos de alto nivel, como producto de una elevada calidad en la enseñanza ya sea esta público o privado, según las estadísticas de ingreso a la ESPOL en la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario y Producción Audiovisual:

LIC. DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO (Curso Invierno)			
Año	Aspirantes al Pre-politécnico	Aprobaron	%
2008	169	103	60.95
2009	152	119	78.29
2010	114	79	69.30
2011	120	94	78.33
2012	100	83	83.00

*Tabla 1 - 1 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Invierno.
Fuente: Espol-Admisiones*

LIC. DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO (Curso Verano)			
Año	Aspirantes al Pre-politécnico	Aprobaron	%
2008	105	70	66.67

*Tabla 1 - 2 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Verano
Fuente: Espol-Admisiones*

Analizando el cuadro estadístico de aspirantes y aprobados en los cursos de nivelación años 2008 - 2012 de la carrera de Diseño Gráfico y Publicitario se observa que va descendiendo el ingreso de los estudiantes año a año.

LIC. DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (Curso Invierno)			
Año	Aspirantes al Pre-politécnico	Aprobaron	%
2008	60	36	60.00
2009	53	40	75.47
2010	38	25	65.79
2011	66	52	78.79
2012	65	59	90.77

*Tabla 1 - 3 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Invierno.
Fuente: Espol-Admisiones*

LIC. DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL (Curso Verano)			
Año	Aspirantes al Pre-politécnico	Aprobaron	%
2008	53	38	71.70

*Tabla 1 - 4 Aspirantes Pre Politécnico y Aprobados Curso Verano
Fuente: Espol-Admisiones*

Comparando los valores de la demanda de estudiantes desde el año 2008 - 2010 decrece el ingreso y más de la mitad aprobados, para el año 2011 - 2012 se incrementa la inscripción y casi en su totalidad aprobaron, esto no asegura que los mismos hayan tenido conocimientos previos sobre las asignaturas dictadas en un pre politécnico, ya que no ha existido un texto guía que se convierta en un libro como referente, es por eso el ofrecimiento e importancia de un ejemplar guía, para de una u otra forma colaborar con la problemática antes mencionada.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Puesto que el proyecto será llevado a cabo para ayuda de los alumnos del pre-politécnico de las carreras orientadas a la línea gráfica y audiovisual ya que ambas carreras en su respectivo syllabus poseen materias semejantes. Se ha dividido el contenido del libro en dos ejes muy importantes que son: Introducción al Diseño y Dibujo Técnico concretamente.

Se investigará respecto al contenido del libro, para poder establecer la conformación de sus capítulos, los cuales tendrán información necesaria para que el estudiante se nutra de conocimientos; sin embargo, una de las grandes problemáticas que existen es la una variedad de textos guías que los profesores utilizan para impartir las clases del nivel cero, ante esto, se ha planteado utilizar esta información de una manera más equilibrada sacando conclusiones de acuerdo al contenido de estos libros, por lo que la mayoría de conceptos y metodologías en estos textos se expone de varias formas pero conduciendo siempre al mismo camino.

Por lo tanto, se establecerá la información con el consentimiento de los docentes, para así tener una mayor aceptabilidad entre los maestros. Este proyecto aceptará propuestas de profesores que estén fuera del programa del nivel cero pero que sean de la carrera, para tener más alternativas en el momento de la concepción del texto, ya que ellos son parte de la unidad académica y conocen la problemática que tienen los estudiantes.

El libro estará dividido en dos partes que serán las dos asignaturas que se dictan en el pre-politécnico y su contenido será redactado por un profesional, quien transformará los conceptos para tener como resultado una guía más fácil de entender respetando las normas gramaticales y de sintaxis que intervienen en la creación de un texto.

La información estará organizada y presentada por diseñadores gráficos, quienes tienen como finalidad enriquecer visual y estéticamente el contenido de la asignatura, para una agradable lectura y un entendimiento más didáctico. Los conceptos que estarán presentes serán extractos de libros nacionales y extranjeros de las áreas de dibujo técnico, comunicación visual y de introducción al diseño, sin embargo, con la finalidad de evitar problemas legales se colocarán las conclusiones y análisis de los conceptos,

Siempre cuidando el mencionar las referencias bibliográficas utilizadas en el documento fuente.

Una vez elaborado este proyecto se lo distribuirá en la ESPOL en la oficina de admisiones a los alumnos que ingresen al nivel cero.

1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Creación de un prototipo de libro guía nivel cero para EDCOM-ESPOL

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una investigación que justifique la necesidad de proponer la creación de un prototipo de un texto guía nivel cero.
- Realizar un estudio de mercado que nos permita conocer la realidad de nuestro cliente potencial.
- Asentar bases de conocimiento sobre las materias dictadas en el pre universitario de las Carreras de Diseño Gráfico Publicitario y Producción Audiovisual.
- Utilizar elementos gráficos, ejercicios resueltos y por resolver adecuados para el grupo objetivo.



CAPÍTULO 2

ESTUDIO DE MERCADO

2. ESTUDIO DE MERCADO

2.1 PERSPECTIVA DE LA INVESTIGACIÓN

Para la mayor aceptación del prototipo de texto guía para nivel cero se realizarán estudios de mercado, cuyos resultados serán una importante contribución para poder hacer realidad este proyecto, ya que permitirá:

- obtener índices estadísticos, los que servirán para plantear, redefinir y explicitar las prioridades que demanda el desarrollo de un libro de esta clase.
- conocer el perfil del consumidor, de esta manera se podrá evaluar con cierto grado de coherencia la relevancia de las preferencias y gustos, estableciendo indicadores claros para un nivel de aceptación óptimo.
- conocer más acerca de la competencia existente, mercado potencial, aspectos pedagógicos, costos, contenidos y diseño, etc.

Los sondeos que se realizarán estarán dirigidos a estudiantes, profesores y coordinación académica respectivamente, siendo ellos elementos indispensables para crear los ejes en el contenido de dicho ejemplar.

2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El texto guía para un estudiante es la base que sostiene sus conocimientos, y el contar con una guía didáctica, fomentará el aprendizaje autónomo llevándolo a una formación de criterios más idónea sobre la comunicación visual.

Para llegar a una mayor eficacia con este proyecto se debe estudiar y entender bien la información recopilada de los sondeos realizados, para tomar decisiones importantes al respecto de la propuesta de construcción del libro, respondiendo a las necesidades especiales del programa de estudio previamente establecido en la institución.

Antecedentes previos concluyen que no existe texto guía alguno que sirva de soporte para los alumnos del pre-politécnico en la rama de diseño gráfico y producción audiovisual, siendo este documento un soporte importante para la facilitación de información que requiera el alumnado en su etapa formativa. Es fundamental, acordar la existencia de un nicho de mercado para el texto guía didáctico en la Escuela de

Diseño y Comunicación Visual; es decir, comprobar la presencia de clientes dispuestos a comprar este producto, y establecer un costo accesible.

Se ha considerado como nicho de mercado a estudiantes de nivel cero y del 100 al 300, así como docentes que actualmente imparten cátedra, creando la necesidad de adquirir este texto con el fin de unificar conocimientos basándonos en referencias de textos guías existente, aportando significativamente en el enfoque de crecimiento a nivel académico de la institución.

En este caso se ha tomado como referencia la implementación del libro de fundamentos de matemáticas para bachillerato, elaborado por el Instituto de Ciencias Matemáticas (ICM), a través de un grupo de trabajo integrado por profesores con muchos años de experiencia en el dictado de la materia.

El libro de 510 páginas que recoge 11 capítulos, fue un proyecto muy ambicioso donde el diseño y desarrollo del texto fue constituido en el año 2005, y es uno de los principales proyectos llevados a cabo por el ICM, trabajo que le ha permitido ganarse el aval del Ministerio de Educación y el respeto de todo el país. Hasta la fecha se ha logrado de una manera positiva que estos textos estén en manos de estudiantes de los colegios y universidades del Ecuador, por lo tanto conocer lo que opinan, es importante ya que constituye el punto de partida para canalizar acciones.

Fundamentos de las Matemáticas para Bachillerato fue diseñado para impulsar la eficaz enseñanza de la materia en los tres últimos años de la Secundaria. Dada la estructura del texto, lo utilizan también como texto guía estudiantes del Nivel Cero de la ESPOL, así como estudiantes de Nivel 100 para las materias Cálculo Diferencial y Métodos Cuantitativos I. La obra cuenta con el aval del Ministerio de Educación mediante Acuerdo Ministerial No.443 del 12 de septiembre de 2006 que lo recomienda como texto oficial del país para ser utilizado en todos los colegios a nivel nacional.

A partir de la información precedente, se establecerá que el mercado de exploración estará constituido por estudiantes de la ESPOL de diferentes carreras que vienen utilizando el libro desde su Curso de Nivel Cero y en materias del Primer año.

Es por esto que el proyecto estará consiente de que la calidad del texto debe ser

confirmada por los usuarios y que sólo ellos podrán guiar en todo cuanto se relaciona al mejoramiento continuo del prototipo de texto guía para estudiantes del nivel cero de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual.

2.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.3.1 OBJETIVO GENERAL

Obtener información para desarrollar la propuesta del libro, que servirá como texto guía didáctico en EDCOM-ESPOL

2.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar si existe la necesidad de un libro guía para el nivel cero de las carreras en las líneas publicitaria y audiovisual.
- Establecer el nivel de conocimiento del cliente potencial sobre el desarrollo del proyecto, para determinar si está dispuesto a adquirir el libro Guía Didáctico.
- Determinar gustos y preferencias del consumidor.
- Percepción del cliente con respecto al producto, posibilidades de sustitución.
- Lugares o sitios donde el cliente podría consumir el producto.

2.4 PLAN DE MUESTREO

2.4.1 DEFINICIÓN DE LAS POBLACIONES

Las poblaciones consideradas para este estudio de mercado se concentran en ESPOL:

Población	Cantidad de estudiantes	Fuentes ESPOL (año 2012)
# 1: Nivel Cero	680	Oficina de Admisiones
# 2: Estudiantes EDCOM (nivel 100 al 300)	383	Área académica EDCOM, estudio de mercado realizado por Msc.Edgar Salas. Diseño Gráfico Publicitario: 233, Producción Audiovisual: 150

Tabla 2 - 1 Poblaciones Nivel 0 y Nivel 100 – 300. Fuente Oficina de Admisiones

Es así que un segmento representativo de la población 1 y de la población 2 de interés serán encuestados y entrevistados en lugares ya establecidos de ESPOL-EDCOM, donde asisten con frecuencias estudiantes, profesores y directivos.

2.4.2 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA

2.4.2.1 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA POBLACIÓN 1

Con el fin de establecer el número de encuestas a realizar en la Población 1, se ha decidido trabajar con un nivel de confianza del 90%, y un grado de significancia del 5%. Dado que no se cuenta con información estadística relevante de estudios previos realizados, se utilizará la siguiente fórmula para calcular el tamaño de la muestra, para el caso de una población finita:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{N \cdot E^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Tabla 2 - 2 Fórmula Tamaño de la Muestra Población 1

Dónde

n: Tamaño de la muestra.

Z: Porcentaje de datos que se alcanza dado un porcentaje de confianza del 90%.

N: Cantidad de Estudiantes Nivel 0

p: Probabilidad de éxito, en este caso “p” representa la probabilidad que el texto guía sea comprado por el cliente meta.

q: Probabilidad de fracaso.

E: Máximo error permisible.

De acuerdo a la tabla normal, el valor “Z” asociado a un nivel de confianza del 90% es de 1,645. Al no contar con información previa, es prudente suponer que la probabilidad que los consumidores potenciales compren el texto guía sea del 50%, y por tanto la probabilidad de fracaso “q” se ubique en el 50%. Mientras que el margen de error máximo permisible es del 5%.

$$Z = 1,645$$

$$N_i = 680$$

$$E = 0,05$$

$$p = 0,50$$

$$q = 0,50$$

$$n_1 = \frac{(1,645)^2 (0,50)(0,50)(680)}{(680)(0,05)^2 + (1,645)^2 (0,50)(0,50)}$$

$$n_1 = \frac{(2,7060) (0,50)(0,50)(680)}{(680)(0,05)^2 + (2,7060) (0,50)(0,50)}$$

$$n_1 = \frac{460,02}{(1.700) + (0,6765)}$$

$$n_1 = \frac{460,02}{2,3765}$$

$$n_1 = 193,57$$

Resumiendo encuestas nivel 0

Por lo tanto, se deben realizar 194 encuestas a estudiantes de nivel 0 en la ESPOL-EDCOM, garantizando que los resultados obtenidos sean representativos de la población 1.

2.4.2.2 DEFINICIÓN DE LA MUESTRA POBLACIÓN 2

Con el fin de establecer el número de encuestas a realizar en la Población 2, se ha decidido trabajar con un nivel de confianza del 90%, y un grado de significancia del 5%.

Dado que no se cuenta con información estadística relevante de estudios previos realizados, se utilizará la siguiente fórmula para calcular el tamaño de la muestra, para el caso de una población finita:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{N \cdot E^2 + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Tabla 2 - 3 Fórmula Tamaño de la Muestra Población 2

Dónde:

n: Tamaño de la muestra.

Z: Porcentaje de datos que se alcanza dado un porcentaje de confianza del 90%.

N₂: Cantidad de Estudiantes Nivel 100 al 300

p: Probabilidad de éxito, en este caso “p” representa la probabilidad que el texto guía sea comprado por el cliente meta.

q: Probabilidad de fracaso.

E: Máximo error permisible.

De acuerdo a la tabla normal, el valor “Z” asociado a un nivel de confianza del 90% es de 1,645. Al no contar con información previa, es prudente suponer que la probabilidad de que los consumidores potenciales compren el texto guía sea del 50%, y por tanto la probabilidad de fracaso “q” se ubique en el 50%.

Mientras que el margen de error máximo permisible es del 5%.

$$Z = 1,645$$

$$N_2 = 383$$

$$E = 0,05$$

$$p = 0,50$$

$$q = 0,50$$

$$n_2 = \frac{(1,645)^2 (0,50)(0,50)(383)}{(383)(0,05)^2 + (1,645)^2 (0,50)(0,50)}$$

$$n_2 = \frac{(2,7060) (0,50)(0,50)(383)}{(383)(0,05)^2 + (2,7060) (0,50)(0,50)}$$

$$n_2 = \frac{259,09}{(0,9575) + (0,6765)}$$

$$n_2 = \frac{259,09}{1,634}$$

$$n_2 = 158.56$$

Resumiendo encuestas de nivel 100 al 300

Se concluye que se deben realizar 159 encuestas a estudiantes del nivel 100 al 300 en la ESPOL-EDCOM, garantizando que los resultados obtenidos sean representativos de la población 2.

2.4.3 PRESENTACIÓN DEL RESULTADO DE LAS ENCUESTAS NIVEL 0

Las primeras 194 encuestas fueron realizadas directamente en las aulas del pre-politécnico o curso de nivel cero, a estudiantes de diseño publicitario y audiovisual.

Clase de Género nivel 0

El 54% de los estudiantes de EDCOM nivel 0 encuestados fueron género masculino y el 46% correspondía al género femenino pertenecientes a la Escuela de Diseño Gráfico.

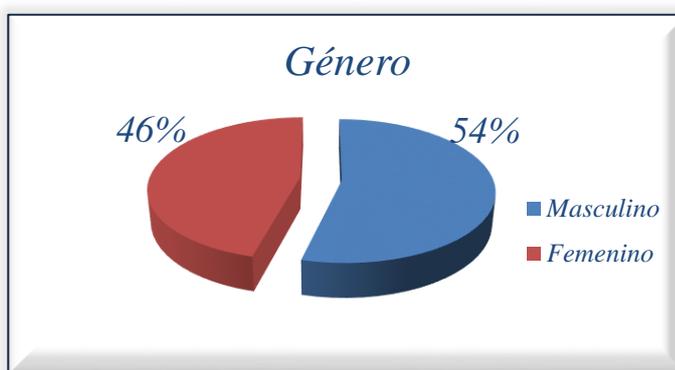


Gráfico 2. 1 Género nivel 0

Rango Edad

El 76% de estudiantes que cursan el Pre Politécnico nivel cero corresponde a las edades de 17 y 19 años, y el 21% tienen de edades entre 20 y 22 años y el 3% corresponde a los restantes de estudiantes de 23 a 25 años.

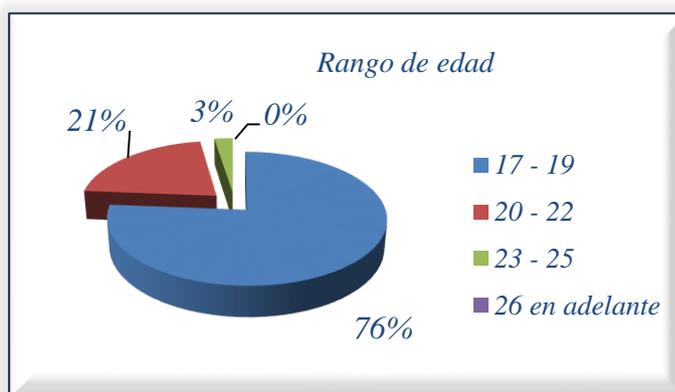


Gráfico 2. 2 Rango de edad

Pregunta 1.- Institución Educativa.

El 59% de estudiantes encuestados afirman ser provenientes de las Instituciones particulares y el 39% provenientes de Colegios Fiscales y el 1% correspondiente a Colegio Municipal y el otro 1% correspondiente a Instituciones Fiscomisionales.

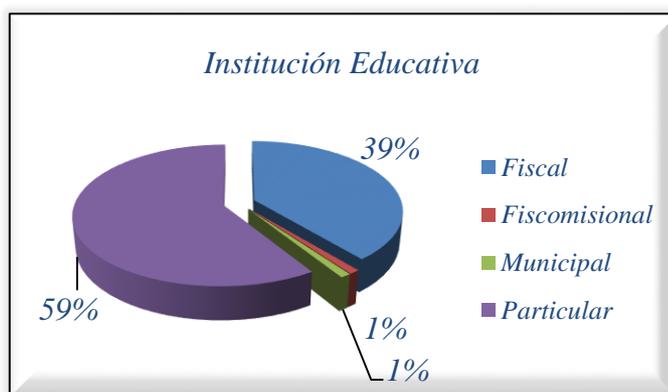


Gráfico 2. 3 Institución Educativa

Pregunta 2.- Material educativo ESPOL

Las opiniones se dividen generalmente entre un 45% porcentaje muy bueno fácil de comprender el 43% corresponde regular, mientras que el 6% aseguran que para ellos es difícil de comprender, mientras que el 6% restante piensa que es aburrido al interpretarlo, cabe destacar que para resumir, el material educativo de ESPOL aún tiene que mejorarse y hacer uso de otro medio de difusión.

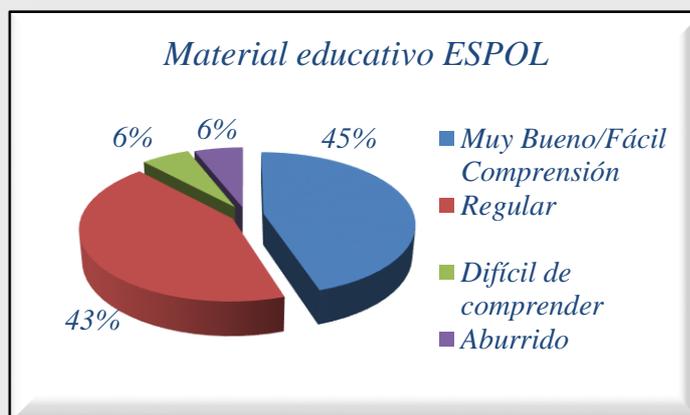


Gráfico 2. 4 Material educativo ESPOL

Pregunta 3.- Recurso Informático Efectivo.

Los resultados arrojan sobre los recursos informáticos más efectivos, el 36% dicen que el libro es efectivo en momentos de aprender. El 31% aseguran que las aulas virtuales son de mayor efectividad, el 30% aseguran que el internet es un medio efectivo, y el 3% manifiestan que los Blog y el chat son efectivos a la hora de investigar.



Gráfico 2. 5 Recurso informático

Pregunta 4.- ¿Sabe a dónde recurrir para solicitar información?

Un relevante 49% de los estudiantes encuestados manifestaron que algunas veces no saben a dónde recurrir al momento de necesitar información, el 32% de encuestados alega nunca sabe dónde recurrir para solicitar información. 14% casi siempre sabe dónde encontrar información, 5% de la población de estudiantes siempre sabe dónde encontrar y recurrir para solicitar información.

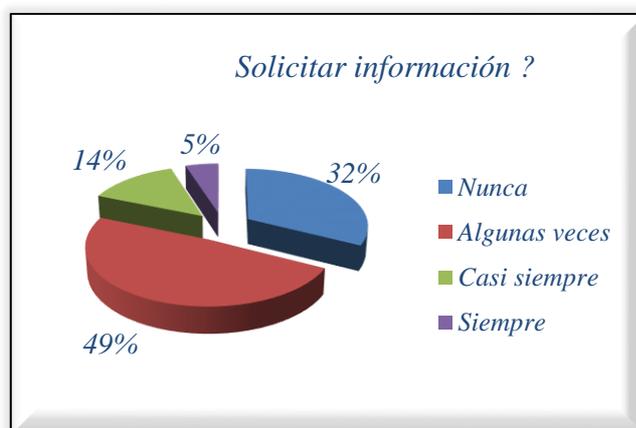


Gráfico 2. 6 Solicitar información

Pregunta 5.- Importancia de un texto guía

La importancia de un texto guía es tan indispensable, que el 97% de los estudiantes encuestados están totalmente de acuerdo con esta necesidad para el desarrollo de la materia, el 3% de los encuestados son indiferentes y piensan que no es importante el texto.



Gráfico 2. 7 Importancia de un texto guía

Pregunta 6.- Contenido texto guía

La razón del por qué están proporcionalmente divididas las categorías a incluirse en el texto guía, es debido a que la gran mayoría de los encuestados las consideran importantes, siendo que el 28% prefieren a la guía didáctica con ejercicios prácticos, el 25% asegura que la información de los conceptos de los docentes es importante, el 25% prefieren que los conceptos sean de internet, y el 22% con ejemplos.

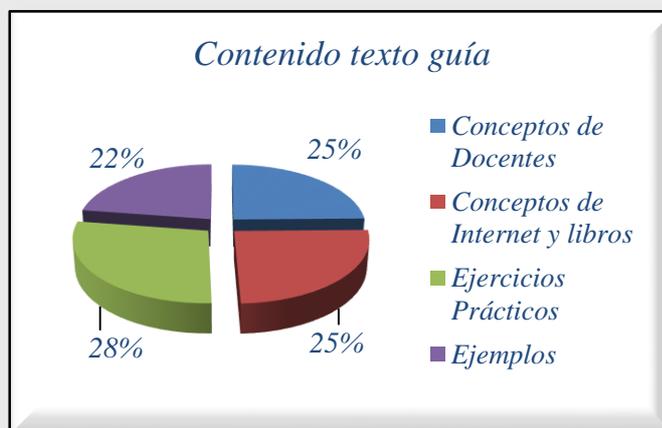


Gráfico 2. 8 Contenido texto guía

Pregunta 7.- Costo texto guía

Según los encuestados un 89% consideran que el valor aproximado del texto guía debería estar entre \$ 30 - \$40, el 11% de los encuestados desean que su precio sea de \$41 -\$50

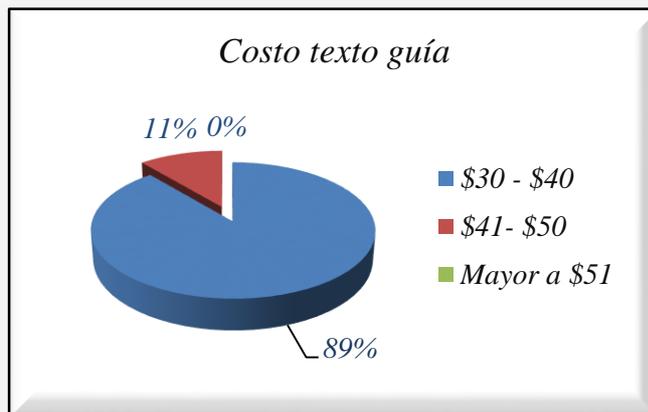


Gráfico 2. 9 Costo texto guía

2.4.4 PRESENTACIÓN DEL RESULTADO DE LAS ENCUESTAS NIVEL 100 al 300

Las 159 encuestas siguientes fueron solicitadas por vía email, messenger, facebook y skype, para mayor comodidad del estudiante de nivel superior, encuestas para el desarrollo de un texto guía para las carreras de EDCOM del nivel 100 al 300

Clase de Género nivel del 100 al 300

El número de estudiantes encuestados en su totalidad son 100, de los cuales el 59% son de género femenino y el 41% restante pertenecen al género masculino.

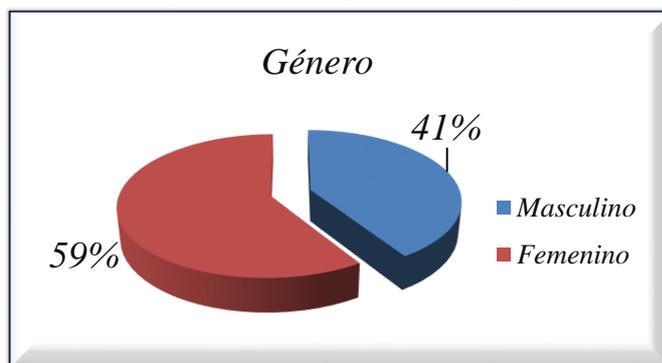


Gráfico 2. 10 Género del 100 al 300

Nivel Académico

El número de estudiantes encuestados sobre su nivel de estudios en EDCOM en su totalidad son 100, de los cuales el 70% corresponde al nivel 300 de estudio. El nivel 200 corresponde al 20%, el otro 10% corresponde al nivel 100.

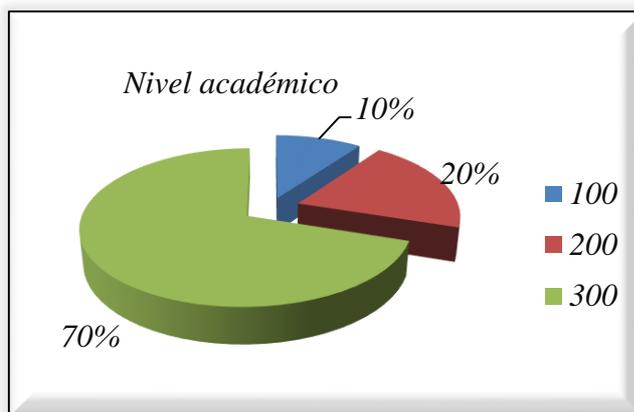


Gráfico 2. 11 Nivel académico

Pregunta 1.- Grado de satisfacción de la Educación Recibida

El nivel académico de los encuestados que se encuentran dentro de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, el 63% corresponde a totalmente satisfechos con la educación de EDCOM. 36% se encuentran satisfechos con la educación prestada, el 1% corresponde al porcentaje de insatisfechos.

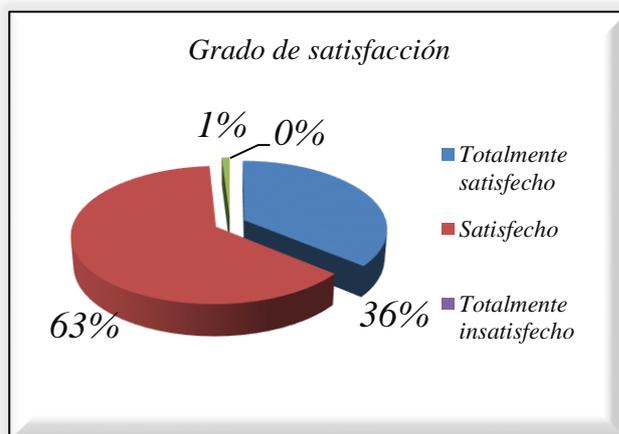


Gráfico 2. 12 Grado de satisfacción

Pregunta 2.- Material Educativo ESPOL

El 48% asegura que el material educativo de ESPOL es regular, el 39% de los encuestados asegura que el material es muy bueno y de fácil comprensión, el 12% manifiesta que es difícil de comprender, el 1% manifiesta que es muy aburrido el material didáctico.

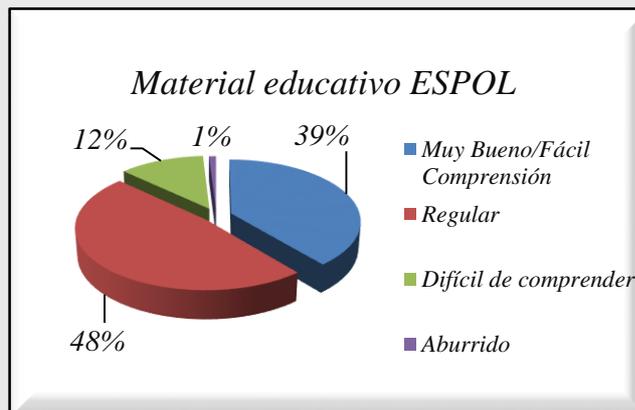


Gráfico 2. 13 Material educativo

Pregunta 3.- Recurso informático

El recurso informático que les resulta más efectivo para su aprendizaje está dividido en tres categorías; el 37% corresponde a libros el 32% corresponde a aulas virtuales y 30% desean el internet como medio de información, 1% corresponde a Blog y chat. Esto nos quiere decir que estos tres recursos son indispensables para el aprendizaje del estudiante.

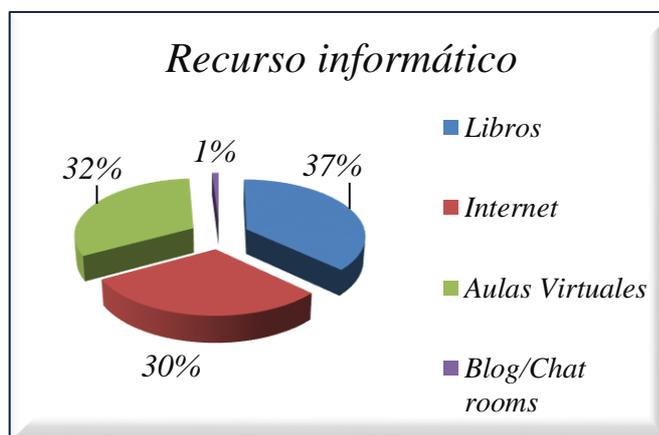


Gráfico 2. 14 Recurso informático

Pregunta 4.- ¿A quién recurrir para solicitar información?

Nuestros encuestados afirmaron con un 42% que algunas veces sabían a donde recurrir para solicitar información no disponible sobre las asignaturas introductorias de la carrera de EDCOM, un 30% nunca saben recurrir a donde hay información, 24% casi siempre sabe dónde recurrir y 4% manifiesta que conocen siempre donde recurrir.

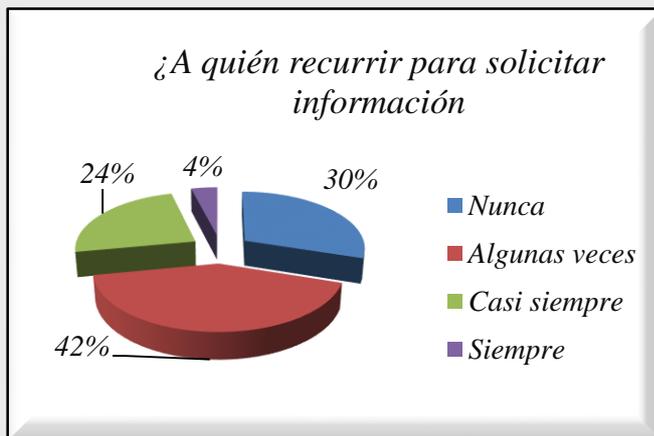


Gráfico 2. 15 Recurrir solicitar información

Pregunta 5.- Importancia de un texto guía

Con un porcentaje totalmente elevado el 99% de los estudiantes encuestados consideran de gran importancia la implementación de un texto guía, como apoyo para las asignaturas introductorias del nivel cero EDCOM y el 1% considera que no es importante.



Gráfico 2. 16 Importancia de un texto guía.

Pregunta 6.- Contenido texto guía

Las cuatro categorías se encuentran proporcionalmente detalladas el, 29% consideran importante los conceptos de docentes, 28% considera que los ejercicios prácticos son eficientes, 24% dice que los ejemplos son vitales y 19% asegura que los conceptos de internet son muy importantes.

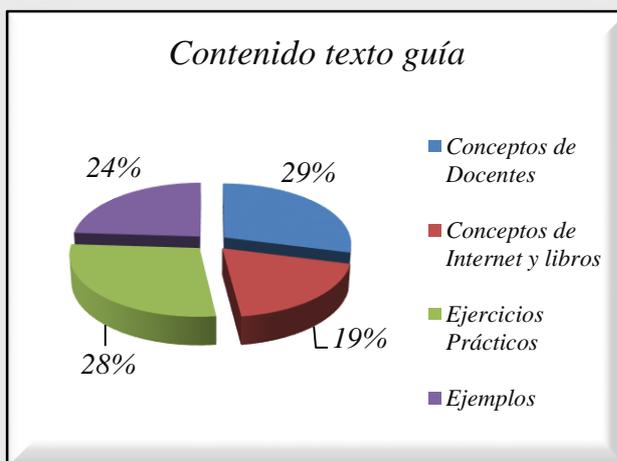


Gráfico 2. 17 Importancia de un texto guía

Pregunta 7.- ¿Le hubiera gustado tener un texto guía?

Los estudiantes de los diferentes niveles, el 99% afirmaron que les hubiese gustado tener un texto guía cuando realizaron el pre politécnico, este es un valor muy significativo para la elaboración del proyecto. El 1% se manifiesta que no le hubiera gustado.



Gráfico 2. 18 le hubiera gustado tener un texto guía.

2.5 MODELO DE ENTREVISTAS PARA DOCENTES DEL NIVEL CERO



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA
DEL LITORAL
"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

EDCOM: ESCUELA DE DISEÑO +
COMUNICACION VISUAL
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Nombre:	Ronald Villafuerte	
Género:	Masculino	
Edad:	38	
Nivel de Estudio:	Msc.	
Cargo:	Profesor del nivel 0 Introducción al Diseño	
Institución:	ESPOL – EDCOM	

- 1.- ¿Que métodos de enseñanza utiliza actualmente con los alumnos del nivel 0?
- 2.- ¿Qué recursos utiliza comúnmente para impartir sus clases?
- 3.- ¿Cuáles han sido las fuentes que ha utilizado para formar su capacidad como docente?
- 4.- ¿Proporciona información sobre la asignatura a dictarse durante el pre politécnico?
- 5.- ¿Qué recomendaciones ofrecería para unificar los conocimientos de los alumnos del nivel 0?
- 6.- ¿Cree que la implementación de un libro de soporte para los estudiantes de la carrera de diseño sería una ayuda para los alumnos del pre-politécnico?
- 7.- ¿Cómo considera Ud. que debería ser la estructura de un texto guía?
- 8.- ¿De dónde cree Ud. que se deberá obtener información para el contenido del libro?
- 9.- ¿Ud. Estaría dispuesto a cooperar con la elaboración de un texto con la finalidad de unificar el material?
- 10.- ¿Cuáles son los textos guías que utiliza en sus clases?
- 11.- ¿Cómo cree que debe ser cohesionada la información del documento?
- 12.- ¿Está especializado en su carrera?

Gráfico 2.19 Ficha técnica Prof. Villafuerte

DOCENTES ENTREVISTADOS		Cargo / Asignaturas
Msc. Chóez Ortega David Ulises	Profesor del nivel 0 Introducción al Diseño.	Animación, Efectos, Psicología del Color
Msc. Héctor Zurita	Profesor del nivel 0 Dibujo Técnico.	Dibujo Técnico, Dibujo Artístico, Aerografía
Msc. Eugenia Viteri	Profesor del nivel 0 Dibujo Técnico.	Dibujo Técnico
Msc. Villafuerte Arias Ronald William	Profesor del nivel 0 Introducción al Diseño.	Fotografía I,II ; Fundamento de Diseño
Msc. González Lema Carlos	Profesor del nivel 300.	Diseño de Packaging, Arte y Diagramación, Portafolio, Fundamentos de diseño
Msc. Corral Ruiz Andrea Yuliana	Profesor del nivel 300.	Taller de diseño Grafico I,II Tipografía, Taller de Creatividad
Msc. Pilay Gracia María De Lourdes.	Profesor de nivel 0.	Historia del Arte, Tipografía, Taller de Diseño Gráfico
Msc. Castelo Tay-hing Daniel	Profesor del nivel 300.	Composición Digital, Composición Audiovisual.

Tabla. 2.4 Profesores Entrevistados

2.6. MODELO DE ENTREVISTAS PARA DIRECTIVOS DE EDCOM



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA
DEL LITORAL
"Impulsando la Sociedad del Conocimiento"

EDCOM: ESCUELA DE DISEÑO +
COMUNICACION VISUAL
"Diseño y Sistemas tecnológicamente integrados"

Nombre:	Ma. Angeles Custoja Ripoll	
Género:	Femenino	
Edad:	45	
Nivel de Estudio:	Msc.	
Cargo:	Profesora y Coordinadora de Diseño Gráfico Publicitario	
Institución:	ESPOL – EDCOM	

1.- ¿ A lo largo de estos años que cambios a notado en la enseñanza de las carreras que se dictan en EDCOM ?

2.- ¿Cómo han afectado los recientes cambios en la ESPOL (ya sea políticos, físicos, presupuestos) el desempeño de EDCOM?

3.- ¿Qué cree Ud. que le hace falta a las carreras de EDCOM en la universidad?

4.- ¿El ingreso de estudiantes al pre politécnico de EDCOM cómo funciona?

5.- ¿Cómo se estructura el pre politécnico?

6.- ¿Cómo se eligen los docentes?

7.- ¿Cómo así no ha existido un texto guía?

8.- ¿Estaría de acuerdo con la implementación de un libro que sirva de apoyo para los alumnos del nivel cero pertenecientes a la carrera de diseño gráfico publicitario?

9.- ¿Para finalizar quisiéramos que nos relate cuál es su formación académica y trayectoria profesional?

Gráfico 2. 26 Ficha técnica Prof. Custoja.

2.7 CONCLUSIONES

En cuanto a los resultados a continuación se presenta una tabla demostrando en porcentajes las diferentes manifestaciones y preferencia de los estudiantes de nivel 0 y de nivel 100 al 300.

Indicador	Estudiantes Del Nivel cero
No siempre tienen información sobre materias introductorias del nivel 0	49%
Están de acuerdo con el texto guía	97%
Texto guía debe tener ejercicios	28%
Costo del texto entre \$30 - \$40	98%

Tabla 2.5 Indicadores Encuestas Nivel cero

Indicador	Estudiantes Nivel 100 al 300
Material educativo actual, carece de recursos didácticos.	48%
Material educativo que existe es bueno	39%
Material que poseen es difícil de entender	12%
Gran aporte la implementación del texto guía.	99%
Importante la intervención de conceptos planteados por docentes de EDCOM	29%
Hubiesen querido tener un libro guía en el nivel cero	99%

Tabla 2.6 Indicadores Encuestas Nivel 100 – 300

El libro será desarrollado con criterios consensuados por alumnos y maestros de las ramas a fin, aprovechando las experiencias y enfatizando que el texto guía deberá ser distribuido por capítulos siguiendo el mismo orden del programa que se ha coordinado

en el pensum del nivel cero, acotando que una de las alternativas sería la de pedir los mejores trabajos y deberes realizados por los alumnos y a los diferentes profesores que han dictado el pre universitario, o en su efecto, ejemplos de desarrollo de contenidos.

El texto guía estará conformado también por comentarios de historia del diseño haciendo un pequeño referente de la misma, luego diferenciar un poco los conceptos dependiendo de los autores, para plantear una conclusión básica y finalmente crear un criterio.

Es importante tomar en cuenta que los estudiantes necesitan un texto guía de Dibujo Técnico, que deberá estar estructurado por capítulos donde exista una introducción, luego una esquematización de los ejercicios explicados con el procedimiento paso a paso teniendo claro los conceptos. Es recomendable que cada alumno tengan su propio libro para que todos estén atentos con el seguimiento de la asignatura y el desarrollo de ejercicios.

2.7.1 CITAS TÉCNICAS, FINAL DE LAS ENTREVISTAS

Es importante el uso de este medio para poder llevar a cabo el proyecto y señalar que las entrevistas son dirigidas a personas que están involucradas en la actualidad sobre este tema, con la finalidad de desarrollar un texto guía, y a su vez contando con la colaboración de ellos para la recopilación de información, que será muy favorable para el desarrollo de la misma, es por tal motivo que el proyecto tiene más relevancia para ser desarrollado a plenitud.

Msc. Ronald Villafrute Arias, subraya que:

Un texto guía para los estudiantes de nivel cero es de gran importancia y sería oportuno considerar profesionales de excelencia para la diagramación del mismo. Adicionalmente sería un refuerzo para los estudiantes que se encuentren cursando la carrera, pero no se puede unificar sus conocimientos de colegio con las materias que se dictan en el pre universitario.

Msc. David Chóez Ortega, acota que:

Antes de introducirse en el contenido del libro se debe aclarar la historia del diseño haciendo un pequeño referente de la misma y estructurar el texto guía con el conocimiento de las formas, como practicar y generar diferentes formas.

Msc. Héctor Zurita, observa que:

El objetivo primordial es unificar contenidos y conceptos con los alumnos.

Msc. Eugenia Viteri, señala:

El libro de soporte será de gran ayuda indudablemente, incluso marca una pauta donde los alumnos podrán recurrir para obtener información y unificar contenidos y conceptos con los alumnos.

Msc. Ma. Ángeles Custoja, manifiesta que:

El libro texto guía: no ha habido una persona o profesor que lo crea, como en otras facultades. Estaría de acuerdo que existiere un texto guía para los estudiantes, tomando en cuenta el contenido del mismo con memorias de autores y otras alternativas.

Msc. Carlos González Lema, dice:

El libro debería ser comprensible a nivel internacional respetando las formas coloquiales de las cosas aquí <Ecuador>, tener una buena carga teórica y sugiero ejercicios comprensible para que pueda ser teórico práctico, se deberá obtener información en cuanto a la didáctica del libro, de ser posible tomar referencia de alumnos que ya se han graduado en la carrera que se encuentran en el medio, y tomar consideración sus sugerencias.

Msc. Yuliana Corral Ruiz, opina:

El prototipo del libro tendría que estar documentado de manera eficiente. Existe el libro de Fundamentos de Diseño por <Wucius Wong> con su larga trayectoria a nivel internacional, el cual les serviría como base para la diagramación y contenido del patrón del ejemplar.

Msc. Daniel Castelo Tay-Hing, comenta:

La idea de crear un prototipo es buena y acertada ya que en la actualidad la Universidad no cuenta con libros de esa especialidad, sugiero una buena investigación para poder cumplir con los estándares de calidad en cuanto al contenido.

Msc. Maria de Lourdes Pilay García, relata:

Si a futuro desean realizar toda la diagramación del libro es indispensable aumentar el grado de investigación para producir el libro guía en su totalidad, ya que ESPOL valora todo tipo de proyectos que aporte con la educación.



CAPÍTULO 3

PLAN DE DESARROLLO

3. PLAN DE DESARROLLO

3.1 ANTECEDENTES

El estudio de mercado realizado ha permitido reconocer el perfil del consumidor, de esta manera se podrá evaluar con coherencia la relevancia de las preferencias y gustos, estableciendo indicadores claros para un nivel de aceptación óptimo. Así como también, los medios de distribución del producto, las posibilidades de adquisición del texto, y lo más importante poder satisfacer las necesidades del estudiante, de tal modo que se cumplan los propósitos del proyecto.

El nicho de mercado corresponde a estudiantes y docentes, en donde surge la necesidad de tener un texto guía con el fin de unificar conocimientos de diseño y dibujo técnico basándonos en referencias de libros o guías existentes. Siendo un factor que aportará significativamente en el enfoque de crecimiento a nivel académico de la institución y las carreras de este campo profesional como tal.

Es importante tomar en cuenta que existe una gran cantidad de alumnos ingresados en el nivel 0 y a su vez un porcentaje significativo de estudiantes de nivel 100 al 300 que pertenecen a EDCOM, una de las escuelas o facultades que cuentan con un gran volumen de estudiantes en la universidad y que en definitiva han coincidido en la imperante necesidad de tener un libro guía para sus estudios.

Para llevar a cabo esta propuesta es importante la colaboración de profesores de EDCOM, quienes por medio de una entrevista podrán sugerir y colaborar con la elaboración del contenido del texto enriqueciendo el mismo con sus experiencias y conocimientos, permitiéndonos así lograr alcanzar el objetivo primordial de unificar contenidos para el desarrollo del curso nivel cero.

3.2 ANÁLISIS F.O.D.A.

Es un instrumento que permite a una institución, detectar su situación organizacional interna y externa, ante la posibilidad de planificar estratégicamente su accionar a corto, mediano o largo plazo. La identificación de las fortalezas, amenazas, debilidades y oportunidades es una actividad común de las empresas, lo que suele ignorarse es que la combinación de estos factores puede derivar en el diseño de distintas estrategias o decisiones en virtud del alcance de los objetivos del proyecto.

Fortalezas.

- Cooperación conjunta de docentes y autoridades de la institución.
- Se cuenta con un equipo humano de diseñadores para la elaboración del proyecto de la creación de un prototipo del texto guía.
- Préstamo de instalaciones y tecnología de EDCOM para la elaboración del texto guía.
- Fácil acceso para la recopilación de información del contenido del libro.
- Línea gráfica o estilo propio.
- Conocimientos y experiencia docente que contribuirán al desarrollo del contenido del libro.
- Necesidades y requerimientos de los alumnos.

Oportunidades.

- Investigar para actualizar el contenido y diseño del texto con temáticas acordes al campo profesional.
- Buscar estrategias nuevas para la implementación del contenido y su reproducción.

Debilidades.

- Poca experiencia del equipo de tesistas en el campo editorial.
- Falta de profesionales en la supervisión editorial.

Amenazas

- Competencia indirecta (libros de diseño que utilizan los docentes).
- Competencia ilegal (reproducción del libro en copias, blogs, videotutoriales, otros)
- Metodología y conceptos de diseño cambian con el tiempo.
- Avances tecnológicos pueden desplazar al libro impreso.

3.3 IMPLEMENTACIÓN

3.3.1 CONCEPTO DEL TEXTO GUÍA

Por lo general, los libros universitarios suelen ser de autores extranjeros y en ocasiones no cuentan con una conclusión u opiniones de personas que se encuentran involucradas en el medio, esto implica que estamos acostumbrados a tomar solo la referencia y

criterios de ellos, es por tal motivo que se propone, la creación de un texto guía que cuente con opiniones y ejercicios prácticos de personas que están en el ámbito a nivel nacional.

La propuesta de creación del prototipo texto guía de Fundamentos de Diseño y Dibujo Técnico se ampara en una investigación, que consiste en recopilar información de docentes de las carreras de Diseño Gráfico y de Producción Audiovisual quienes hacen posible su desarrollo por medio de las cátedras impartidas, libros de referencia utilizados, experiencia profesional e investigaciones de desarrollo profesional. Con dicha información se procederá a efectuar el contenido del prototipo texto guía de los dos primeros capítulos de cada materia.

El libro guía contará con una sección de ejercicios resueltos y por resolver para ambas materias con la intención que el estudiante revise y afiance conceptos básicos y que le genere inquietudes en nuevo conocimiento para estar con mejor disposición durante y después del pre universitario. En algunos casos se ha demostrado que el desarrollo de ejercicios simplifica evolución de la materia, todos tenemos la capacidad de ser creativos, poseemos un talento y es indispensable llevar a la práctica lo aprendido

Paulo Freire (1921-1997) “Pedagogía de la Autonomía” segundo capítulo.

3.3.2 NOMBRE DEL LIBRO

El nombre del prototipo de libro guía es un elemento lingüístico importante, ya que tiene la misión de llamar la atención e introducirse al resto del contenido. Se llevó un consenso entre profesores para establecer el apelativo final del prototipo implantado varios nombres del mismo. Por consiguiente se tomó en consideración que el modelo del libro deberá ser llamado de forma corta y elocuente, tomando en cuenta la facilidad de palabra para ser llamado por los estudiantes, por tal motivo se eligió convenientemente: GUIDAC: GUI, por guía y DAC, por didáctica.

3.3.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

El producto final, se presenta en un formato rectangular con un tamaño A4 de 21.0cm x 29.7 cm. Este tamaño es común en los libros para estudiantes universitarios, permitiendo la legibilidad y eficiencia. Las páginas estarán enumeradas alternado su posición parte inferior o superior esta puede ser centrado, derecha o izquierda.

3.3.4 NARRATIVA

El léxico aplicado al texto guía propuesto, es sencillo y directo, se ha estructurado de modo que provoque recordación en la mente del estudiante del curso nivel 0. Esto con el objetivo de que sea capaz de entender e interpretar el argumento del ejemplar.

A continuación se muestra un ejemplo y análisis del léxico utilizado en una de las secciones del libro:

FORMA: la forma tiene relación con la materia, una visión filosófica, desde la metafísica, menciona que la forma es una figura interna que puede captar la mente y que no se identifica con la forma exterior de un objeto. Es decir, la forma es un concepto abstracto. Aristóteles desarrolló una influyente teoría metafísica de la materia y la forma, para explicar el cambio, según Aristóteles, toda entidad se compone de materia y forma; la forma es aquello que determina y precisa la materia de la que está formado un objeto determinado, y siempre debe entenderse en relación con la materia. Así, cuando se produce un cambio, es posible que éste afecte a la materia (cambio material) o sólo a la forma (cambio formal), que es menos radical. En cierto sentido, pues, la forma es el principio de individuación de una entidad.

CONCEPTO DE FORMA: Todos los elementos visuales constituyen lo que generalmente conocemos como forma. De este modo encontramos que la forma visual se puede clasificar en bidimensional.

FORMA NATURAL: Forma figurativa derivada de un organismo vivo, planta, objeto inanimado o algo que exista en el mundo natural. El lenguaje utilizado para dar las instrucciones de las actividades los ejercicios es concreto y directo de tal modo que el estudiante sea capaz de desarrollarlo de una manera sencilla. Sin embargo no se descarta la necesidad de un guía, sea el profesor o la profesora.

3.3.5 EL LOGOTIPO

Uno de los errores más comunes que puede cometer un diseñador, es el de ponerse directamente con el computador a elaborar los bocetos del logotipo. “Angela Ferraro-Fanningeco-friendly graphic and website designer”.

El trabajo debería comenzar utilizando lápiz y papel para plasmar todas las cosas relacionadas con la idea o el nombre del logotipo. Después de este paso, comenzamos a filtrar y destacar las ideas que nos parece apropiado.

Finalmente representamos en vectores lo que previamente hemos construido en papel, pasar el boceto al medio digital, es un trabajo más metódico de lo que la gente suele pensar. Este proceso de creación gráfica, como cualquier proceso creativo, es una especie de creación en barro, donde a partir de estos diseños que se asocian a nuestra idea, vamos puliendo y perfeccionando, restando elementos que no funcionan, y modificando poco a poco de forma jerárquica la forma, hasta obtener una creación lo más pura posible que encaje con la idea ideal abstracta

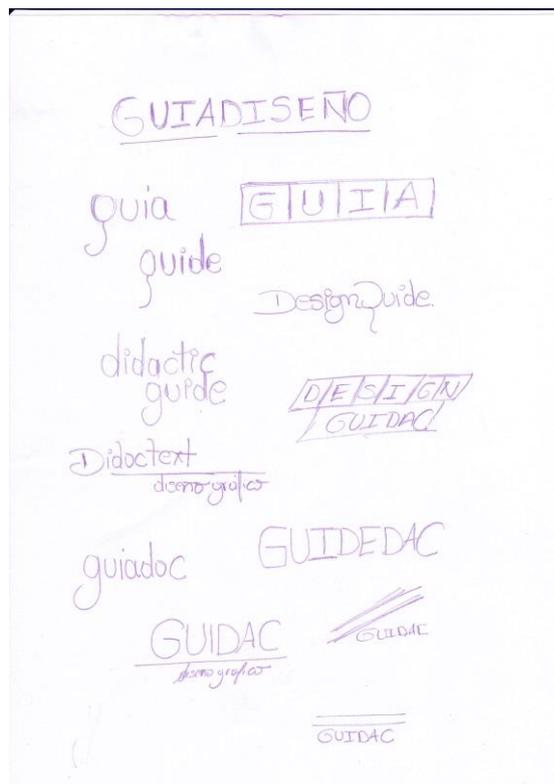


Figura 3. 1 Bocetos de Logotipo

La identidad de GUIDAC ha sido diseñada para reflejar y embellecer los valores del producto que estará al alcance del cliente. El diseño presenta una alternativa fresca, moderna, a través de la cual se proyecta una imagen impactante que sea sinónimo de aprendizaje y calidad: las directrices aquí mostradas son una visión general de cómo utilizar la marca. Un uso correcto y sistemático que proporciona beneficios activos y suficientemente flexibles como para mirar a través de todos los medios de comunicación sin problemas.

Sus elementos nos representan la escénica de esta marca, comenzando con una tipografía contemporánea y elegante de la familia Helvética de tonalidad azul para el

nombre GUIDAC, variando con un grosor de línea en las palabras DAC creando contraste entre ambas; representando un cambio muy sutil que denota sencillez y dinamismo, siendo esta la corriente que se desea transmitir ya que al ser una marca de un texto guía deber ser fácil de entender creando vialidad al sentido visual.



Figura 3. 2 Logo Guidac

3.3.6 TAMAÑO DEL LOGOTIPO

El imagotipo puede ser utilizado en muchos tamaños. A continuación se presenta el tamaño mínimo recomendado para todo tipo de material impreso.

Para la web, hay que tener en cuenta que:

- si se usa pocos colores debe exportarlo como gif,
- para mantener sombras, colores y degradados guardar como jpg y
- si se emplea transparencias con formato bajo tipo gif se recomienda utilizar png.

En cualquier caso la resolución de la imagen debe ser de 72 ppp (pixel por pulgada), es importante mencionar que el tamaño de la resolución es proporcional al peso de la misma, por tanto mientras más aumente la resolución indirectamente también lo hará con su peso.

3.3.7 GRAFIMETRÍA

Basados en el siguiente gráfico, todos aquellos que tengan que utilizar la marca podrán hacerlo conservando la relación de tamaño apropiada entre las distancias letras del logotipo.



Figura 3. 3 Logo Guidac Grafimetría

3.3.8 TAMAÑO MÍNIMO

El logotipo puede ser proporcional a escala en cualquier tamaño mayor que el mínimo. Nunca debe ser menor que el tamaño mínimo recomendado de 0,59 cm de alto x 2,89 cm de ancho. Esto asegura que cada uno de los componentes del símbolo sigue siendo claro y legible. Para garantizar que la identidad de la marca se mantenga, el símbolo de los componentes no deben modificarse.



Figura 3. 4 Logo Guidac Tamaño

3.3.9 COLORES

Para el uso apropiado del color se han considerado los aspectos psicológicos, simbólicos, fisiología y los varios principios de armonía y contraste. Los pigmentos pueden producir impresionantes, sensaciones y reflejos sensoriales de gran importancia porque cada uno de ellos tiene una vibración determinada en nuestros sentidos y puede actuar como estimulante o perturbador en la intimidad, en la conciencia y en nuestros impulsos y deseos. Las asociaciones actuales con la coloración son el resultado de miles de años de desarrollo y consecuentemente, contienen muchas redundancias y relaciones aparentemente contradictorias. Aunque, efectivamente, cualquier individuo puede tener leves diferencias en la receptividad de varias tonalidades, las percepciones de ellos son lo suficientemente similares para que generalizaciones globales puedan ser hechas.

Según Hano Eysenck (1941) la escala UNIVERSAL DE PREFERENCIA DEL COLOR es:

- Azul
- Rojo
- Verde
- Violeta

- Naranja
- Amarillo

Preferencias cromáticas según la edad.

Según estudios de Alschuler (1943); Tom Porter (1976); Sergio García Bermejo (1978), se han hecho las siguientes generalizaciones para la cromática según la edad del estudiante.

NIÑOS	ADULTOS	MAYOR 60 AÑOS
Rojo	Azul	Verde
Azul	Rojo	Azul
		Violeta
		Amarillo
		Naranja
		Rojo

Tabla 3 - 1 Preferencias Cromáticas

Es por ello que la escala cromática que prevalecerá en el logotipo será el Azul ya que es el símbolo de la profundidad, suscita una predisposición favorable, provocando tranquilidad y equilibrio siendo esto de gran ayuda ya que el fin de este texto es que el lector permanezca en paz y aumente su concentración en el momento de usar este documento, además tiene valores mágicos que cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito.

3.3.9.1 COLORES DE IMPRESIÓN

El logotipo se compone de un color fundamental el azul. En todo tipo de material impreso no se debe de alterar los porcentajes de color para que de esta manera se pueda tener coherencia dentro de la identidad del signo. Las únicas alternativas son las que incluyen versiones del logotipo en colores CYMK y Escala de grises.



C = 100, M = 77, Y = 9, K = 1

Figura 3. 5 Color de Impresión

3.3.9.2 COLORES PARA WEB

La paleta de colores para la web es muy diferente a la de impresión. Los porcentajes a continuación deben ser utilizados exactamente como se indica. Tenga en cuenta que una paleta CMYK es muy diferente a una paleta RGB que son solo colores luz, una CYMK se la utiliza exclusivamente para la impresión de todas versiones del logotipo.

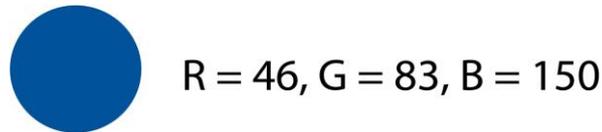


Figura 3. 6 Color para la Web

3.3.10 ALTERNATIVAS DEL LOGOTIPO

Los imagotipos suplentes podrán ser utilizados en determinadas circunstancias, cuando el logotipo de color no se puede replicar. Este puede incluir la impresión en blanco y negro, escala de grises o de dos colores.



Logotipo blanco sobre fondo negro. No hay color.



Logotipo a todo color.



Color: Negro Antecedentes: 10% de tinta Negro



*Escala de grises de dos colores, Primaria: 50% de tinta Negro,
Secundaria: 20% de tinta Negro.*

Figura 3. 7 Alternativas del Logotipo

3.3.11 USOS INDEBIDOS

Por favor, use esto como una guía cuando se utiliza el logotipo de GUIDAC.



No estirar el logotipo



No comprimir el logotipo



No distorsionar el logotipo



No cambiar el ángulo del logotipo



No cambiar el orden de los elementos que lo conforman



No cambiar los colores de los elementos



No dejar el logotipo en líneas de contorno



No colocar el logotipo con fondo oscuro, debe existir siempre un contraste

Figura 3. 8 Usos Indebidos del Logotipo

3.3.12 ESTRUCTURA GENERAL DEL LIBRO



Figura 3. 9 Estructura del Libro

Todas las partes del libro deben estar diseñadas en función de una concepción estética única al igual que sus: tipo o familia de letras, ilustración, tipografía, colores; todas armonizando entre sí.

TIPOGRAFÍA

Encontrar un buen contraste de tamaños en la tipografía es esencial, así como definir un color atractivo. Para enfocar bien la información y aplicar la adecuada impresión hemos

transmitido seriedad usando una tipografía de palo seco para nuestro logotipo. De acuerdo a la página de internet I Love Typography. Las letras de paloseco son comúnmente utilizadas para titulares, pero no para cuerpos o bloques de textos grandes. Las serifas, ayudan a guiar la mirada a través de toda la línea del texto. La falta de serifas en el signo paloseco obliga a esforzar mucho más la vista al leer extensos párrafos. Sin embargo, cuando se lee con tipos de letra paloseco en una pantalla, la pixelación logra que estas se vean muchos más limpias que las tipografías con serifas, por lo que es mucho más recomendable utilizar bloques de textos con tipos de letra paloseco en las pantallas.

Los textos en letra versal y en negrita se leen más lentamente que los textos en escritura antigua normal con letras mayúsculas y minúsculas. Por eso la composición versal y la escritura en negrita sólo se emplearán en textos cortos o en indicaciones.

Ejemplo:

Helvética-Compressed letra versal

UNIDAD 1.-

INTRODUCCIÓN AL

DISEÑO GRÁFICO

Helvetica57-Condensed texto escritura normal

Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no sólo los impresos.

El tipo de fuente y la expresión de la escritura deberán estar adecuados al contenido y al objetivo del texto. Toda escritura despierta determinadas asociaciones, y puede destacarse de manera ligera o fuerte, emocional o racional. Las investigaciones concluyen que una tipografía antigua renacentista podría ser más apropiada para una novela; una letra antigua clasicista, se utiliza más para un texto científico, mientras que la tipografía sin serif, sería conveniente para un libro técnico, es por ello que el libro estará conformado por la familia de las Helvéticas ya que es de estilo sencillo y del tipo sin serif o sin remates, además esta letra visualmente es muy atractiva.

El tamaño de la tipografía favorable a la letra continua en el cuerpo del texto será 10 u 11 puntos.

Helvetica33-ExtendedThin esta letra será usada exclusivamente para títulos de las unidades.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

1234567890

Helvética-Compressed será usada para los subtítulos del contenido.

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ**

**abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz**

1234567890

Para el cuerpo del texto se usará la **Helvetica57-Condensed** por su facilidad para la lectura.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz

1234567890

La **Helvetica56-Italic** se usará para resaltar un tema o indicar alguna descripción.

*ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ*

*abcdefghijklmn
opqrstuvwxyz*

1234567890

3.3.13 PORTADA

Se establecieron diversas propuestas las cuales fueron de gran ayuda para puntualizarla, lo que se trató de hacer es que el lector se sienta más involucrado con el texto, que llame la atención desde el momento que vea el diseño de cubierta, generando un interés que vincule entusiastamente desde el instante que se encuentra frente a GUIDAC. Para que el consumidor sienta una nueva experiencia en el momento de consultar información en este documento se han previstos ciertos detalles principales en la carátula del libro que le llamen la atención e inconscientemente descubrirán cual es el contenido del libro, tratando de llenar las expectativas de los usuarios que necesiten de este texto.

A continuación se encuentra la propuesta final de la portada de GUIDAC, siendo la mejor alternativa debido a la fusión de figuras geométricas con imágenes vectoriales que representan las asignaturas dictadas en el pre universitario.

A continuación se encuentra la propuesta final de la portada de GUIDAC, siendo la mejor alternativa debido a la fusión de figuras geométricas con imágenes vectoriales que representan las asignaturas dictadas en el pre universitario.

La portada es generadora de sensaciones artísticas y mecanizadas que involucran en su interior la esencia del dibujo técnico y la introducción al diseño, explicándolo de otra manera el boceto principal cuenta con el nombre del libro GUIDAC en la parte superior como abanderado, escoltándolo más abajo se encuentra un juego de figuras que forman un módulo esquematizado que evoca los principios básicos de la geometría, pero dentro de ellas se encuentran ornamentos y una serie de ilustraciones que ayudan a generar ese ambiente clasista. La introducción a la imagen es la disciplina que orienta al estudiante a saber en sí que es la comunicación visual y los elementos o herramientas que se utilizan para componer una buena representación; es por ello, que la portada se encuentra inmersa en una serie de signos básicos como lo es la figura fondo, el ritmo, y el contraste que están en un estado de fusión con los demás elementos del Dibujo Técnico. Para finalizar está la marca ESPOL y el nombre de las asignaturas que son las protagonistas de esta obra, todo sobre un fondo gris que le brinda sobriedad y estética a la portada en general.

3.3.14 PÁGINAS INTERNAS

En las primeras hojas del libro se encontrará la presentación, donde se localizará todo el contenido el nombre de las materias dictadas en el pre universitario, los logos de las entidades de las entidades involucradas siendo esta ESPOL y EDCOM, la idea de esta página de inicio es la de mostrar alumnos en plena actividad académica manifestando la labor del estudiante en la institución, esta fotografía es la base de una de las páginas introductorias y del comienzo de la línea visual que se encontrará a menudo en el libro.

Existía una problemática que se presentaba en la distribución de las asignaturas de Introducción al Diseño y la de Dibujo Técnico, se solucionó separando las asignaturas con una portadilla interna que tiene el nombre respectivo, una representación gráfica de las asignaturas ya mencionadas, y para su búsqueda más exacta se utilizará el recurso de pestañas troqueladas; mecanismo muy usado en las enciclopedias o diccionarios, así de esta manera se podrá recurrir a una mejor organización en el contenido de GUIDAC.

Para la asignatura de introducción al diseño se usó una especie de espiral que connota la inclusión, motivando al lector a involucrarse más con el libro. En la parte superior derecha se puede observar la pestaña de búsqueda, y las páginas posteriores deberán estar troqueladas en ese mismo espacio para permitir su visualización.

Para comenzar con las unidades, la propuesta que se ideó es que las páginas que tengan un tema principal vayan en dos páginas encontradas para magnificarlo, darle un ambiente único y particular, tal es el caso de la unidad número uno. Adicionalmente, todas las páginas maestras están diseñadas a tres columnas, permitiendo romper con cajas de textos más interactivas dejando de lado el típico texto rígido y corrido que hace menos placentera la lectura.

En las esquinas superiores de todas las hojas se encontrará el rótulo de la marca del libro GUIDAC, esta etiqueta cambia de tonalidad de acuerdo a la necesidad del color de fondo que se utilice en la diagramación, los títulos irán siempre en grandes impactando y dejando claro el tema que se trata en cada página. La mayoría de las hojas ejercen el estilo constructivista. Para cada tema a tratarse en el libro se ha creado un ambiente visual, pero que está dentro de la órbita de un diseño en general ya establecido.

Las imágenes que se utilizarán en una página de inicio de la unidad, siempre estarán compenetradas con el fondo formando así un todo, se utiliza este recurso para darle un valor agregado a cada tema, brindándole fuerza e impacto visual al momento de revisar los contenidos de los mismos.

Toda apertura de tema irá diseñado especialmente al asunto que se tratará, para esto tomamos el siguiente ejemplo. Se puede apreciar que enfatizar en los temas le brinda un mayor impacto visual a los títulos, generando interés y asegurando que el lector no perderá el hilo, la siguiente es un ejemplo de diagramación de la unidad 1.4 donde se ha jugado con la manipulación de imágenes usando colores estridentes interesantes y que van de acuerdo con el tema en particular. Lo importante de la diagramación de tres columnas es que ofrece mayor libertad al usar un título o subtítulo, ya que respetamos la cuadrícula o maya establecida pero podemos ubicar las cajas de texto a lo largo de una, dos o de las tres columnas. El siguiente es un ejemplo de cómo empezará la unidad 9.

Para dividir la Introducción al Diseño del Dibujo Técnico se propuso plasmar a las figuras geométricas en perspectivas diferentes, llenas de colores y mecanizadas, como se puede observar en la figura 3.14 de la página siguiente, esta presenta en la pestaña de búsqueda un rótulo general de mayor puntaje, así empezará el inicio a los capítulos de Dibujo Técnico.

Comenzando las unidades de dibujo técnico se presentan sus contenidos de la siguiente manera.

3.3.15 CRONOGRAMA PARA LA REALIZACIÓN DE LA PROPUESTA GUÍA “GUIDAC”

Actividades	Fase I	Fase II	Fase III	Fase IV	Fase V
	Investigación	Diseño gráfico	Diagramación	Ejecución	Meses/2013
Revisar textos guías nacionales y extranjeros, tomar ideas de profesores	■				Marzo
Trabajar en el diseño del libro: portadas contenidos, material a utilizarse (demostrativo)		■			Abril
Trabajar en la diagramación, realizar borradores, arreglos etc.			■		Abril Mayo
Establecer producción de la propuesta del libro Estrategias para implementar la producción				■	Mayo

Tabla 3 - 2 Cronograma para el Desarrollo del Texto

3.4 TALENTO HUMANO

N.-	Cargo	Duración Proyecto (MESES)	Sueldo (M)	Total
1	Diseñador (Diagramador ilustraciones y cubierta)	3	\$ 300,00	\$ 900,00
3	Diseñador (Fotografía y Retoques)	1	\$ 80,00	\$ 80,00
4	Supervisor de Editorial	3	\$ 200,00	\$ 600,00
5	Corrector de Contenido	1	\$ 200,00	\$ 200,00
				\$ 1.780,00

Tabla 3 - 3 Balance Personal del Área Administrativa elaborado por los autores de la materia de graduación

3.5 BALANCE REFERENCIA DE EQUIPOS NUEVOS

En el siguiente cuadro se hace referencia a los costos de equipos nuevos, por tal motivo por ser muy elevado los precios, se considera como primera opción alquilarlos.

N.-	Equipos	Cantidad	Costos u.	Total
1	Imac 21 pulgadas	3	\$ 1.589,28	\$ 4.767,84
2	Cámara Canon Profesional	1	\$ 1.300,80	\$ 1.300,80
3	Impresora Láser EPSON	1	\$ 222,32	\$ 222,32
4	Resma De Papel A4	2	\$ 3,60	\$ 7,20
5	Papel CoucheE Liso Blanco(200 hojas)	1	\$ 145,00	\$ 145,00
6	Internet Banda Ancha 1,6 megas (3 meses)	3	\$ 19,90	\$ 59,70
7	Tabla Digitalizadora Wacom BambooCreate	2	\$ 300,00	\$ 600,00
				\$ 6.102,86

Tabla 3 - 4 Balance de equipos del área administrativa



CAPÍTULO 4 **PRESUPUESTO**

4. ESTUDIO FINANCIERO.

4.1 ANTECEDENTES.

La propuesta de sugerir la creación de un texto guía ha sido un proyecto que ha generado grandes expectativas en estudiantes, docentes y autoridades, permitiendo a futuros diseñadores gráficos crear este prospecto de libro con la finalidad de incentivar la creatividad e intelecto en el alumno, concediéndole interactuar con el docente de una forma más idónea.

Para el desarrollo del proyecto se necesita establecer quienes desarrollarán el contenido completo del libro, que será el talento humano considerado desde el principio de la creación del prototipo: Diseñadores gráficos que serían los autores de la tesis, Supervisor de Editorial y Corrector de Contenido, si se da el caso de dificultad de trabajo de los últimos dos profesionales se estipulará otros expertos, fijar el presupuesto para ejecutarlo con el fin de lograr nuestros objetivos y llevar adelante este propósito. La justificación de la propuesta se basa en cubrir una necesidad existente de tener un texto guía fuera de lo habitual con un diseño innovador resaltando la parte estética sin descuidar la funcionalidad del mismo.

4.2 CAPITAL DE TRABAJO

El desarrollo de la propuesta de creación de un libro guía para el nivel cero conlleva considerar aspectos monetarios, como por ejemplo el viabilizar la adquisición de un préstamo que se convertirá en nuestro capital de trabajo y permitirá llevar a cabo la implementación de este proyecto, es por tal razón que se buscó apoyo en la banca ecuatoriana la misma que maneja actualmente una tasa de interés de aproximado el 15% anual.

GASTOS DE FINANCIAMIENTO	
CAPITAL DE TRABAJO (PRESTAMO)	\$ 3.335,00
TASA DE INTERÉS (Banca Nacional)	15%
GASTOS DE INTERESES 3 MESES	\$500,25

Tabla 4 - 1 Capital de trabajo

4.3 SUELDOS Y SALARIOS.

SUELDOS Y SALARIOS		OCUPANTES DEL CARGO	SALARIO MENSUAL por 3 meses
Diseñador (Diagramador ilustraciones y cubierta)	\$ 300,00	1	\$ 900,00
Diseñador (Fotografía y Retoques)	\$ 80,00	1	\$ 80,00
Supervisor de Editorial	\$ 200,00	1	\$ 600,00
Corrector de Contenido	\$200,00	1	\$ 200,00
TOTAL GASTOS DE SUELDOS Y SALARIOS			\$ 1.780,00

Tabla 4 - 2 Gastos de Sueldos y Salarios

	ALQUILER DE EQUIPO		
	COSTO	DURACIÓN (DÍAS)	ALQUILER DÍAS
CÁMARA	\$ 50,00	2	\$ 100,00
Mac 21 pulgadas	\$10,00	60	\$600,00
Impresiones láser 150 aproximadamente	\$0,30		\$45,00
Tabla WACOM	\$15,00	10	\$150,00
Mac 21 pulgadas	\$10,00	60	\$600,00
Internet Banda Ancha 1,6 megas (3 meses)	\$20,00	90	\$60,00
TOTAL GASTO MAQ. Y EQUIPOS			\$1.555,00

Tabla 4 - 3 Gastos de Alquiler

4.4 ALQUILER DE EQUIPO

TABLA 1.

CIU 4: ESTRUCTURA ESQUEMÁTICA POR CLASES (LITERAL + 3 DÍGITOS)

	
J	INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
J581	PUBLICACIÓN DE LIBROS, PERIÓDICOS Y OTRAS ACTIVIDADES DE PUBLICACIÓN.
J582	PUBLICACIÓN DE PROGRAMAS INFORMÁTICOS.
J591	ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN DE PELÍCULAS CINEMATOGRAFICAS, VÍDEOS Y PROGRAMAS DE TELEVISIÓN.
J592	ACTIVIDADES DE GRABACIÓN DE SONIDO Y EDICIÓN DE MÚSICA.

 TABLA 11	
ESTRUCTURA ESQUEMÁTICA POR CLASES	MARGEN NETO
	PROMEDIO
J581	0,1329

Tabla 4 - 4 Indicadores de Rentabilidad

4.5 PRESUPUESTO.

PRESUPUESTO	
GASTOS FINANCIEROS	\$ 500,25
SUELDOS Y SALARIOS	\$ 1.780,00
ALQUILER DE EQUIPO	\$ 1.555,00
TOTAL GASTOS OPERATIVOS	\$ 3.835,00
MARGEN DE COMERCIALIZACIÓN	0,1329
VALOR DEL MARGEN DE COMERCIALIZACIÓN	\$ 509,67
PRECIO DE VENTA DEL PROYECTO	\$ 3.835,13

Tabla 4 - 5 Presupuesto

El presupuesto a considerarse para el proyecto del texto guía es de \$ 3.835,13 que sería el precio de venta del mismo, detallando Gastos Financieros que son los intereses del apalancamiento \$500,25, los Sueldos y Salarios ascienden a \$ 1.780,00, los Gastos del Alquiler \$1.555,00 y el Margen de Comercialización 0,1328% tomando este indicador de la Superintendencia de Compañías quienes nos ofrecen los indicadores más

representativos de rentabilidad. Los gastos de servicios básicos no se incluyen debido a que se trabajara gran parte en la institución educativa EDCOM – ESPOL.



CAPÍTULO 5
**CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES**

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este proyecto se analizó los aspectos que respaldan la propuesta de creación de un texto guía para los estudiantes de nivel 0 de la Escuela de Diseño y Comunicación visual.

5.1 LIMITACIONES DEL ESTUDIO

- El proceso de elaboración de un libro es minucioso, sobre todo en la etapa de la edición, porque son varios pasos por los que recorre un manuscrito para llegar a ser un texto que sirva e interese al lector, cuando se elabora un texto guía se deben tomar en cuenta muchos puntos importantes los cuales apuntan a la claridad del contenido, es decir que sus temas sean entendidos al momento de leerlos. Es por esto que uno de los problemas que se presentaron a menudo en la construcción de este proyecto fue la cohesión de la información que conforma el documento, ya que no se puede poner datos o conclusiones de textos que sirvieron como referencia por los derechos de autor involucrados en cada libro utilizado. Obtener la información fue un proceso investigativo muy amplio donde se recopilaron los contenidos en base a conclusiones y deducciones de los docentes involucrados de la asignatura.
- Otro factor importante fue la gestión gráfica, ya que se hicieron muchas propuestas de las portadas y el entorno visual del libro con la finalidad de que fuese innovador cuidando la estética del documento sin dejar de lado su funcionalidad.

5.2 CONCLUSIONES.

- La implementación de un texto guía para los estudiantes de nivel 0 de la Escuela de Diseño y Comunicación visual las con las aplicaciones de Fundamentos del Diseño y Dibujo Técnico implica realizar un análisis del contenido y desarrollarlo con una estructura creativa, con la finalidad de que el estudiante adquiriera los conocimientos básicos que todo diseñador debe obtener durante toda la carrera.
- El 99% de estudiantes encuestados de los niveles cero y 100 – 300 respectivamente estiman importante la implementación de un texto guía.

- Es un beneficio para el estudiante la implantación del texto guía ya que reúne toda la información necesaria para que pueda acudir directamente a la adquisición del mismo, evitando el uso de copias de otros libros.
- Las carreras de EDCOM que a su vez corresponde a ESPOL, ha pasado por variadas transformaciones académicas a lo largo de su vida Institucional. Su calidad académica es conocida como muy buena dentro del medio, por consiguiente la gran demanda de creativos, diseñadores gráficos y productores audiovisuales se hace presente con cada aspirante que ingresa.
- Gracias a los estudios de mercado realizados se logró conocer a mayor detalle el perfil del consumidor, de esta manera se pudo evaluar con coherencia la relevancia de las preferencias y gustos, estableciendo indicadores claros para un nivel de aceptación óptimo, creando la necesidad de adquirir y utilizar este libro con el fin de unificar conocimientos basándonos en referencias de textos guías existentes. Siendo un factor que aportará significativamente en el enfoque de crecimiento a nivel académico EDCOM.
- Este documento cuenta con una sección de ejercicios para Fundamento de Diseño y Dibujo Técnico, simplificando la tarea del maestro y permitiendo el desarrollo más fluido de la asignatura.
- Partiendo desde el nombre del mismo hasta toda la gestión gráfica involucrada en la parte visual del texto guía, mediante un acuerdo entre integrantes del proyectos y docentes se pudo establecer que el nombre del libro se formará por la unión de dos palabras compuestas y como resultado se obtuvo el nombre de GUIDAC, descomponiendo el nombre se puede leer así GUI, por guía y DAC, por didáctica.
- La parte física del libro se presentará, en un formato normalizado en A4 cuyas medidas son de 21.0 cm x 29.7 cm, este tamaño es común en los libros para estudiantes universitarios, permitiendo usar un puntaje de letra amplio que permita tener una mayor legibilidad en su contenido, además de tener una portabilidad apropiada la cual no estorbará cuando se lo utilice, sin embargo el objetivo del texto no es sólo en el desarrollo didáctico de su interior sino en todas las aplicaciones en común que este podría tener, es por esto que ergonómicamente se adaptó el producto a los espacios y entornos en general del alumno tratando de cumplir con las necesidades de quien lo use, considerando su

rentabilidad, innovación y producción, siendo este sinónimo de comodidad y eficiencia capaz de cumplir con las expectativas ya mencionadas.

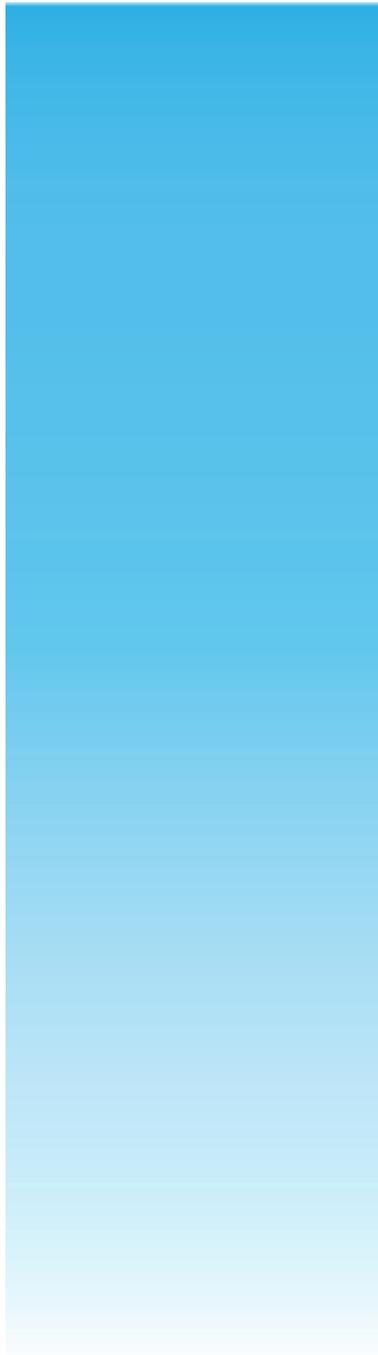
- La escala cromática que prevalecerá en el libro será el azul ya que es el símbolo de la profundidad, suscita una predisposición favorable, provocando tranquilidad y equilibrio siendo esto de gran ayuda ya que el fin de este texto es que el lector permanezca en paz y aumente su concentración en el momento usarlo, además tiene valores míticos que cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito. Otro esquema a usar será los colores s grises que tiene un sólo valor de croma o tono, esta escala de colores es extremadamente unificada y armoniosa además crea un atmósfera de carácter general a la identidad del libro brindándole sobriedad y elegancia al producto.
- El tamaño de la tipografía favorece a la lectura continua, en el cuerpo del texto será de 10 u 11 puntos, usando fuentes apropiadas se podrá crear una lectura más fluida, ayudando al lector a interpretar mejor lo que se dicte en el interior de las unidades del libro.
- Para efectuar la elaboración del prototipo del texto guía se debe invertir en el alquiler de equipos de cómputo y suministros, los cuales permitirán por el lapso de tres meses.
- Los sueldos y salarios de personas involucradas en el desarrollo del libro, un total de \$ 1.780,00.
- Los indicadores de comercialización de la superintendencia de compañías para la rentabilidad de nuestro proyecto es del 0.1329%.

5.3 RECOMENDACIONES

- Se propone que el proyecto de la creación de un texto guía para los estudiantes de nivel cero 0 de la Escuela de Diseño y Comunicación visual, sea llevado a cabo ya que un considerable 97% de los encuestados del nivel cero requiere de este ejemplar.
- Fortalecer la sección de ejercicios en el libro, será provechoso para los estudiantes en su desarrollo creativo e intelectual permitiéndole tener conocimientos sólidos para su desempeño educativo.
- Actualmente los materiales y los procesos que se eligen en el diseño de un proyecto impreso dependen en gran medida de los plazos y los presupuestos a

los que este deba ajustarse, debido a esto se sugiere analizar y en lo posible imprimirse en un material atractivo visualmente ya que el contenido incluye imágenes e ilustraciones.

- Se recomienda una investigación exhaustiva en cada año de publicación con la finalidad de estar acorde a los avances que se suscitan en el campo intelectual y profesional.
- Se sugiere hacer varias propuestas para el diseño de portada y contra portada en el caso de cambiar las asignaturas del pre.
- Considerar alianzas para poder producir y/o reproducir el libro para que los precios finales sean más accesibles al medio.
- Se aconseja una alternativa a menor costo en formato digital con seguridades establecidas ante copiado o reproducciones.



BIBLIOGRAFÍA

6. BIBLIOGRAFÍA

TEXTOS DE ENSEÑANZA APRENDISAJE.

- [1] MARTÍNEZ, Emiliano y SÁNCHEZ, Sergio. ENCICLOPEDIA TÉCNICA DE LA EDUCACIÓN. Tomo VI .Educación Preescolar Educación permanente y de adultos. Editorial Diagonal/Santillana.
- [2] MONEREO, Carles; MONTSERRAT, Castelló; MERCÈ, Clariana; PALMA, Montserrat; PÉREZ, Maria.1999. Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Barcelona
- [3] NOVÁK, Joseph D. 1983. Aprendiendo a aprender. Barcelona.

TEXTOS DE FUNDAMENTOS DE DISEÑO

- [4] SCHUBERT Reinhard. "Diseño de Libros", en: Revista Libros de México. México. Cepromex. 1987. Nro.9. Pág.25-31
- [5] ROBERT GILLAM Scott "Fundamentos del diseño" Don Bosco; Buenos Aires
- [6] CEBALLOS Gonzalo "Manual de Dibujo Técnico"
- [7] DONIS A. Dondis "Sintaxis de la Imagen" Ed. Gustavo Gili; Boston
- [8] WUCIUS Wong "Fundamentos del Diseño bi- y tri- Dimencional" Barcelona España; 1991

TEXTOS DE DIBUJO TÉCNICO

- [9] DIBUJO TECNICO "básico" Guayaquil; 2010; erein
- [10] NORMAS TÉCNICAS PAR EL DIBUJO TÉCNICO ICONTEC; Universidad de Colombia, Ana M Blanco; 2012
- [11] ÁREA DE EDUCACIÓN TÉCNICA ARTÍSTICA Y TECNOLÓGICO, Guayaquil, 2011

SITIOS WEB

- [12] <http://www.behance.net/>
- [13] <https://es-es.facebook.com>



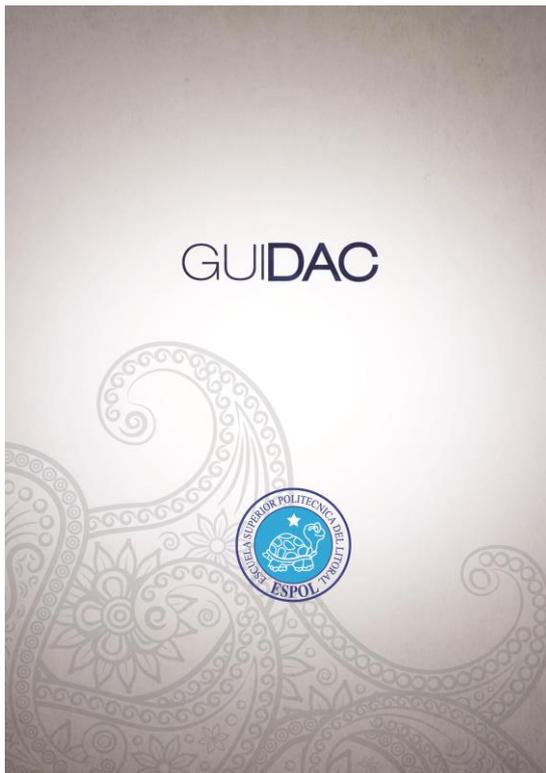
ANEXOS

7. ANEXOS

7.1 PARTE GRÁFICA



Portada Prototipo Libro



Contraportada Prototipo

GUIDAC

UNIDAD 9.- PSICOLOGÍA DEL COLOR

Cuando un diseñador crea un esquema de color tiene que considerar los aspectos psicológicos y simbólicos asociados al color tanto como la fisiología de los mismos y los varios principios de armonía y contraste.

GUIDAC

9.1. Significado de los colores.

Los colores pueden producir impresionantes, sensaciones y reflejos sensoriales de gran importancia porque cada uno de ellos tiene una vibración determinada en nuestros sentidos y puede actuar como estimulante o perturbador en la intimidad, en la conciencia y en nuestros impulsos y deseos.

Las asociaciones actuales con color son el resultado de miles de años de desarrollo y consecuentemente, contienen muchas redundancias y relaciones aparentemente contradictorias.

Aunque, efectivamente, cualquier individuo puede tener leves diferencias en la receptividad de varios colores, las percepciones del color son lo suficientemente similares para que generalizaciones globales puedan ser hechas.

ASPECTOS CROMÁTICO - AMBIENTALES

En términos muy generales se tienen resultados del impacto de la luz coloreada en ambientes sobre la percepción espacial y el comportamiento humano.

PSICOLÓGICOS TÉRMICA

La sensación térmica de un espacio puede ser modificada a nivel psicológico mediante el uso del color. Sin embargo hay que tener presentes los siguientes puntos:

1. Que en la sinestesia color - T° de los 3 atributos básicos del color (croma, brillo y saturación), es el croma el de mayor predominio.
2. Que los colores cálidos son aquellos que van del amarillo al rojo, con el máximo de calidez en el amarillo rojo.
3. Que todos los colores azules, independiente de su intensidad u otras cualidades, son fríos.
4. Que el efecto del color en la percepción T° de un espacio, actúa a nivel psicológico y no físico sobre el usuario, por lo que su influencia aunque importante, tiene limitaciones.

ACCIÓN CENTRÍFUGA Y CENTRÍPETA

Los colores cálidos conducen a una acción centrífuga - es decir con altos niveles de iluminación de estos colores, las personas tienden a dirigir su atención al exterior. Hay un incremento en la actividad, alerta y orientación exterior; tal ambiente conduce a un esfuerzo muscular, acción y buen humor.

Los colores fríos inducen a una acción centrípeta - Quiere decir que con alrededores suaves, matices de color y bajos niveles de iluminación, hay menos distracción y la habilidad de las personas para concentrarse en tareas visuales y mentales complicadas se intensifica.

Contenido Introducción al Diseño

GUIDAC
GUIDAC

UNIDAD 1 CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS



El espacio es considerado como un conjunto, sus elementos son puntos y estos se unen para formar las rectas y los planos, entre otras cosas. A estos cuatro conceptos: espacio, punto, recta y plano; no los definiremos, aunque todos tenemos una idea de ellos y conocemos objetos que los puedan representar, pero sólo representamos, ya que dichos conceptos son ideales, es decir, existen únicamente en la mente humana.

Las construcciones geométricas adquirieron gran importancia, tanto en Grecia como en India, en relación con rituales religiosos para la construcción de altares con forma y magnitud dadas. En Grecia, esto llevó al famoso problema de la duplicación del cubo, mientras que en India, lo importante en los altares era el área y no el volumen.

En ambos casos, un paso esencial era resolver el siguiente problema: hallar un cuadrado que tenga la misma área que un rectángulo dado. Mientras los griegos lo resolvieron usando fundamentalmente la construcción del medio proporcional entre segmentos, los indios utilizaron el teorema de Pitágoras para resolverlo, en alrededor del año «500, cuando difícilmente podían haber sido influenciados por los griegos, lo que nos habla de algún origen común.

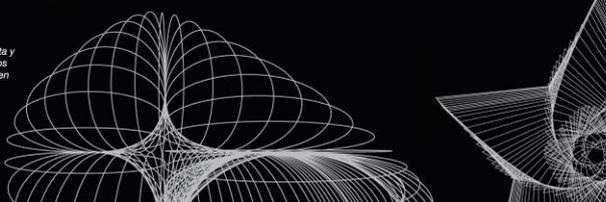
Los problemas aparecen en los textos; así encontramos en textos griegos, por ejemplo, un diálogo donde los delirios consultan al oráculo para liberarse de una plaga. El Dios (Apolo) les contesta a través del oráculo que deben construir un altar que tenga el doble de tamaño que el actual, pero la misma forma.

La resolución de problemas de este tipo utilizando sólo la regla y el compás (aunque los mismos griegos no visitaron en construir y utilizar otros instrumentos) preocupó a los matemáticos durante siglos.

Los llamados "problemas clásicos", como la duplicación del cubo, la trisección del ángulo, la construcción del heptágono regular y la construcción del círculo, fueron satisfactoriamente resueltos (de hecho se probó la imposibilidad de realizar cualquiera de ellos) recién en los siglos XVIII y XX.

La observación de la naturaleza nos muestra la existencia de variadas formas en los cuerpos materiales que la componen y nos proporciona la idea de volumen, superficie, línea, y punto. Por necesidades prácticas, el desarrollo de técnicas usadas para medir, construir o desplazarse, llevaron al hombre a hacer uso de las diversas propiedades de las figuras geométricas. La abstracción de dichas formas, que tienen algunas imperfecciones originan ideas abstractas puras y perfectas que son las figuras geométricas.

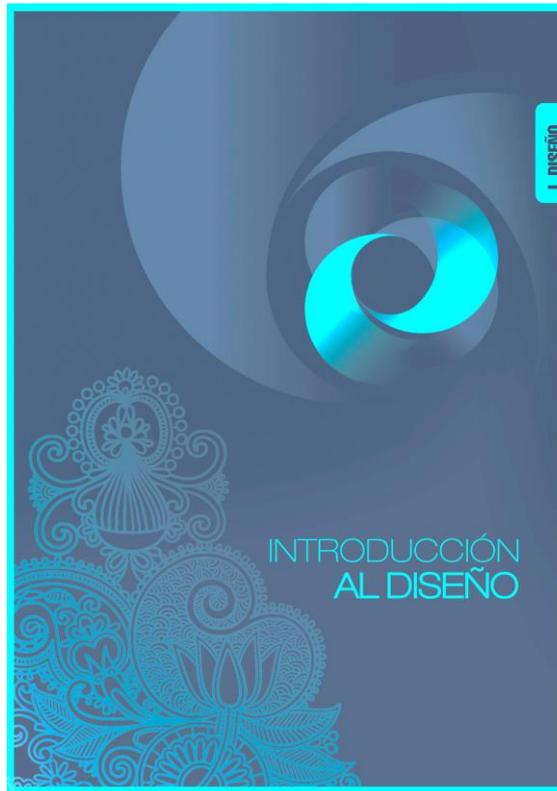
Una vez adquiridos los conceptos y trascendiendo de su origen práctico, la Geometría (medición de la tierra), de ser solamente un conjunto de técnicas utilizadas para construir figuras, pasó a constituir una disciplina matemática formal, donde la figura geométrica es un ente abstracto y sus propiedades el objeto de estudio de la Geometría.



Contenido Dibujo Técnico



Separador Dibujo Técnico



Separador Introducción al Diseño

7.2 DISEÑO DE ENCUESTAS ESTUDIANTES.


ENCUESTAS PARA EL DESARROLLO DE UN TEXTO GUÍA PARA EDCOM LAS CARRERAS DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO DEL NIVEL 0 DE EDCOM
NIVEL 0

Por favor, dedica unos minutos a responder este cuestionario, la información servirá para conocer el nivel de aceptación de los alumnos del nivel cero, tus respuestas son confidenciales

Género: M F
 Edad: 17 a 19 20 a 22 23 a 25 26 en adelante

1.- ¿En qué tipo de Institución Educativa culminó sus Estudios Secundarios?

- a.- Fiscal
 b.- Fiscomisional
 c.- Municipal
 d.- Particular

2.- ¿Qué opina del material educativo (libros, recursos, lincográficos.etc) que se emplean como soporte de las clases en ESPOL ?

- a.- Muy bueno / fácil de comprender
 b.- Regular
 c.- Difícil de comprender
 d.- Aburrido poco útil

3.- ¿ Qué recursos informativos le resulta más efectivo para su aprendizaje?

- a.- Libros
 b.- Internet
 c.- Aulas virtuales
 d.- Blogs Chat rooms

4.- ¿ Sabe usted a quién recurrir para solicitar información no disponible o bien apoyo de las materias introductorias del nivel cero de EDCOM?

- a.- Nunca b.- Algunas Veces c.- Casi siempre d.- Siempre

5.- ¿ Considera importante un texto guia como apoyo y soporte de las materias introductorias de las carreras para EDCOM?

- SÍ NO

6.- ¿Qué información considera importante para la elaboración de un texto guía? Puede señalar una o varias.

- a.- Concepto de los Docentes
 b.- Concepto de internet y libros
 c.- Ejercicios prácticos
 d.- Ejemplo

7.- ¿Qué valores estaría dispuesto a pagar por un texto guía para el nivel cero de EDCOM?

- a.- \$30 - \$40 b.- \$41 - \$50 c.- mayor a \$ 51

Diseño de Encuesta Nivel 0



ENCUESTAS PARA EL DESARROLLO DE UN TEXTO GUÍA PARA EDCOM LAS CARRERAS DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO DEL NIVEL ≤ 300 DE EDCOM

NIVEL ≤ 300

Por favor, dedica unos minutos a responder este cuestionario, la información servirá para conocer el nivel de aceptación de los alumnos del nivel cero, tus respuestas son confidenciales

Género: M F

Nivel Académico:

a.- 100

b.- 200

c.- 300

1.- En general, ¿Cuál es el grado de satisfacción con la educación recibida por parte de los docentes de EDCOM?

- a.- Totalmente satisfecho
- b.- Satisfecho
- c.- Insatisfecho
- d.- Totalmente insatisfecho

2.- ¿Qué opina del material educativo (libros, recursos, lincográficos.etc) que se emplean como soporte de las clases en ESPOL ?

- a.- Muy bueno / fácil de comprender
- b.- Regular
- c.- Difícil de comprender
- d.- Aburrido poco útil

3.- ¿ Qué recursos informativos le resulta más efectivo para su aprendizaje?

- a.- Libros
- b.- Internet
- c.- Aulas virtuales
- d.- Blogs / Chat rooms

4.- ¿ Sabe usted a quién recurrir para solicitar información no disponible o bien apoyo de las materias introductorias del nivel cero o de nivel ≤ 300 de EDCOM?

- a.- Nunca
- b.- Algunas Veces
- c.- Casi siempre
- d.- Siempre

5.- ¿ Considera importante un texto guía como apoyo y soporte de las materias introductorias de las carreras para EDCOM ?

SÍ NO

6.- ¿Qué información considera importante para la elaboración de un texto guía? Puede señalar una o varias.

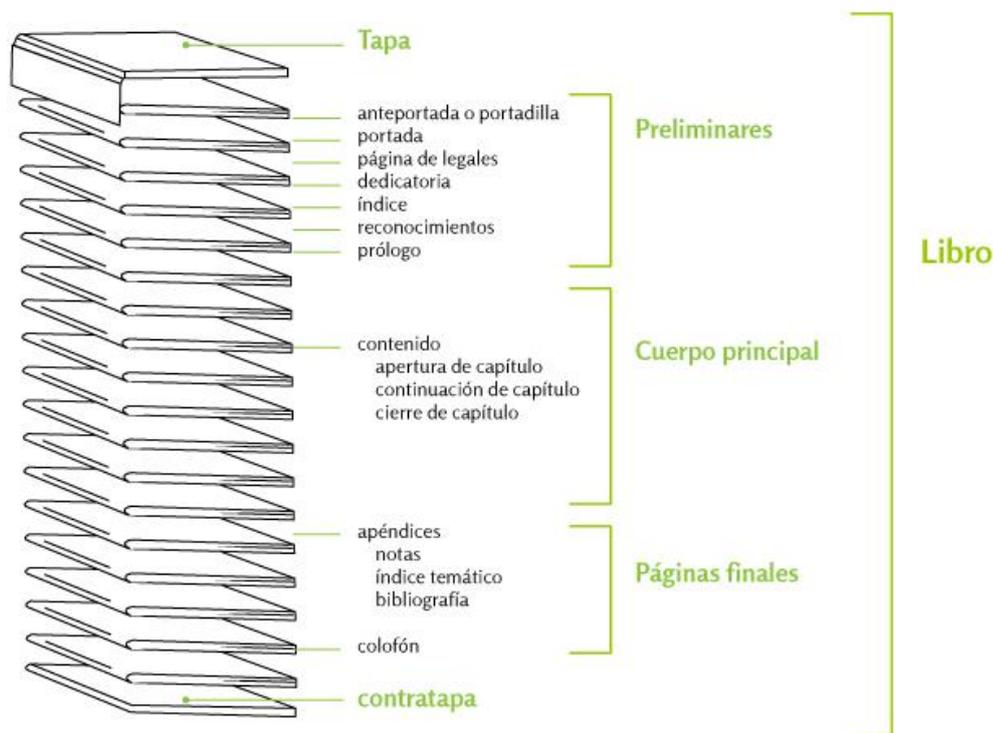
- a.- Concepto de los Docentes
- b.- Concepto de internet y libros
- c.- Ejercicios prácticos
- d.- Ejemplo

7.- ¿ Le hubiera gustado tener un texto guía en el nivel 0 ?

SÍ NO

Diseño de Encuestas Nivel 100 - 300

7.3 ESTRUCTURA DEL LIBRO.



Estructura del Libro.

7.4 CONTENIDO FUNDAMENTOS DEL DISEÑO

UNIDAD 1. - INTRODUCCIÓN AL DISEÑO GRÁFICO

- 1.1. Definición de Diseño.
- 1.2. Diseño gráfico vs otros diseños: D.A. Dondis.
- 1.3. Introducción a la percepción visual: Los estilos.
- 1.4. Lectura imágenes: Los signos., Ej. Diseño latinoamericano.
- 1.5. Taller & Ejercicios prácticos: La identidad gráfica.

UNIDAD 2.- PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO I

- 2.1. Elementos conceptuales.
- 2.2. Elementos visuales.
- 2.3. Elementos de relación.
- 2.4. Elementos prácticos.
- 2.5. Ejercicio práctico: la composición geométrica de la naturaleza I.

UNIDAD 3. - FORMACIÓN PROFESIONAL DEL DISEÑADOR

- 3.1. Campos laborales del diseñador gráfico.
- 3.2. Responsabilidad profesional del diseñador.
- 3.3. Resolución de problemas: B. Munari.
- 3.4. Taller & Ejercicio práctico: materialización de conceptos abstractos sobre un soporte gráfico.

UNIDAD 4.- RESPONSABILIDADES SOCIALES DEL DISEÑADOR

- 4.1. Ética del diseño gráfico.
- 4.2. Teorías contemporáneas del diseño gráfico: Raquel Pelta.
- 4.3. Diseño & política: Ej. Diseño africano.
- 4.4. Diseño & medio ambiente: Ej. Diseño japonés.
- 4.5. Taller & Ejercicio práctico: la composición geométrica de la naturaleza II.

UNIDAD 5.- EL DISEÑO GRÁFICO ECUATORIANO

- 5.1. Principales diseñadores gráficos ecuatorianos.
- 5.2. Principales empresas del sector gráfico ecuatoriano.
- 5.3. Ejercicio práctico: Las reminiscencias del pasado en el diseño gráfico Nacional.

UNIDAD 6. - PRINCIPIOS DEL DISEÑO GRÁFICO II

- 6.1. Del 2D al 3D
- 6.2. Leyes de la Gestalt
- 6.3. Ejercicio práctico: Diseño de un cuento.

UNIDAD 7.- INTRODUCCIÓN A LA TIPOGRAFÍA

- 7.1. Definición de tipografía.
- 7.2. Conceptos básicos del mundo tipográfico.
- 7.3. Introducción a las principales familias tipográficas
- 7.4. Ilustrar a través de la tipografía: Ej.
- 7.5. Diseño norteamericano & europeo. Ejercicio práctico: Mapa tipográfico.

UNIDAD 8. - PRINCIPIOS DE LA TEORÍA DEL COLOR

- 8.1. Blanco y negro.

- 8.2. Colores neutros.
- 8.3. Colores cromáticos.
- 8.4. Valor.
- 8.5. Intensidad.
- 8.6. Tono.
- 8.7. El sólido de color.
- 8.8. Tonos complementarios.
- 8.9. Armonía de color.
- 8.10. Contraste simultáneo.
- 8.11. Et alii.
- 8.12. Ejercicio práctico de diseños en color: Diseño juego de mesa.

UNIDAD 9.- PSICOLOGÍA DEL COLOR

- 9.1. Significado de los colores.
- 9.2. Tipos de color.
- 9.3. El color en el marketing gráfico.
- 9.4. El color y las proporciones.
- 9.5. Recomendaciones para diseñar con color.
- 9.6. Ejercicio práctico: La sinestesia.

7.5 CONTENIDO DIBUJO TÉCNICO.

UNIDAD 1.- CONSTRUCCIONES GEOMÉTRICAS

- 1.1. Conceptos Primitivos. Notaciones.
 - a. Punto, recta, plano, espacio.
 - b. Segmento, semirrecta o rayo.
- 1.2. Definiciones Básicas.
 - a. Lugar geométrico.
 - b. Ángulo: interno y externo.
 - c. Posiciones relativas de dos rectas: intersecantes, paralelas, coincidentes.
 - d. Clasificación de los ángulos por su posición y por su medida.
- 1.3. Construcciones Geométricas Básicas.
 - a. Perpendiculares a un segmento: en un extremo, en un punto cualquiera del

- segmento, en el punto medio, desde un punto exterior del segmento.
 - b. Paralelas a un segmento: por un punto dado, a una distancia dada. Rectas alabeadas.
 - c. Construcción de ángulos especiales: 300, 450, 600 y 900
 - d. División de un ángulo en ángulos congruentes: 2, 3, 4, n partes iguales.
- 1.4. Construcción de Polígonos Regulares.
- a. Definición, clasificación y construcción de triángulos.
 - b. Definición y elementos de los polígonos.
 - c. Definición, clasificación y construcción de cuadriláteros.
 - d. Definición, clasificación y construcción de circunferencias.
 - e. Circunferencias tangentes.
 - f. Definición, clasificación y construcción de polígonos regulares inscritos, circunscritos, estrellados y curvos.
- 1.5. Construcción de Curvas de Varios Centros.
- a. Construcción de arcos de circunferencias concéntricas e intersecantes.
 - b. Construcción de arcos: medio punto, árabe, ojival, por tranquil, carpanel.
 - c. Definición y construcción de enlace de varios puntos no alineados mediante arcos.

UNIDAD 3.- TEORÍA DE LA PROYECCIÓN ORTOGONAL

- 3.1. Definición, clasificación y elementos de la proyección ortogonal.
- a. Plano de proyección y rayos proyectantes.
 - b. Plano anterior, plano posterior.
- 3.2. Proyección Diédrica y Triédrica.
- a. Proyecciones ortogonales de: punto, recta, plano y sólido sobre una recta.
 - b. Plano de proyección: cuadrante, vistas resultantes en diedro y triedro, abatimientos de planos.
 - c. Proyección ortogonal del punto, recta, plano y sólido en diedros y triedros. Proyecciones axonométricas.
 - d. Definición y Clasificación de las proyecciones axonométricas: isométricas.

UNIDAD 4.- INTERPRETACIÓN DE SÓLIDOS

- 4.1. Representación isométrica de sólidos.
- a. Utilización de cubos isométrico, dimétricos en proyección axonométrica

para representar sólidos en isométricos.

b. Trazado de la circunferencia en isométrico.

4.2. Representación de tres vistas principales.

a. Determinación de las vistas principales de un sólido en isométrico en los sistemas ISO Americano e ISO Europeo.

b. Determinación de un sólido en isométrico en ISO Americano e ISO Europeo.

UNIDAD 5.- FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

5.1. Representación de sólidos en perspectiva.

a. Definiciones, elementos y clasificación de la perspectiva.

b. Perspectiva de un punto, dos puntos y tres puntos.

5.2. Determinación de sombras de sólidos.

a. Sombras de fuentes luminosas naturales.

b. Sombras de fuentes luminosas artificiales.

7.6 CUADRO ESTADISTICO ASPIRANTES REGISTRADOS Y APROBADOS DE LAS CARRERAS LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO O PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
OFICINA DE ADMISIONES

CUADRO ESTADÍSTICO DE ASPIRANTES Y APROBADOS EN CURSOS DE NIVELACIÓN AÑOS 2008-2013

CARRERAS	CURSO INVIERNO 2008			CURSO VERANO 2008			CURSO INVIERNO 2009			CURSO VERANO 2009			CURSO INVIERNO 2010		
	REGISTRADOS	APROBADOS	%	REGISTRADOS	APROBADOS	%	REGISTRADO	APROBADOS	%	REGISTRADOS	APROBADOS	%	REGISTRADO	APROBADO	%
AUDITORIA Y CONTROL DE GESTIÓN	193	146	75.65	164	89	54.27	119	58	48.74	5	1	20.00	141	104	73.76
ING. EN ESTADÍSTICA INFORMÁTICA	24	13	54.17	19	10	52.63	4	3	75.00	5	1	20.00	3	1	33.33
ING. LOGÍSTICA Y TRANSPORTE	32	17	53.13	19	8	42.11	5	1	20.00	5	4	80.00	18	8	44.44
INGENIERIA INDUSTRIAL	90	39	43.33	58	29	50.00	39	18	46.15	30	21	70.00	49	24	48.98
INGENIERIA EN ALIMENTOS	87	70	80.46	53	43	81.13	12	4	33.33	14	8	57.14	20	9	45.00
INGENIERIA AGRÍCOLA Y BIOLÓGICA	18	13	72.22	13	7	53.85	1	1	100.00	5	1	20.00	5	0	0.00
ING. MECÁNICA	204	57	27.94	112	49	43.75	57	30	52.63	46	30	65.22	71	30	42.25
INGENIERIA EN ACUICULTURA	6	5	83.33				10	4	40.00	2	0	0.00	13	7	53.85
INGENIERIA OCEÁNICA	6	1	16.67				2	0	0.00	2	1	50.00	2	0	0.00
INGENIERIA EN TURISMO	101	63	62.38	62	34	54.84	99	80	80.81				68	65	95.59
ING. NAVAL	77	14	18.18	34	11	32.35	17	7	41.18	11	6	54.55	31	11	35.48
BIOLOGIA	32	18	56.25	15	7	46.67	18	12	66.67	2	1	50.00	47	27	57.45
ING. ELECTRONICA Y TELECOMUNICACIONES	389	108	27.76	184	82	44.57	98	50	51.02	75	50	66.67	157	56	35.67
ING. EN CIENCIAS COMPUTACIONALES	235	49	20.85	136	47	34.56	44	11	25.00	44	27	61.36	68	19	27.94
ING. EN ELECTRICIDAD ESPEC. POTENCIA	91	31	34.07	67	25	37.31	36	16	44.44	30	22	73.33	24	10	41.67
ING. EN ELECTRICIDAD ESP. ELECTRÓNICA Y AUTOMATIZACIÓN INDUSTRIAL	79	23	29.11	40	21	52.50	32	19	59.38	28	21	75.00	29	13	44.83
ING. EN TELEMÁTICA	165	57	34.55	71	30	42.25	40	19	47.50	41	28	68.29	60	21	35.00
LIC. REDES Y SISTEMAS OPERATIVOS	73	36	49.32	44	19	43.18	55	25	45.45				65	44	67.69
INGENIERIA EN MINAS	8	0	0.00				4	1	25.00	4	4	100.00	4	1	25.00
INGENIERIA EN PETROLEO	115	37	32.17	89	30	33.71	33	12	36.36	30	21	70.00	31	14	45.16
ING. GEOLOGIA	9	4	44.44							3	3	100.00	2	1	50.00
INGENIERIA QUÍMICA	125	41	32.80	53	30	56.60	36	20	55.56	41	27	65.85	69	32	46.38
ING. EN SISTEMAS DE INFORMACION	67	21	31.34	27	13	48.15	15	4	26.67	18	14	77.78	36	11	30.56
LIC. DISEÑO GRAFICO Y PUBLICITARIO	75	48	64.00	55	21	38.18	42	23	54.76				43	32	74.42
LIC. DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	169	103	60.95	105	70	66.67	152	119	78.29	152	119	78.29	114	79	69.30
LIC. DISEÑO WEB Y APL. MULTIMEDIA	60	36	60.00	53	38	71.70	53	40	75.47				38	25	65.79
ING. COMERCIAL Y EMPRESARIAL	201	126	62.69				92	55	59.78				30	14	46.67
ECONOMIA	113	75	66.37				87	50	57.47				99	74	74.75
INGENIERIA EN NEGOCIOS INTERNACIONALES	294	189	64.29				174	107	61.49				153	111	72.55
LIC. NUTRICION	38	27	71.05				41	26	63.41				47	25	53.19

Aspirantes de Estudiantes y aprobados

CURSO VERANO 2010			CURSO INVIERNO 2011			CURSO VERANO 2011			CURSO INVIERNO 2012			CURSO VERANO 2012			CURSO NIVELACIÓN 2S-2012			CURSO NIVELACION INTENSIVO 2013		
REGISTRADOS	APROBADOS	%	REGISTRADO S	INVIERNO 2011	%	REGISTRADOS	APROBADOS	%	REGISTRADOS	APROBADO S	%	REGISTRADOS	APROBADO S	%	REGISTRADOS	APROBADOS	%	REGISTRADOS	APROBADOS	%
3	2	66.67	149	112	75.17	14	10	71.43	95	65	68.42	7	5	71.43	36	7	19.44	3	2	66.67
15	8	53.33	20	15	75.00	32	22	68.75	2	2	100.00	36	17	47.22	29	4	13.79	13	10	76.92
37	27	72.97	51	38	74.51	31	27	87.10	15	7	46.67	42	31	73.81	44	19	43.18	39	27	69.23
19	17	89.47	22	10	45.45	32	22	68.75	30	26	86.67	27	12	44.44	32	10	31.25	26	17	65.38
11	6	54.55	4	3	75.00	16	10	62.50	12	10	83.33	11	5	45.45	19	7	36.84	15	2	13.33
51	33	64.71	101	63	62.38	75	46	61.33	68	56	82.35	98	71	72.45	39	23	58.97	83	64	77.11
1	1	100.00	11	8	72.73	13	9	69.23	5	3	60.00	3	1	33.33	18	3	16.67	7	4	57.14
2	1	50.00	8	4	50.00	23	13	56.52	10	4	40.00	19	11	57.89	34	10	29.41			
108	105	97.22	108	105	97.22	30	16	53.33	91	56	61.54									
21	13	61.90	24	13	54.17	30	16	53.33	18	12	66.67	33	21	63.64	37	19	51.35			
10	0	0.00	41	27	65.85	20	16	80.00	16	11	68.75	12	9	75.00	14	7	50.00	31	8	25.81
126	95	75.40	108	73	67.59	120	69	57.50	78	64	82.05	106	67	63.21				87	49	56.32
63	40	63.49	69	35	50.72	66	41	62.12	34	18	52.94	64	43	67.19				46	37	80.43
23	19	82.61	42	29	69.05	24	16	66.67	26	19	73.08	31	26	83.87				31	29	93.55
25	17	68.00	45	32	71.11	36	17	47.22	28	24	85.71	28	20	71.43				23	16	69.57
44	29	65.91	37	24	64.86	45	21	46.67	30	22	73.33	35	26	74.29				38	21	55.26
67	51	76.12	51	31	60.78	51	36	70.59	51	36	70.59									
3	1	33.33	4	3	75.00	10	8	80.00	7	6	85.71	11	10	90.91	30	12	40.00			
30	20	66.67	34	19	55.88	36	22	61.11	38	25	65.79	34	24	70.59				36	30	83.33
1	1	100.00	8	5	62.50	18	11	61.11	6	5	83.33	7	5	71.43	33	11	33.33			
60	49	81.67	63	41	65.08	71	48	67.61	53	32	60.38	85	65	76.47				59	51	86.44
34	30	88.24	37	19	51.35	47	31	65.96	29	15	51.72	53	41	77.36	46	15	32.61	35	23	65.71
22	17	77.27	22	17	77.27				20	11	55.00									
120	94	78.33	120	94	78.33				100	83	83.00									
66	52	78.79	66	52	78.79				65	59	90.77									
46	32	69.57	46	32	69.57				46	31	67.39									
50	71	72.45	50	71	72.45				71	54	76.06									
90	79	87.78	90	79	87.78				71	53	74.65									
154	107	69.48	154	107	69.48				119	94	78.99									
63	40	63.49	63	40	63.49				44	38	86.36									

Aspirantes de Estudiantes y aprobados

7.7 SYLLABUS.**Micro Currículo de Introducción al Conocimiento Artístico y Cultural:
Arte y Sociedad.****1. DATOS GENERALES:**

BLOQUE CURRICULAR	Introducción al Conocimiento Artístico y Cultural: Arte y Sociedad
MÓDULO	II
CRÉDITOS	11
HORAS DE APRENDIZAJE CON ASISTENCIA DEL DOCENTE	153
HORAS DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO	120
DOCENTE :	

1.1 ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

Unidades de Análisis	Horas de aprendizaje con Asistencia del Docente	Hora de aprendizaje con Trabajo Autónomo	Semanas	Horas de Evaluación Semanal	Horas semanales por módulo
I. ¿QUÉ ES EL ARTE?	24	20	1.5	2	14
II. EL MUNDO DEL ARTE	36	26	2	2	14
III. INVENCIÓN Y TRANSFORMACIONES HISTÓRICAS DEL ARTE EN OCCIDENTE. ANÁLISIS DEL CONTEXTO LATINOAMERICANO Y ECUATORIANO	52	38	4	2	14
IV. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS EN LA CONTEMPORANEIDAD	45	36	3.5	2	14

2 UBICACIÓN DEL PROYECTO DE AULA.

2.1 CAMPO DE ESTUDIO Y/O ACTUACIÓN.

¿Qué es el arte?

Enunciado y enfoques histórico – sociales acaecidos en el arte de occidente, desde el Renacimiento hasta el arte moderno y contemporáneo, que ubique al estudiante sobre el radical cambio paradigmático en las diferentes prácticas artísticas, desde las vanguardias históricas del siglo XX hasta las tendencias contemporáneas.

El mundo del arte: el discurso del arte, la obra, el artista, la crítica, las ciencias del arte, del público al nuevo receptor (audiencia), los espacios del arte, la difusión del arte, el mercado del arte.

Invención y transformaciones históricas en el arte y el pensamiento estético en occidente.

Análisis del contexto latinoamericano y ecuatoriano

- de la *techné* al Renacimiento /

- del surgimiento de la estética y la crítica de arte al reconocimiento de la diversidad estética y cultural

-enfoque latinoamericano y ecuatoriano

Prácticas artísticas en la contemporaneidad

- arte y cultura de masas

- la admisión de la diferencia

- arte, tecnología y nuevos medios

- ¿muerte o nueva vida del arte?

Debe prevalecer la presentación y el examen somero de referentes artísticos significativos frente a la exposición teórica (que debe ser ligera y solo como introducción panorámica) Debe subrayarse el condicionamiento histórico y cultural de los cambios registrados con el advenimiento de las vanguardias de la primera mitad del siglo XX y las pos vanguardias en la segunda mitad, así como las tendencias que se aprecian en el arte contemporáneo (solo a grandes rasgos, a modo de noticia mediante comentarios de referentes artísticos significativos).

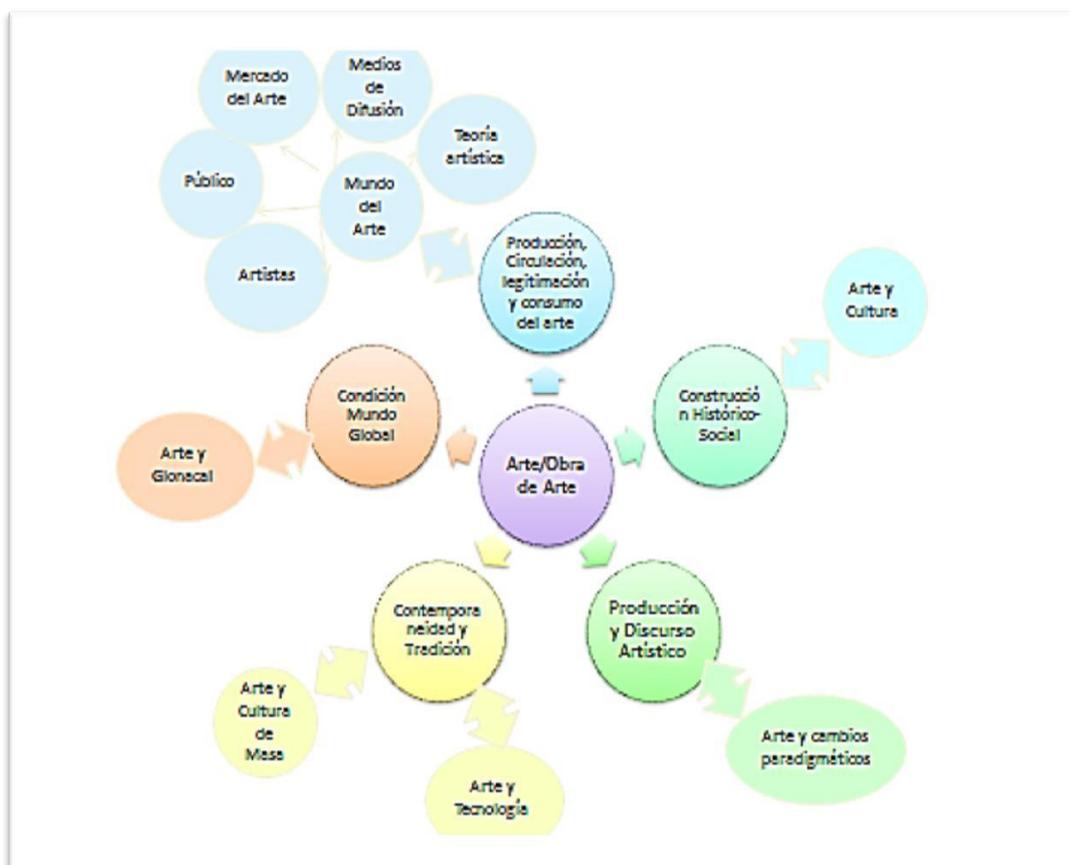
Debe evitarse la recordación memorística de datos históricos y biográficos de obras y artistas.

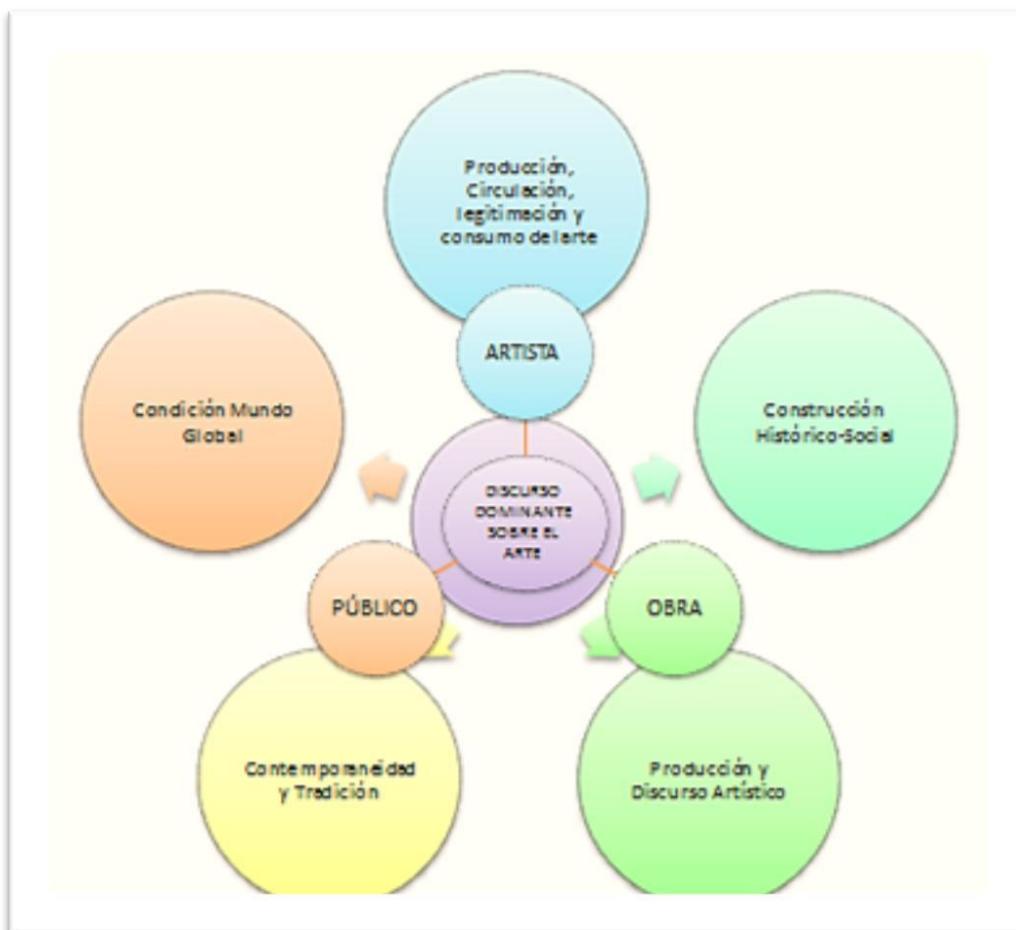
Debe provocarse la reflexión sobre cada tema favoreciendo la participación de los alumnos, a modo de un dialogo con la participación de todos.

El curso tiene un carácter introductorio y por consiguiente debe limitarse a cuestiones generales que enfrenten al alumno a la verdadera dimensión de la producción artística y contemporánea, sin pretensiones históricas que serán abordadas en los cursos de historias de las artes y estética en años sucesivos.

Teniendo en cuenta que estarán presentes alumnos que optan por diferentes especialidades artísticas, se incluirán selectivamente referencias a cada una de estas en la modernidad y la contemporaneidad.

Sistema conceptual, enfoques, contextos y dimensiones e interacciones que se utilizarán para el aprendizaje.





3. PROPÓSITOS

3.1 DE LA ASIGNATURA.

Arte y Sociedad tiene como propósito preparar al estudiante en los diversos territorios de la creación artística, en lo relativo a la cambiante relación de la misma con el desarrollo social y cultural. Proporciona recursos cognoscitivos y metodológicos preliminares para abrir los horizontes en los diversos campos de la producción artística, desde una perspectiva contemporánea. Familiariza al futuro profesional con las dimensiones y complejidades del mundo del arte, desde la óptica de los discursos artísticos como construcciones histórico-culturales.

El enfoque a seguir supone:

- subrayar el condicionamiento histórico y cultural de los cambios registrados con el advenimiento de las vanguardias de la primera mitad del siglo XX y las post vanguardias en la segunda mitad, así como las tendencias que se aprecian en el arte contemporáneo (solo a grandes rasgos, a modo de

noticia mediante comentarios de referentes artísticos significativos).

- evitar la recordación memorística de datos históricos y biográficos de obras, artistas o movimientos y tendencias.
- favorecer la reflexión sobre cada tema propiciando la participación de los alumnos, a modo de un diálogo con la participación de todos.

El curso tiene un carácter propedéutico y, por consiguiente, debe limitarse a cuestiones generales que enfrenten al alumno a la verdadera dimensión de la producción artística contemporánea, sin pretensiones históricas detalladas.

3.2 DEL APRENDIZAJE ESTUDIANTIL.

Al término de la asignatura **Arte y Sociedad**, el estudiante podrá comprender a grandes rasgos las peculiares relaciones entre la producción artista y el desarrollo social y cultural. Podrá apreciar las diferencias entre el pasado y la ruptura moderna, entre la modernidad y la contemporaneidad, a partir del registro de cambios histórico-culturales de los códigos correspondientes. Será capaz de valorar la expansión de los territorios artísticos en relación con los cambios en la tecnología, en la relación entre arte y cultura de masas, entre lo local, lo nacional y lo global, entre la tradición y la contemporaneidad.

EJES	DESEMPEÑOS COGNITIVOS	¿Qué conocimientos básicos debería tener un estudiante al ingreso a la universidad	AMBIENTES DE APRENDIZAJE	PERFIL DEL DOCENTE		
				SABER	SABER HACER	SER
SABER	Núcleos Básicos del Campo de Estudio.	El estudiante al ingresar a la universidad debe saber leer, escribir, escuchar y hablar.	Salón de clase Foro Seminario Conferencia Bibliotecas Internet Base de datos Sala de clase.	Reconocer los destinatarios de un discurso artístico.	Dominio de la teoría y la historia del arte.	Deseo de informarse y de informar. Deseo de educar y auto educarse Auto concepto de sí mismo positivo Equilibrado en sus emociones
	Conceptos	- Arte como construcción histórico-cultural - Mundo del arte - Arte moderno y arte contemporáneo - Arte y cultura de masas - Arte y tecnología - Tradición y contemporaneidad		- Historia del arte - Estética - Filosofía - Historia universal - Teoría de la cultura - Semiótica	Conoce y domina los procesos discursivos del arte.	Dominio de la estética y los estudios visuales. Dominio de la semiótica.

	Aplicaciones básicas de las Habilidades de Desarrollo del Pensamiento y de las lógicas de razonamiento verbal, abstracto y lógico.	<ul style="list-style-type: none"> • Observa y describe • Compara y relaciona • Clasifica • Detecta cambios y secuencias • Ordena • Transforma • Clasifica jerárquicamente. 		<p>Expande y contrae ideas</p> <p>Observa y describe</p> <p>Compara y relaciona</p> <p>Clasifica</p> <p>Ordena</p> <p>Analiza</p> <p>Sintetiza</p> <p>Valora</p>	
	Manejo de TICS y otras tecnologías para el aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Word • Excel • Internet 		<ul style="list-style-type: none"> • Word • Excel • Internet • Foro • Chat • Base de datos • Power Point 	<p>Maneja base de datos</p> <p>Organiza foros virtuales y presenciales maneja los recursos de Word y Excel, Power Point y otros recursos.</p>
SER	HABILIDADES DEL BUEN VIVIR	<p>¿Qué características debe tener en cuanto a su identidad y personalidad?</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Disposición para compartir. • Es atento y respetuoso. • Es receptivo • Tiene empatía con los estudiantes, compañeros de trabajo, autoridades. • Es equitativo • Es ético. 	

					<p>No discrimina</p> <p>No homofóbico</p> <p>Es pluralista</p> <p>Acepta multiculturalidad</p>
	COMPETENCIAS GENÉRICAS	¿Qué debe saber hacer?			
SABER HACER	Aplicaciones básicas del conocimiento disciplinar: procesos, procedimientos.	<ul style="list-style-type: none"> - Appreciar la dimensión histórica y cultural del arte - Distinguir las agencias del mundo del arte y su papel en la legitimación del discurso del arte - Appreciar las diferencias entre arte moderno y arte contemporáneo - Comprender la relación dialéctica entre arte y cultura de más, arte y tecnología, tradición y contemporaneidad 		<p>Contextualiza la información.</p> <p>Se comunica efectivamente.</p> <p>Adecua los mensajes.</p> <p>Superar los ruidos</p>	

	<p>¿Cómo aprende? Característica para explorar, organizar, exponer y sistematizar el aprendizaje.</p>	<p>Ordenado Curioso Sistemático Observador y reflexivo Crítico.</p>		<p>Sensibilidad. Organización Abierto a los nuevos saberes Curioso Investigador Crítico Evaluador</p>		
	<p>¿Cómo se comunica? Manejo del lenguaje, razonamiento verbal y exposición oral y escrita.</p>	<p>Utiliza el lenguaje con claridad y precisión. Es concreto en su comunicación Es explicativo cuando el contexto educativo lo requiere. Utiliza la imagen artística dependiendo de los contextos comunicativos. Evita el uso de un lenguaje ambiguo e impreciso. Desarrolla con claridad sus ideas, pues tienen un encadenamiento lógico argumentativo.</p>		<p>Se comunica con precisión, claridad, sin circunloquios, con profundidad. Evita el uso de lenguaje ambiguo o inflado. Utiliza el lenguaje con corrección idiomática. Discierne cuándo emplea la jerga de su profesión. Sus ideas son fundamentadas. Su comunicación es clara, coherente, respeta las normas gramaticales y las internacionales para citar.</p>		

