

PENSAMIENTO CRÍTICO EN MOVIMIENTO
“La comunicación gráfica como instrumento para
promover el pensamiento crítico”



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

Julio Cesar Castiblanco

VI SEMESTRE TARDE

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
REGIONAL SOACHA
FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN GRÁFICA
BOGOTÁ D.C
2015





PENSAMIENTO CRÍTICO EN MOVIMIENTO
“La comunicación gráfica como instrumento para
promover el pensamiento crítico”

JULIO CESAR CASTIBLANCO

VI SEMESTRE TARDE

ASESOR
ANA CAMACHO
DOCENTE INVESTIGADOR
TUTOR
CARLOS ESPITIA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
REGIONAL SOACHA
FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN GRÁFICA
BOGOTÁ D.C
2015







ÍNDICE

1. Resumen y Abstract	5
2. Introducción	6-7
3. Pregunta de investigación	8
4. Planteamiento del problema	9-12
5. Interface de investigación	13
6. Justificación	14-15
7. Marco teórico	16-25
8. Marco conceptual	26-30
9. Estado del arte	31-35
10. Objetivo General y Objetivos Específicos	36
11. Límites y alcance de la propuesta	37
12. Metodología de Investigación	38-46
13. Cronograma	47
14. Pieza Gráfica	48-65
15. Conclusiones	66







AGRADECIMIENTOS

Agradezco Primeramente a Dios, por permitirme estar hoy presentando mi proyecto de grado, por ser siempre la luz que me guía y por regalarme las respuestas necesarias en los momentos más difíciles, además por cuidar de mi familia y cuidar de mí. Agradezco a mis padres Julio Cesar Castiblanco y Omaira Bohórquez por su apoyo incondicional, por su amor infinito y por su excelente ejemplo que me he formado como un hombre de bien y que no se rinde ante nada.

Quiero agradecer a José Luis Bohórquez por su eterna compañía, porque sé que desde donde esta me cuida y me ayuda a salir adelante, también por ser un excelente ejemplo para mí y ser en muchas ocasiones mi guía y consejero.

A Katherine Castiblanco por su apoyo, porque sin ella no estaría donde estoy, quiero agradecerle por ser mi norte, por enseñarme a que siempre hay que mirar al frente sin importar las adversidades.

A Nicolas Castiblanco por ser la persona que me alegra los días estresantes por ser

un excelente hermano y una compañía incondicional.

Agradezco a Luisa Fernanda Trujillo por la compañía, el apoyo, por tenerme paciencia en los momentos duros y celebrar junto a mi mis triunfos, le agradezco por su amor y por no dejarme solo aun cuando yo lo pido. También por siempre creer en mí y ser el impulso que necesito cada día para seguir adelante.

A mis docentes quienes han hecho de mí no solo un excelente profesional sino una persona de bien, gracias maestros por brindarme sus conocimientos, por el apoyo y sobre todo por la confianza puesta en mí.

Para terminar agradezco a toda mi familia por ser un motor inagotable en mi vida quiero resaltar que todo mi esfuerzo siempre será por y para ellos.







RESUMEN / ASBTRACT

Los estudiantes de hoy en día salen del colegio sin las suficientes bases que los preparen para enfrentar una carrera universitaria, es por esto que lo se pretende con este proyecto es buscar mediante una solución visual que los estudiantes de primeros semestres del área de Comunicación Gráfica tengan una mejor comprensión de lo que es la Comunicación Visual y lo puedan emplear para fortalecer la comunicación del programa. Es necesario mencionar que la mejor forma para llegar a los jóvenes es a través de la didáctica y la crítica puesto que además de brindarles bases más sólidas en cuanto a los contenidos que ofrece el programa, también hay que incentivarlos a ser críticos en cuanto a lo que ven y hacen.

Palabras clave: Jóvenes – Comunicación – Visual – Gráfica - Crítica.

Students today leave school without sufficient basis to prepare para That Confront A college career, is Por Esto that aims With this project is to find visual SOLUTION By A Student That First semesters of Graphic Communication Rest area better Understanding of What Is Visual Communication and can employ para Strengthen Commu- nication Program . Needless to say BEST para Youth proforma to reach them is through the Critical Dynamics And since in addition to providing more solid foundation in the Contents The Offering Program , hay Also a Being Critical To encourage them in that thing They come and .

Keywords : Youth - Communication - Visual – Criticism



INTRODUCCIÓN

Al momento de hablar sobre Comunicación Gráfica, es importante revisar que tanto saben los jóvenes acerca de este término y que tan preparados están los estudiantes para asimilar diferentes tipos de información presentada de distintas maneras. El objetivo de este proyecto es apoyar a los estudiantes de primeros semestres de la Corporación Universitaria Minuto de Dios del programa de Comunicación Gráfica, desde un punto de vista dinámico y visual, esto con el fin de que tengan mejores bases para que se puedan enfrentar los retos que proponen no solo el programa sino también la vida profesional, como desarrollar piezas graficas que sean dirigidas a un público en específico, comunicar conceptos a través de piezas visuales que sean de total entendimiento para quien va dirigido, desarrollar piezas multimedia entre otras. Para esto lo que se propone es desarrollar una serie de piezas graficas las cuales sean un soporte comunicativo por parte del programa, estas piezas servirán como base para informar al estudiante acerca de los retos que la carrera propone.

Pensando en lo anterior, es posible preguntarse cuál es la información que manejan tanto los estudiantes como los interesados en incluirse al programa acerca de los beneficios que ofrece la Tecnología en Comunicación Gráfica y qué tan importante es para estos estudiantes una serie de piezas graficas que ayuden a que el joven este más enterado de lo que pasa dentro del programa y claro está de lo que brinda, pues bien a la hora de establecer que es lo que los estudiantes requieren se definió que lo más viable es hacer diferentes piezas entre ellas un libro donde estén compreso algunos de los conocimientos aunque básicos muy importantes para el desarrollo académico del estudiante. Además de esto por cuestiones de practicidad un libro es muy viable ya que los estudiantes podrán disponer del cuándo lo requieran tomar apuntes o sacar copias para fortalecer el proceso de aprendizaje.

Para lograr los propósitos anteriores se plantean varias interrogantes las cuales ayudan a fundamentar cada paso en la elaboración del proyecto, la primera pregunta es ¿que saben los estudiantes y la gente externa a la universidad acerca del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica? A la hora de resolver esta inquietud se realizaron algunas encuestas y lo que se halló es que los estudiantes no saben realmente cuales son los beneficios que la carrera les proporciona, así que con base a esta información se logró establecer que es lo que los estudiantes realmente necesitan saber más acerca del programa y además de esto, se pudo establecer de qué manera presentarles la información al público objetivo del proyecto. Para esto se analizaron los resultados que las entrevistas arrojaron y con base a esto se analizó y se logró determinar que la información que los estudiantes deberían saber radica en la importancia del comunicador grafico en la sociedad y en como el programa ayuda a que los jóvenes que están estudiando esto logren ser piezas fundamentales del desarrollo social de una comunidad.

Para lograr que los estudiantes conozcan esta información se establecieron algunos canales de comunicación los cuales son presentados a través de piezas gráficas y que serán de carácter informativo.

En conclusión, lo que busca el proyecto dar a conocer lo que el programa de tecnología en comunicación gráfica ofrece además de establecer algunas herramientas de carácter informativo y pedagógico las cuales guiarán al estudiante en su proceso de formación.



PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo dar a conocer el programa de Tecnología en

Comunicación Gráfica

de la Corporación Universitaria Minuto de Dios centro regional Soacha

tanto a estudiantes

de primeros semestres como a personas interesadas

en desarrollar

sus competencias de comunicación?



? PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Aprender diversas disciplinas, hoy en día se ha convertido en parte muy importante para el desarrollo de una persona a nivel profesional y laboral, es por esta razón que se considera significativo que los estudiantes de primeros semestres del programa de T.C.G. tengan una buena comunicación y estén bien enterados de lo que pasa en el programa.

Ahora bien, se puede evidenciar que en los jóvenes la comunicación es más eficiente si es trabajada de una forma dinámica y claro esta pedagógica, esto le permitirá un mayor entendimiento de la información que le es transmitida, además entre más rápido se tenga contacto con piezas graficas que fortalezcan la comunicación visual, es más seguro que el estudiante desarrolle distintas habilidades. Dicho lo anterior, el problema reside en la falta de material y la poca importancia que le dan algunos estudiantes a la falta de información brindada por la institución y claro está la carrera como tal, ocasionan-

do la mayoría de jóvenes no sepan que beneficios les ofrece el programa.

Según lo que se ha dicho, es indispensable desarrollar un material el cual les permita a los estudiantes de primeros semestres y a los jóvenes intresados en entrar al mismo interactuar diferentes piezas gráficas, esto con el fin de mejorar primero la calidad de egresados y segundo la capacidad de desarrollar diferentes habilidades de comunicación, las cuales serán de mucha ayuda en su vida laboral.

El objetivo del proyecto es Dar a conocer el programa Tecnología en Comunicación Gráfica de la Universidad Minuto de Dios centro regional Soacha a los estudiantes de primeros semestres y a personas que quieran mejorar sus habilidades de comunicación. Cabe resaltar que una propuesta como estas no ha sido evaluada en el sector de Soacha.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por lo tanto, este proyecto estará enfocado en este municipio, debido a que nunca antes se ha desarrollado un proyecto como este. Es necesario decir que siendo esta una población "virgen", en la cual no se ha implementado una estrategia de comunicación visual con resultados concluyentes en diversas áreas, es muy importante el aplicar este proceso para estimular no solo a los jóvenes ya inscritos en el programa sino también a otros jóvenes que tengan gustos por este tipo de actividades, entonces este proyecto está enfocado en estudiantes de primeros semestres del programa de comunicación gráfica, con el fin de realizar una propuesta que sirva como material de apoyo en el aprendizaje de diversas técnicas para elaborar un proyecto en esta institución. Debido a los pocos recursos que tienen los maestros en esta asignatura, es pertinente la elaboración de este proyecto, para no solo apoyar si no también experimentar una nueva forma de enseñanza y de comunicación en el municipio de Soacha.

Para la contextualización del entorno educativo, se tendrá en cuenta el objetivo principal del proyecto, el cual será Dar a conocer el programa Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios centro regional Soacha a los estudiantes de primeros semestres y a personas que quieran mejorar sus habilidades de comunicación. Para lograr esto es necesario investigar sobre las falencias de comunicación que presenta el programa hacia los estudiantes.

Según lo anterior, al momento de plantear un referente contextual, es necesario investigar sobre la población o grupo objetivo. En el caso de este proyecto el grupo objetivo son los jóvenes pertenecientes al programa de T.C.G, ubicada en Soacha Cundinamarca. Estos estudiantes generalmente no cuentan con la información suficiente para enterarse de lo que realmente les ofrece el programa.

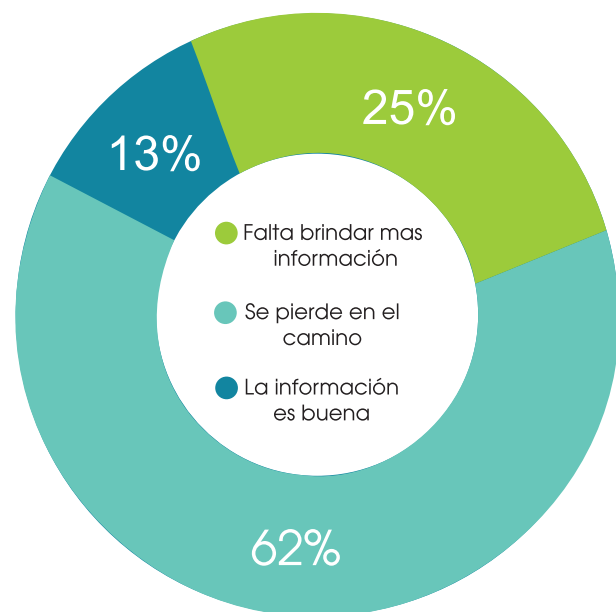
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Por otro lado, además de enfocarnos en los jóvenes únicamente, es necesario indagar sobre las metodologías de comunicación que se utiliza en la institución, puesto que de aquí parte la primera interacción de los estudiantes hacia la carrera como tal.

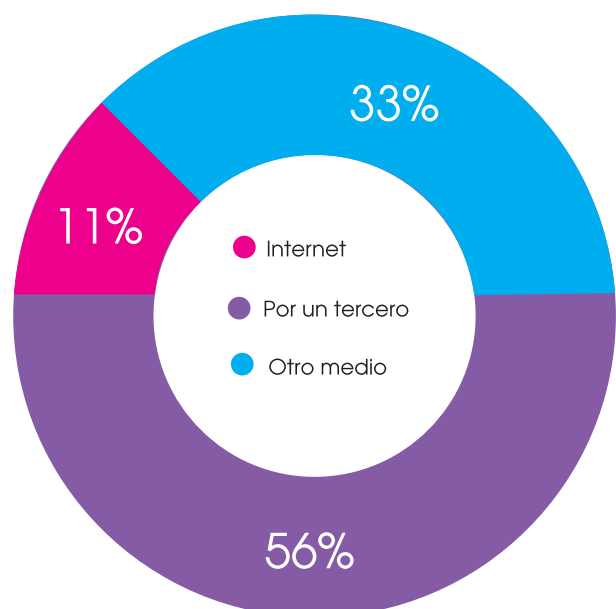
Por último, cabe resaltar que en la universidad Minuto de Dios sede Soacha nunca se ha puesto en marcha un proyecto como estos, puesto que a este problema no se le ha prestado la suficiente atención.

Según esto lo que el proyecto busca es dar a conocer los beneficios que el programa le ofrece a estudiantes de primeros semestres, es por esta razón que a este grupo objetivo se le realizó una entrevista para determinar cuáles son los conceptos y la información que las piezas graficas deberían llevar y estos fueron los resultados:

¿Considera importante que la información del programa sea difundida?

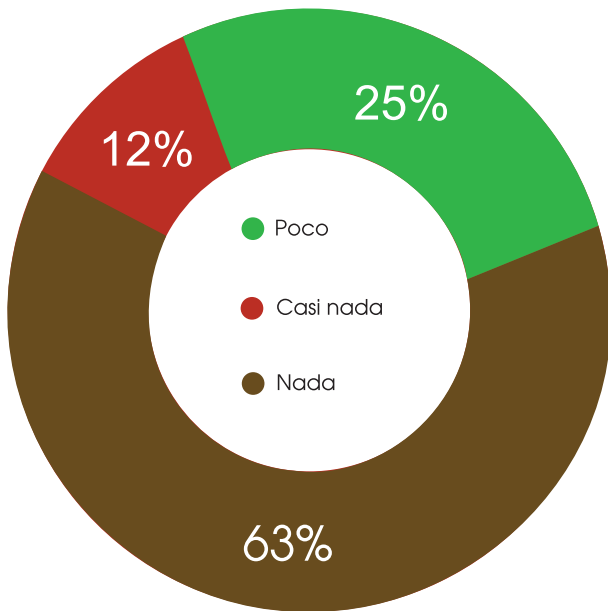


¿Cómo se enteró de que la universidad ofrecía el programa?

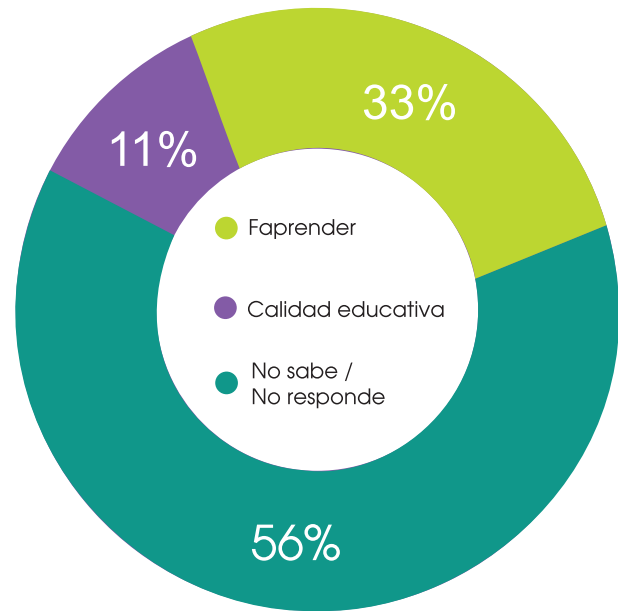


Estadísticas

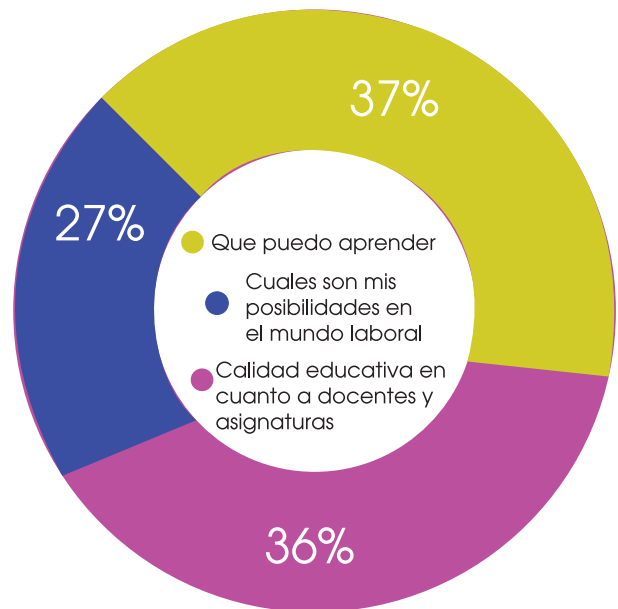
¿Qué conoce acerca del programa?



¿Qué expectativas tuvo y tiene con respecto a este programa?



¿Qué espera saber sobre este programa?



Estadísticas



INTERFACE DE INVESTIGACION

Para ubicar el proyecto dentro de una de las interfaces que ofrece la corporación universitaria minuto de dios, fue necesario indagar sobre cada una de las mismas, teniendo en cuenta que lo que busca el proyecto es darle reconocimiento al programa de tecnología en comunicación gráfica y además brindar un apoyo de tipo pedagógico a los estudiantes de primer semestre, con el fin de prestarles una ayuda extra curricular presentada en forma de una pieza gráfica.

Según lo anterior, hay que resaltar que el enfoque del programa es innovación pedagógica. El objetivo de este lineamiento se basa en la creación de nuevas propuestas pedagógicas que apoyen al docente y al mismo tiempo sirvan como base para que los estudiantes refuercen ciertas áreas del conocimiento. Es por este motivo que la innovación pedagógica juega un papel fundamental en la construcción del proyecto, debido a que el objetivo de este además de difundir

el programa es desarrollar en los estudiantes habilidades de comunicación las cuales sirvan para su desarrollo personal y profesional, y con base a esto puedan brindar un excelente servicio a la comunidad.

Por otro lado la innovación pedagógica habla de la experimentación de nuevos recursos para la enseñanza de contenidos académicos, lo cual es totalmente pertinente en este proyecto, teniendo en cuenta las piezas graficas elaboradas para la sustentación del mismo.





JUSTIFICACIÓN

Teniendo en cuenta que el fin de este proyecto es desarrollar diferentes piezas graficas que sirvan como apoyo para lograr difundir mejor la información del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica, además de brindar ciertas herramientas las cuales fortalecerán el proceso de comunicación por parte de los estudiantes hacia el programa y viceversa. Hay que decir que el proyecto tiene una gran viabilidad en el campo de la comunicación gráfica ya que a partir de una investigación, análisis y el diseño gráfico se obtendrán los resultados para cumplir con el objetivo propuesto, siendo una base para el desarrollo del mismo.

En cuanto a la comunicación gráfica, esta es la herramienta base pues lo que principalmente se quiere es llegar a los jóvenes a través de imágenes y textos que sean de fácil comprensión para ellos y faciliten el proceso de comunicación. Para lograr esto, es necesario como se dijo anteriormente hacer una investigación y

análisis que permitan conocer que colores, imágenes y tipo de letra es la apropiada para que los estudiantes consideren la pieza grafica atractiva, y de su agrado, motivándolos a conocer y aprender acerca del programa.

Ahora, como se mencionó, además del diseño y la comunicación gráfica, otra de las ramas importantes que servirá como base será la Comunicación visual, ya que a partir de esta se lograra un óptimo resultado en el momento de comprender de qué manera llegar a los estudiantes para que a través de la pieza diseñada les sea más fácil mantenerse informados acerca de lo que les ofrece la institución y el programa, es necesario resaltar que la Comunicación Visual no solo busca que los estudiantes obtengan buena y clara información, sino que también adquieran cierto tipo de conocimientos y destrezas que ayudara a forjar con buenas bases futuros ejemplos para la sociedad.

Según esto, lo que pretende el proyecto es dar a conocer el programa, debido a este objetivo surge la siguiente pregunta ¿Por qué es importante que los jóvenes conozcan acerca de este?, a la hora de analizar las entrevistas realizadas los resultados obtenidos arrojaron como dato estadístico que la mayoría de jóvenes no conoce el programa ni los beneficios que este les proporciona, así que se puede afirmar que es muy importante que no solo los estudiantes conozcan acerca de la carrera sino que la gente interesada en entrar en él tenga una información clara de lo que el programa de tecnología en comunicación gráfica brinda tanto para su desarrollo profesional como integral. Además de resaltar el hecho de que a través de los semestres que se cursan en el programa, los docentes exigen e inculcan un fuerte sentido de pertenencia a nivel institucional y municipal, esto con el fin de que con las competencias y habilidades desarrollas a través de la carrera, el estudiante este en la capacidad de servirle

a la sociedad desde un punto de vista netamente gráfico con el objetivo de brindar un servicio que contribuya al desarrollo del entorno en el que vive.

Por otro lado el perfil ocupacional del comunicador gráfico está enfocado en desarrollar piezas gráficas manteniendo un lenguaje gráfico el cual se puede desempeñar de diferentes maneras, manteniendo siempre un valor social el cual se refleja en la labor que realizo la corporación universitaria minuto de dios.



MARCO TEÓRICO

Desde hace mucho tiempo el hombre ha buscado darle una explicación lógica a lo que lo rodea, y aún más, darle solución a problemas elementales como la comunicación. Una de las maneras para dar respuesta a dicha inquietud es quizás la más primitiva e importante que ha acompañado al ser humano y se llama percepción visual. La importancia de la vista radica en la asociación de imágenes con emociones, este proceso ayuda al hombre a recrear nuevas experiencias que a su vez contribuyen a crear conceptos únicos.

Según lo anterior, el sentido de la vista ha sido desde mucho tiempo atrás la solución al problema de la comunicación humana, puesto que gracias a la retención de imágenes en la memoria es posible hablar hoy en día de un alfabeto o diferentes señales y símbolos que se reconocen mundialmente solo porque la imagen es algo común.

Para sustentar lo anterior, este proyecto se basara en la teoría de la comunicación visual entre otras, este supuesto nos indica que la comunicación visual es todo lo que nos rodea, es decir desde lo que vemos al despertar en las mañana hasta lo que soñamos y podemos transmitir.

Debido a esto, se examinara brevemente algunas de las teorías enmarcadas en este proyecto, las cuales ayudaran a complementar la elaboración del mismo, resaltando que la labor de este, no es garantizar que todos los estudiantes del programa estén completamente informados acerca de lo que pasa en la carrera, más bien se busca brindar herramientas visuales las cuales aporten al problema de comunicación.

Para este referente teórico se tendrá en cuenta el aporte de las siguientes teorías "Teorías cognitivas" "Comunicación Visual", entre otras.

TEORÍA COGNITIVA

Esta teoría se divide en 5 ramas las cuales son:

Aprendizaje por descubrimiento: modelo propuesto por Gagner, en donde el estudiante no recibe los conocimientos de forma directa, sino que accede a ellos descubriendo los conceptos y reorganizándolos de manera que su esquema cognitivo lo pueda entender mejor. Este método superpone como primer medida el desarrollo de las destrezas de investigación del estudiante. Su principal método es el inductivo, el cual ayuda a que el individuo descubra soluciones por sí mismo.

Existen varios conceptos que permiten que este método sea eficiente a la hora de la práctica, con estos requerimientos es más fácil analizar los resultados para encontrar respuestas.

- Los datos: (cantidad, organización, complejidad)

- El contexto: o áreas de búsqueda y grado de reestructuración de las instrucciones, que favorecieron la aparición de respuestas convergentes o divergentes.
- El individuo: (formación, conocimientos, actitudes, capacidad cognoscitiva).
- El ambiente inmediato.

A partir de esto se establecieron algunas otras teorías que aportan a la estructura de la teoría cognitiva. Método de interpolación: es un método lógico, el cual analiza cada una de las diferentes posibilidades y de qué manera se pueden manifestar, este método ayuda a identificar como diferentes aspectos afectan el resultado total de una investigación basándose no solo en estadísticas sino también en la causalidad. En pocas palabras es un método que sirve para identificar los posibles problemas y sus repercusiones, buscando así una solución lógica.

Este método es utilizado para buscar soluciones a un problema (Comunicación), y para la enseñanza de este mismo concepto, esto convierte a este tipo de teoría en un marco muy importante a nivel visual.

Método de extrapolación: es un método lógico que consiste en analizar los recursos que hay y tratar de entender lo que pasara en un futuro cercano, convirtiéndose en las reglas que se utilizaran para llegar a una nueva conclusión. Es decir que se afirma que existen unos parámetros de una u otra forma se repetirán.

Para lograr llegar a una conclusión determinada es necesaria la observación en dos puntos del espacio y tiempo, las observaciones son habitualmente descritas como registros cuantitativos.

Teoría del procesamiento de información: es un nuevo método también conocido como psicología cognitiva. Está basada en una comparación entre la representación

del funcionamiento de la mente humana y los computadores digitales, es este estudio el que afecta a la mayor parte de la psicología (memoria, atención, inteligencia, incluyendo en una gran parte el estudio emocional del humano).

Algunos de los representantes de este método de investigación son Gagnér, Newell, Simón Rodríguez, Mayer, Pascual, Leone.

Según lo anterior el aporte de esta teoría al proyecto realizado, radica en la interpretación de la mente de los jóvenes, basándose en una serie de elementos que ayudan a que el estudiante asimile los datos presentados por el programa de Tecnología en Comunicación Gráfica. Según Gagnér el estudiante debe experimentar el aprendizaje y la comunicación por sí mismo, sin necesidad de que el docente o terceros intervengan en este proceso,

aclarando que aunque debe haber cierto acompañamiento y una guía por parte del docente y el programa no se debe obligar al estudiante a manipular los conocimientos de forma inadecuada.

De acuerdo con la teoría cognitiva, lo que pretende el presente proyecto es desarrollar diferentes piezas gráficas, las cuales contribuyan tanto al aprendizaje del grupo objetivo como al reconocimiento del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Lo que aporta esta teoría al desarrollo y cumplimiento del objetivo general, radica en que el aprendizaje en los jóvenes es mucho más eficiente si se les presenta de una forma didáctica. La teoría cognitiva demuestra que para los jóvenes es más sencillo retener cualquier tipo de información si se es manejada adecuadamente.

Además de esto, esta teoría sugiere que existen dos formas de presentar la informa-

ción al grupo objetivo, el método de interpolación el cual habla de que el estudiante debe buscar por si solo la información que cree más conveniente para su desarrollo y el método de extrapolación, este sugiere que a veces el joven o estudiante necesita de apoyo para captar mejor las cosas.

Para concluir se puede afirmar que esta teoría aporta al proyecto de investigación si se emplea lo anteriormente sugerido para desarrollar las piezas gráficas.

Además de la teoría cognitiva también está la teoría de la comunicación Visual de la que se hablara a continuación.

TEORÍA COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación visual esta diariamente entre todos, es aquella que como su palabra lo indica es percibida por el sentido de la vista. Actualmente este modo de comunicación se ha desarrollado a proporciones enormes, se emplea en la publicidad, en los medios masivos de comunicación etc. Es por ello que hay que saber manejar la información que es transmitida a través del ojo humano, hay que saber interpretar las diferentes señales y los diferentes símbolos que son transmitidos por este medio con el fin de lograr una buena y sana comunicación.

La comunicación visual tiene una principal ventaja, la cual es la facilidad de enviar un mensaje y si es bien orientado, la facilidad de ser entendido. A demás de esto, como se mencionó antes este método de comunicación tiene miles de formas de expresión como el cine, la fotografía, la ilustración, la danza y todas aquellas que son llamadas artes visuales.

Teniendo en cuenta lo anterior, es pertinente mencionar las funciones principales de la Comunicación Visual se dividen en varios conceptos.

El primer concepto habla de la escritura: este concepto se refiere al hecho de explicar algo mediante dibujos detallados, buscando así dar una información visual lo más acertada posible.

Como segundo concepto esta la simbolización de las ideas: este concepto pretende explicar una frase corta con una imagen poco detallada pero que sea efectiva y concreta. Expresar sentimientos es el tercer concepto: Con este se busca poder expresar lo que la gente siente por medio de imágenes, a diferencia del anterior estas imágenes son más detalladas llenas de colores y texturas, estas imágenes son de difícil comprensión puesto que el objetivo de este concepto es expresarse y no dar a entender ningún significado.

Y por último está cambiar la opinión: este concepto es muy utilizado en el ámbito de la publicidad puesto que lo que busca es tratar de cambiar el parecer de algo o alguien sea bueno o malo dependiendo del enfoque que se le quiera dar.

Según lo mencionado anteriormente, esta teoría será la base del proyecto puesto que lo que el objetivo general de este busca es dar a conocer el programa por medio de piezas graficas visuales.

Al mencionar esta teoría inmediatamente, el proyecto toma un aire totalmente diferente, puesto que la Comunicación Visual es un complemento clave de la teoría cognitiva para el desarrollo de este, así mismo esta será la base del documento de investigación partiendo del hecho de que la comunicación visual es todo lo que vemos. Además de esto la teoría sugiere que no es posible diseñar sin entender bien el lenguaje visual el cual debe ser completamente clasificado según las

culturas religiones o modo de pensamiento. La mejor manera de saber cómo presentar algún tipo de información nace del hecho de la investigación de campo, es necesario sabes que es lo que el grupo objetivo quiere para así mismo cubrir su necesidad, esto llevara al éxito o el fracaso del producto que se quiera desarrollar.

Dicho esto, es importante señalar que la importancia de esta teoría es fundamental para la estructuración del presente proyecto, puesto que es necesario hacer un trabajo de campo bien hecho para saber qué es lo que realmente el grupo objetivo quiere y así mismo brindarles una solución lo más pertinente posible. También es muy importante entender en que lenguaje visual se presentara la información, ya con esto es posible pasar al desarrollo y diseño de las piezas gráficas.

TEORÍA DEL COLOR

El color desde un punto de vista psicológico es definido como sensorial e individual, esto permite que los seres humanos tengan diferentes percepciones y le puedan dar un significado a cada espectro visual atendiendo así las funciones que adopta cada color. Para sustentar esto se tomó como autor base a J.C Sanz el cual afirma que existen dos funciones básicas dentro de la percepción del color las cuales son de adaptación y oposición. Las funciones de adaptación generan en el individuo sensaciones activas, animadas e intensas las cuales son espontáneamente expresadas. Por otra parte las funciones de oposición generan alteraciones en el ser humano las cuales son expresadas pasivamente o de forma depresiva. Son estas dos respuestas las que fundamentan y contribuyen a la explicación de las reacciones emocionales ante la percepción de los colores.

Según esto, el color no es solo sensaciones más que eso, se trata de emociones las cuales son atribuidas a significados que pueden ser percibidos en cualquier rama profesional desde diseñadores hasta científicos y educadores.

La teoría del color también habla de las sensaciones que producen los colores fríos y cálidos en los individuos, estos colores son denominados así debido a las ondas que marcan cada tipo de colores en el espectro electro-magnético. Los colores cálidos marcan una mayor onda, por el contrario los colores fríos marcan una menor onda en el espectro. En otras palabras estos colores son llamados así por la percepción de la gente frente a ellos. Los colores rojos, amarillos y naranjas son normalmente familiarizados con el sol, el fuego y el calor, mientras que los colores azul, verde y algunos violetas son constantemente asociados con frescura, naturaleza, agua y hielo.

CÓDIGOS Y USO CULTURAL DE LOS COLORES

El idioma del color es principalmente reconocido por aquellos profesionales que están directamente involucrados con este, ya sea para desarrollar sus productos o para la elaboración de diferentes piezas de diseño, decoración o publicidad. En cuanto a la codificación de la cultura visual, es posible encontrarla en el significado ya inculcado a cada ciudadano, con esto me refiero a que si se le pregunta a cualquier ciudadano que camine por la calle ¿Qué significa el color rojo para usted?, lo que seguramente responderá serán conceptos como peligro o prohibición. Esto es evidenciado básicamente en los semáforos y las señales de tránsito que se ven diariamente en las calles.

Según esto, es pertinente evidenciar que el color tiene diferentes formas de percibirse según su contexto, sin embargo para establecer mejor cuales son los códigos que científicamente están establecidos se realizara una breve mirada a los más i

importantes colores y sus significados, es necesario resaltar el hecho de que esto varía según la cultura, religión o un pensamiento social diferente.

Amarillo



El color amarillo representa la luz y el oro, es generalmente asociado con riqueza y abundancia tiene propiedades estimulantes y vigorosas. Este color también representa divinidad en algunas religiones, así como también puede definirse como envidia ira o traición.

Naranja



El color amarillo representa la luz y el oro, es generalmente asociado con riqueza y abundancia tiene propiedades estimulantes y vigorosas. Este color también representa divinidad en algunas religiones, así como también puede definirse como envidia ira o traición.

Rojo



El rojo es el color más alegre, este demuestra ser impulsivo y es muy relacionado con la sangre, el fuego, la revolución la crueldad y la violencia. Además de significar peligro en muchas culturas, es un color cálido el cual adquiere denotaciones de ser cálido y dar la impresión de acercamiento y expansión.

Verde



El color verde es el color de la naturaleza. Este representa la esperanza y la humanidad además de ser un color que brinda equilibrio emocional. Por otra parte está muy asociado con cosas malas, como el veneno, asuntos demoniacos y los celos.

Azul



El azul es uno de los colores más frescos, demuestra espacio y tranquilidad. En el diseño es muy asociado con la limpieza y la profundidad, es un color frío el cual demuestra afecto e inteligencia.

Violeta



El violeta es identificado como el color de la pasión, tiene que ver con ideas de sufrimiento y tristeza. El purpura el cual es una variante se define como el color de la realeza y la dignidad.



Marron



El color marrón es un color fuerte y severo. De la impresión de estabilidad y equilibrio, es un color que tramite realismo y lo transporta a estaciones como el otoño.

Blanco y negro



El blanco es generalmente relacionado con limpieza, pureza, lealtad, paz y virtud. Por otra parte el color negro se define como las tinieblas, la muerte y la cólera a demás simboliza elegancia.

Gris



Para terminar se encuentra el color gris, el cual es definido como un color neutral, sin fuerza el cual transmite resignación.

Continuando con esto, es pertinente mencionar que la teoría anterior aporta fundamentos claves tanto para la investigación de este proyecto, como para la realización de las piezas gráficas. Según la teoría del color, es necesario primero indagar sobre cada uno de los colores para así poder escoger cuales son las más apropiados para cumplir con el objetivo. Es por esta razón que la teoría ya mencionada cumple un papel muy importante a lo hora de presentar y realizar cada una de las piezas.

Para terminar en este marco se hablará del concepto de crítica, puesto que es necesario que los estudiantes tengan una posición crítica frente a la imagen manejada por parte de la coordinación de Comunicación gráfica.



CONCEPTOS TEÓRICOS

Según lo anterior podría definirse la Comunicación Visual como una disciplina que se encarga de analizar el proceso de comunicación mediante piezas gráficas y artísticas, esta también aplica al contexto social y las actividades humanas debido a que se encarga del proceso de comprensión de un individuo en este caso el joven.

La Comunicación Visual además de analizar el proceso de comunicación se encarga de describir el por qué el para qué y el cómo se debe expresar un mensaje, lo que resulta verdaderamente útil a la hora de pasar de la teoría a la práctica. Además es importante mencionar que si se sabe utilizar esta teoría como método de enseñanza, será mucho más fácil el proceso de comunicación de cualquier rama del conocimiento posible, en este caso el aprendizaje de habilidades de expresión y comunicación, puesto que este método permite llegar a lo más profundo de la mente del individuo (joven), y así

lograr que procese la información de una manera diferente, y que agrade, para facilitar la percepción de dichos conocimientos.

Según algunos estudiosos del tema esta teoría tiene tres conceptos principales que ayudan a entender un poco mejor la comunicación desde un punto de vista didáctico. Estos cuales son:

El significado de las palabras que trasciende en el tiempo hasta nuestros días, obteniendo claro algunos cambios o mejoras que permiten desarrollar un mejor entendimiento de las mismas.

Como segunda medida se encuentra la riqueza léxica, la cual habla de la cantidad de palabras que posee un texto o en este caso un libro, a mayor cantidad de palabras mayor riqueza léxica se posee.

Y por último tenemos su carácter transmisivo y tradicional, lo que quiere decir que pasa de generación en

generación cambiando ciertos conceptos pero conservando siempre su esencia.

Como segundo concepto Se entiende la teoría del procesamiento de información como la comparación entre el pensamiento o la mente humana con la inteligencia artificial, este es un nuevo concepto que afecta a casi toda la parte psicológica lo cual incluye la parte de la memoria, atención, inteligencia, incluyendo en una gran parte el estudio emocional del humano. Según esto, la aplicación a la comunicación es inmediata ya que hoy en día todo se maneja cibernéticamente y además de ser una herramienta es un apoyo al método de la comunicación moderna.

Y por último la teoría cognitiva, la cual menciona el desarrollo mental del joven partiendo la percepción que se divide en otras ramas las cuales nos ayudan a entender mejor el pensamiento del estudiante.

Aprendizaje por descubrimiento

Método de interpolación

Método de extrapolación.

Estos tres pasos son los que permiten que la comunicación pase de ser algo rígido a algo más dinámico, partiendo del hecho que el estudiante no debe ser obligado a entender la comunicación como algo establecido, sino que por el contrario debe ser el, quien encuentre la manera más adecuada para asociar el concepto con su proceso cognitivo.

CRÍTICA

Este concepto tomado de la etimología latina, y también tomada del griego "criticus" es definido como la facultad de elegir o discernir. Es decir que la crítica es el análisis de algún asunto, sujeto o cosa racional, esto con el fin de evaluar los aspectos buenos y malos para llegar a una conclusión lo más certera posible.

Por otro lado, es necesario resaltar que la crítica no solo es usada para referirse a cosas malas, además de ser negativa, también puede ser positiva o constructiva, como lo que hacen los críticos de cine, literatura, arte entre otras. Estos críticos dan un punto de vista muy subjetivo y tratan de calificar cualquier cosa ya sea buena o mala. Partiendo de esto, la crítica se puede dar en diferentes ámbitos. Uno de ellos es en el ámbito estudiantil, donde se trata de brindar al alumno diferentes bases de conocimiento para el mismo pueda analizarlos, cuestionarlos y someterlos a

discusión. Esto con el fin de primero mejorar las bases de la crítica y segundo replantear y mejorar el tema en discusión. El objetivo de esto es brindarles bases a las nuevas generaciones para que no crean en todo lo que se les dice, hablando puntualmente de la política o medios masivos de comunicación.

Para sustentar lo anterior se citara al filósofo Kant (1724-1804), el cual utilizo la crítica como base para su investigación la cual trata de establecer un acuerdo entre conocimiento racional y empírico, rompiendo con ese paradigma que existe entre experiencia y razón. Kant en una de sus obras, establece que jamás se podrá llegar al conocimiento absoluto, pero si valida el hecho que con la crítica se puede llegar a un acuerdo donde ambas partes (experiencia y razón) pueden llegar a ser un gran complemento el cual será usado en diferentes contextos.

Por otro lado, para Michel Foucault,

(Table ronde du 20 mai 1978, Dits et Écrits II, 1976-1988) "La crítica no tiene que ser la premisa de un razonamiento que terminaría diciendo: esto es lo que tienen que hacer. Debe ser un instrumento para los que luchan, resisten y ya no soportan por más tiempo lo existente. Debe ser utilizada en procesos de conflicto, de enfrentamiento, de tentativas de rechazo. No tiene que dictar la ley a la ley. No es una etapa en una programación. Es un desafío a lo existente". Esto quiere decir según el autor, la crítica más que una herramienta es un arma la cual debe usarse en momentos justos para desafiar lo existente.

Además de esto, de la crítica se desprenden diferentes conceptos los cuales para Michel Foucault son herramientas de resistencia entre las que se encuentran: Negativa, revuelta, desobediencia, entre otras. Estos términos permiten plantearse la siguiente pregunta ¿existe dentro de estos términos un lugar específico en el cual este presente la crítica

y, de haberlo, cual es? para intentar resolver esta interrogante, el presente trabajo citara la conferencia de Michel Foucault la cual fue desarrollada a finales de mayo de 1978. En esta el autor no solo se refiere a la crítica como un "estado del arte" y como una "virtud", sino que también la define como una técnica la cual brinda herramientas para su uso cotidiano. Es pertinente mencionar que esto no lo establece el autor porque así lo quiso, al contrario la palabra tiene su origen en platón, en el Politikos, con la expresión kritiké techne, lo que significa el arte de deserción.

Según esto la crítica es el arte de preguntarse y más que eso de exponer diferentes soluciones tal como lo plantea Judith Butler plantea en su artículo inspirado en Foucault el cual fue titulado como ¿Qué es la crítica?, la crítica es la práctica la cual demanda y suspende juicio. Esto quiere decir que este concepto en vez de juzgar, propone

precisamente evitar un juicio donde se impone la autoridad. En cambio, Butler piensa que el concepto de la crítica lo que supone, es dar una orden arbitrario y sin justificación. Esto hace parte importante de estos dos componentes esenciales los cuales son:

1. La crítica suspende el juicio.
2. La crítica significa también al mismo tiempo recomposición, invención.

Para concluir, cabe señalar que el concepto de crítica influye mucho en la culminación de esta investigación, debido a que son los estudiantes los encargados de dar su punto de vista y criticar el proceso realizado en el proyecto. Hay que mencionar que no se pretende cambiar la forma de pensar ni de ver las cosas de ningún estudiante o joven, al contrario lo que se espera es que el estudiante por sí mismo tome una posición crítica no solo frente a los contenidos ofrecidos por el

programa, sino que también sean autocríticos. Esto con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje y fortalecer la comunicación entre coordinación y estudiante.



ESTADO DEL ARTE

En este apartado se tuvo en cuenta trabajos de investigación que aportaran al desarrollo de este proyecto, estos servirán como insumo en el desarrollo de este, puesto que tienen la misma línea de investigación en cuanto al tema que en este caso es la comunicación visual y aprendizaje de forma didáctica.

Teniendo en cuenta lo anterior, se mencionaran cinco tesis relacionadas con el tema que como se dijo aportaran al desarrollo del problema de investigación propuesto.

En primer lugar tenemos la tesis "Diseño de un sistema de comunicación visual y de estrategia de difusión para la Cooperativa de Artesanos urbanos Mundart", realizada por Constanza Cecilia Aravena Lienqueo, de la Universidad de Chile, de la facultad de Arquitectura y Urbanismo, publicada en el año 2009.¹

Esta tesis tiene como objetivo general

Posicionar a la Cooperativa de Artesanos urbanos MUNDART como una marca fuerte, bien gestionada y notoria en el mercado de la artesanía, mediante la comunicación visual en Santiago de Chile.; en cuanto a la metodología hay que resaltar que en este trabajo, es de corte cualitativo, con elementos de la metodología acción de comunicación y enfoque etnográfico, en el cual se trata de explorar el contexto social y la comunidad artesana, con los mismos fabricantes de los productos, permitiendo describir en forma detallada las relaciones y las estrategias que suceden en el escenario objeto de estudio: el entorno en el que se fabrica la mercancía y además es comercializada, en donde primero se amplía teóricamente cada uno de los siguientes conceptos: Estrategias de comunicación, mercadeo, artesano y vendedor.

Cabe señalar que los autores en los que

Cabe señalar que los autores en los que se basaron para la realización del trabajo de investigación son COSTA, JOAN: Imagen corporativa en el siglo XXI, FISCHER, CATHARINE: Rediseño de la imagen corporativa, CHAVÉZ, NORBERTO. La imagen corporativa, teoría y práctica de la identificación institucional. Entre otros.

Con respecto a lo anterior, es necesario destacar que se escogió esta tesis como insumo para este proyecto, debido a que este muestra algunos pasos a seguir, los cuales serán analizados para obtener una serie de datos que más tarde ayudaran a comprender el problema real en cuanto a la comunicación visual.

Es conveniente distinguir que las conclusiones que arroja la investigación de dicha tesis contribuyeron al estudio de las estrategias de comunicación y mercadeo, que permiten cultivar en los jóvenes el interés por la artesanía que se les vende, por esta razón se toma esta tesis como

ejemplo para evaluar los aspectos positivos y negativos los cuales permitirán un óptimo desarrollo del trabajo de investigación que se está llevando a cabo.

En segundo lugar se hablara de la tesis "El Saber Ocupa Un Lugar" realizada por Lorena Bernis, de la Universidad Abierta Interamericana, de la Facultad de Comunicación, publicada el 21 de abril del 2008.

Esta tesis formula como problemática, Los manuales educativos son realizados por personas que no poseen la capacitación específica en Diseño Editorial necesaria para realizar esta tarea satisfactoriamente; desarrollando como objetivos Determinar el rol del diseñador gráfico como comunicador visual en la creación de un manual educativo para la familiarización de los estudiantes con los contenidos formativos, mostrando su importancia y lo divertido que puede ser aprenderlos,

lograr en los alumnos un aprendizaje conciso en base a un manual que sea netamente enfocado en la parte visual.

En cuanto a la metodología hay que resaltar que en esta tesis se intenta promover en el estudiante la concientización del por medios visuales, utilizando una cartilla netamente ilustrada que le ayude a comprender mejor los contenidos enseñados en clase mediante sus cuatro habilidades (escribir, leer, hablar, escuchar)

Es necesario resaltar, que para llevar a cabo una investigación como la tesis ya señalada hay que acudir, o basarse en algunos textos que ayudan a comprender mejor el tema que se va a tratar en este caso el autor del que fue retomados algunos conocimientos fue Alan Swann. (1990) Bases del Diseño Gráfico. Barcelona, Editorial Gustavo Gili: "El ser humano tiene la disposición de aprender -de verdad- sólo aquello a lo que le encuentra sentido o lógica.

El ser humano tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo". Con base a esto es pertinente describir la importancia de esta cita, debido al objetivo principal del trabajo propuesto, el cual es brindar una herramienta grafica que facilite el aprendizaje a través de la comunicación visual, entonces decimos que la cita ya nombrada nos indica que el ser humano solo aprende cuando ese tipo de conocimiento le es llamativo, lo que quiere decir que si se logra enfocar la enseñanza de una manera didáctica y llamativa para los niños, les será más fácil el aprendizaje.

Debido a lo anterior, este trabajo se utilizó como base para la preparación de la presente labor de investigación, además se tomara los análisis pertinentes que mencionan en las conclusiones las cuales demuestran que se logró exponer a los estudiantes que

también existen diferentes formas de comunicar o en este caso enseñar, enfocándolo de una forma más global, mediante el tema de la diversidad cultural que podemos encontrar alrededor de todo el mundo, en internet, televisión, películas, canciones y de más cosas de fácil acceso en sus vidas.

Por otra parte, en la búsqueda de diferentes fuentes de información que tuviesen que ver con el tema ya propuesto, se encontró una tercera tesis la cual se llama "LENGUAJE VISUAL PUBLICITARIO COMO SISTEMA DE COMUNICACIÓN EN EL STREET ART: CREACIÓN Y DIFUSIÓN" realizada por Bladimir Vega Cedeño de la Universitat Autònoma de Barcelona Bellaterra, la cual fue publicada en el año 2012.

Esta tesis establece como objetivo general Examinar como los artistas callejeros aplican los mecanismos retóricos

empleados por la creatividad publicitaria en el anuncio exterior para provocar la participación de sus audiencias, desde un punto de vista visual. Ahora bien, se hablara de la metodología utilizada en esta tesis la cual dice que el proyecto se basa en la investigación acción cualitativa, ya que responde a una problemática social buscando una mejora en la comunidad, para ello se tuvo en cuenta las cuatro faces que propone kurt Lewis (1973). La observación, la planificación, la acción y la reflexión.

Los autores de los cuales se basó esta tesis fueron ARGERAMI, O., *Psicología de la creación artística*. Buenos Aires: Columbia, 1968. ABARCA, J., *Matthias Wermke, arte desde el graffiti*. Madrid: Urbanario: estudio de arte urbano, junio 16, 2010. <http://urbanario.es>; gracias a estos aportes, y al análisis de los datos arrojados de la investigación se logró llegar a la conclusión que al finalizar el

proyecto se presentaran en forma de reflexión las conclusiones y aprendizajes del mismo; con la búsqueda inacabada de herramientas sociales que posibiliten el ejercicio de análisis, así como también fortalecer los conocimientos en torno al arte callejero desde las múltiples perspectivas que se puede analizar, siendo las manifestaciones artísticas una apertura para el desarrollo de nuevas metodologías pedagógicas.

Según lo anterior, se determinó utilizar esta tesis, debido a que en ella se maneja la psicología del color fondo y forma, lo cual es pertinente mencionar en esta investigación.

Como cierre, se podría decir que todos los trabajos ya vistos servirán como base para la elaboración de la presente investigación, en esta se tendrán en cuenta los puntos positivos y negativos de cada tesis, para que el resultado sea lo mejor posible.

Una vez evidenciados los anteriores trabajos investigativos, estos nos ofrecen bases para la realización de este proyecto ya que de cierta forma se relacionan con el tema de investigación, lo que permite ratificar la pertinencia y viabilidad de nuestro propósito como propuesta innovadora.

✓ OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer el programa Tecnología en Comunicación Gráfica de la Universidad Minuto de Dios centro regional Soacha a los estudiantes de primeros semestres y a personas que quieran desarrollar sus competencias de comunicación.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar cuáles son los conocimientos que tienen los estudiantes de primeros semestres acerca del programa.
- Identificar qué aspectos del programa Tecnología en Comunicación Gráfica deben difundirse para que se conozca lo que el programa ofrece.
- Analizar el paralelo que establece la falta de información de los estudiantes y personas hacia el programa.
- Diseñar piezas gráficas que ayuden a reconocer el programa de Tecnología en Comunicación Gráfica.



LIMITES Y ALCANCES

El alcance de la propuesta consiste en dar a conocer el programa de comunicación gráfica a los jóvenes que se encuentran ya inscritos en el programa y a los que aún no lo han hecho pero están interesados en entrar, teniendo en cuenta que para lograr esto es necesario desarrollar piezas gráficas llamativas que apoyen lo que el programa ofrece.

Por otra parte, las limitaciones se evidencian a la hora de implementar las propuestas gráficas, puesto que el tiempo no es suficiente para lograr una óptima ejecución del proyecto como tal. Sin embargo con las piezas ya realizadas y listas para mostrar el grupo objetivo podrá notar cambios en cuanto al problema de comunicación que se evidencia en la universidad específicamente hablando del programa de comunicación gráfica.



Tipo de investigación: Cualitativa.

Esta investigación es de carácter cualitativo. En esta se tendrá en cuenta un contexto o ambiente en el que se llevara a cabo un estudio de una determinada problemática.

Debido a esto, se habla de un análisis basado en datos que nos arrojaran dicha investigación, aclarando que los mismos no serán de carácter numérico o matemático, los datos son de tipo descriptivo, lo cual es propio de la investigación cualitativa, un buen ejemplo de esto son las imágenes mentales, conceptos, percepciones, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, que en el caso de los seres humanos está presente en su diario vivir.

Según lo anterior, es importante resaltar que al momento de la recolección de datos, el entrevistador no podrá inducir ningún tipo de comportamiento ni mucho menos respuestas que altere el resultado del

proceso, puesto que es fundamental que la información recopilada sea completamente verídica, lo que nos permitirá analizar argumentos directamente de los entrevistados para lograr obtener resultados que ayuden directamente con la investigación.

Continuando con esto, la investigación está basada en el comportamiento humano, más específicamente, se basa en el comportamiento y la recepción de conocimientos en los jóvenes, es allí donde el papel del investigador entra en juego, pues es de suma importancia que se interaccione con la población a investigar, manteniendo siempre un ambiente respetuoso y ameno, que permita una comunicación sana para el proyecto, además, se necesita un cierto conocimiento en comunicación visual, para poder tratar y más aún para poder entender lo que realmente los jóvenes quieren y necesitan para un buen manejo de información.

Basándose en lo anterior, se podría decir que una de las mejores maneras para poder llegar al comportamiento de los jóvenes, es la implementación de material pedagógico como lo afirma la autora LeCompte (1995) "la investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan en forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones, de audio y video, casetes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos". Es por ello que la investigación cualitativa se preocupa principalmente por el entorno de los acontecimientos, y centran sus investigaciones en datos tomados naturalmente, es decir tal como son, sin ser alterados por los investigadores, ya que así es más probable que la población asuma de una mejor manera y pueda opinar frente a la calidad que experimentan directamente, según LeCompte significa "lo real más, que lo abstracto; lo global y

concreto, más que lo disgregado y cuantificado".l

Por otro lado, se afirma que el investigador cuando hace una indagación profunda a cerca de un tema, es sometido a una doble tensión simultáneamente. Por una parte es atraído por una amplia sensibilidad, interpretativa y crítica, por otra parte, puede serlo por unas ideas más positivas, humanistas y naturalistas de la experiencia humana y su análisis.

Así mismo, Taylor y Bogman (1986:20) consideran la investigación cualitativa como "aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las persona, habladas o escritas, y la conducta observable". Los autores ya nombrados llegan a definir este método de investigación con las siguientes características:

Basándose en lo anterior, se podría decir que una de las mejores maneras para poder llegar al comportamiento de los jóvenes, es la implementación de material pedagógico como lo afirma la autora LeCompte (1995) "la investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones que adoptan en forma de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones, transcripciones, de audio y video, casetes, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos". Es por ello que la investigación cualitativa se preocupa principalmente por el entorno de los acontecimientos, y centran sus investigaciones en datos tomados naturalmente, es decir tal como son, sin ser alterados por los investigadores, ya que así es más probable que la población asuma de una mejor manera y pueda opinar frente a la calidad que experimentan directamente, según LeCompte significa "lo real más, que lo abstracto; lo global y

- Es inductiva.
- El investigador ve el escenario y a las personas desde una perspectiva imparcial, lo cual quiere decir que aunque tiene bastante interacción, no puede interferir en su pensamiento, ni en su comportamiento.
- Los investigadores cualitativos son sensibles a los afectos que causan frente a la población de estudio.
- Los investigadores cualitativos tratan de entender no solo el pensamiento, sino también el comportamiento más allá de lo cotidiano de las personas.
- Todas las perspectivas son valiosas.
- Todas las personas y sus escenarios son dignos de investigación.

Con base en todo lo anterior, partimos del hecho que el proyecto ya tiene una problemática bien establecida, la cual es: establecer las falencias en la

comunicación del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica, es necesario identificar como primera medida cual es el principal obstáculo que impide el óptimo proceso de comunicación de los jóvenes en diversas áreas, para ello se tomara como base los siguientes pasos:

- Observación: aquí los investigadores llevan un proceso de observación, el cual permitirá establecer el problema a simple vista, además se realizara una serie de pruebas los cuales conducirán a unos hallazgos que de cierta manera contribuyen a la planificación del segundo paso.
- Análisis de los resultados de la observación: aquí se indicara cuáles fueron los hallazgos y resultados que arrojó la herramienta anterior, esto con el de establecer la solución gráfica al problema general.
- Elaboración del material: en este paso se pretende empezar a desarrollar el material pedagógico con base a los datos ya encontrados en el paso anterior, este ayudara a establecer que es lo que en verdad se necesita para lograr que los jóvenes de primeros semestres del programa de T. C. G entiendan mejor dichas áreas del conocimiento.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Este tipo de investigación, pretende fomentar el análisis, la argumentación y la reflexión a través de la comunicación visual, en donde se logre establecer, un paralelo entre los estudiantes y los que quieren ingresar a la carrera. Se pretende romper con la creencia de que la comunicación es solamente hablada o escrita, y promover el dicho concepto de una forma dinámica, que contribuya a que los jóvenes tengan una mejor disposición frente a este tema, y así lograr un mejor entendimiento de la información dada por el programa, para ello se utilizara una estrategia visual pedagógica que permitirá al alumno conocer más acerca de lo que le ofrece el programa, y entender los temas de una manera mejor. Se adoptara un proceso metodológico abierto, fundamentado y basado en estrategias metodológicas de aprendizaje cooperativo y aprendizaje por descubrimiento. La comunicación visual se presentara

en diversas piezas gráficas las cuales resulten atractivos para el estudiante.

Según esto, el diseño etnográfico nos ayudara a establecer que falencias o problemas de comunicación que tienen los jóvenes de primeros semestres y claro está de los que aún no están dentro del programa pero pretenden hacerlo, debido a que es aquí en donde se encontrara una solución, basándonos en la observación y otro tipo de instrumentos que encaminaran este proyecto a dar una solución grafica que logre promover en desarrollo de la comunicación en los jóvenes.

Bar E. (1981), decía que "Es importante para el joven manipular una variedad de materiales y realizar sus propios descubrimientos", basándonos en esto, decimos que es necesario dejar que el estudiante explore e interprete el mundo como él quiera, sin dejar a un lado el acompañamiento del programa de tecnología en comunicación Gráfica.

También según lo que dice el autor nombrado, es necesario tener mucho cuidado con los contenidos presentados a los jóvenes, es por este motivo que la solución grafica que presentamos al problema de comunicación será totalmente dirigida a los jóvenes con el fin de mejorar el proceso de dicho concepto para el bienestar tanto del estudiante como el del programa.

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:

Según lo que se ha dicho, es necesario resaltar que se implementaran y utilizaran algunas herramientas que permitirán que el proyecto obtengan los resultados más claros posibles, para así poder llegar a una conclusión frente al problema ya planteado, así que para ello se hará uso de los siguientes instrumentos de investigación:

OBSERVACIÓN

Wesley Longman (1998). "Es una técnica de la investigación que permite al investigador

recoger datos que explora, describe, comprende, identifica hipótesis sobre ambientes, contextos, sub-culturas y la mayoría de los aspectos de la vida social". Según esto se empleara la observación como instrumento, ya que por medio de este se recogerán datos, los cuales serán analizados posteriormente, para obtener una información verídica en tiempo real sobre la población a investigar.

Como ya se había dicho esta investigación estará enmarcada en un ámbito etnográfico, lo cual quiere decir que se estará atento y dispuesto a intentar dar solución a un problema cotidiano de la población ya mencionada (jóvenes de primeros semestres del programa de T.C.G. y que estén interesados en entrar a él).

Siendo así, se utilizara esta herramienta como base de los datos recolectados, puesto que estos serán verdaderamente

significativos para la elaboración de la siguiente parte del proyecto, como ya se había mencionado se tomaran estos datos para analizarlos y dar con el origen del problema.

ENTREVISTA

La entrevista se define como una reunión entre varias personas con el fin de discutir para intercambiar ideas e información según King y Horrocks (2009).

Con base en esto, la entrevista se realizara con el propósito de recolectar información de manera específica y clara del tema que se está investigando. Es realmente importante decir que esta herramienta es fundamental a la hora de ir al trabajo de campo, sin mencionar que esto permitirá un mejor entendimiento de lo que quiere el grupo objetivo, esto facilitara el desarrollo de la pieza final además de brindar una interacción directa con los coinvestigadores.

Referido a la entrevista, es pertinente mencionar que esta tendrá un formato de preguntas ya preestablecidas las cuales llevaran el hilo conductor de la entrevistas. Sin embargo dentro de la estructura de esta no se deja a un lado el hecho de poder hablar de diferentes puntos de vista que surjan en la misma. Por último, hay que señalar que se hizo dos tipos de entrevista diferentes una guiada a estudiantes, donde son ellos quienes tienen la oportunidad de expresarse frente a lo que piensan sobre el programa. Por otra parte se hizo otro tipo de investigación, el cual está dirigido a los docentes, esto con el fin de tener una visión más amplia del problema como tal.

METODOLOGÍA			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	PRODUCTO O RESULTADO	TÉCNICA
Identificar cuáles son los conocimientos que tienen los estudiantes de primeros semestres acerca del programa.	<ul style="list-style-type: none"> *Diseño de instrumentos. *Implementación del instrumento. *Toma de datos. *Análisis de los datos. *Interpretación de los datos. 	<ul style="list-style-type: none"> * Formato de Entrevistas. * Base de datos. * Hallazgos de la visión que tienen los estudiantes frente a la información transmitida por parte del programa * Hallazgos sobre el conocimiento que tienen los estudiantes acerca del programa. 	Observación Directa
Identificar qué aspectos del programa Tecnología en Comunicación Gráfica deben difundirse para que se conozca lo que el programa ofrece.	<ul style="list-style-type: none"> *Seleccionar la información más relevante acerca del programa. 	<ul style="list-style-type: none"> *Informe. Hallazgos sobre el análisis de contenido de las entrevistas realizadas el grupo objetivo. 	Entrevista
Analizar el paralelo que establece la falta de información de los estudiantes y personas hacia el programa.	<ul style="list-style-type: none"> *Analizar la información arrojada de las dos entrevistas realizadas, tanto a estudiantes como a docentes. 	<ul style="list-style-type: none"> *diagramación de las propuesta *Bocetos de personajes y escenarios. *Libro y demás piezas graficas 	Análisis
Diseñar piezas gráficas que ayuden a reconocer el programa de Tecnología en Comunicación Gráfica.	<ul style="list-style-type: none"> *Diseño y presentación de las piezas gráficas, fundamentadas en el análisis de los anteriores pasos. 	<ul style="list-style-type: none"> *presentación de las piezas finales a los docentes encargados. *Conclusiones 	Diseño

POBLACIÓN

La población a estudiar en el presente proyecto serán jóvenes de primeros semestres de la Corporación Universitaria Minuto de Dios ubicado en el municipio de Soacha, además de estar ligado a los jóvenes que aún no estudian en la institución, pero que quieren mejorar sus competencias de comunicación gráfica. Estos estudiantes serán el grupo objetivo los cuales harán parte de esta investigación, estos jóvenes estarán ubicados en el periodo de la adolescencia donde comienzan a forjar su carácter y pensamiento, en esta etapa los jóvenes buscan ser incluidos en un mundo al que aún no pertenecen es por eso que van desarrollando su propio pensamiento y forja el carácter de cada individuo, según Jean Piaget en esta etapa el adolescente forma su última parte del desarrollo cognitivo esta es denominada operaciones formales, luego de que el individuo supere esta etapa es muy

complicado que la persona o el joven asimile la información de una manera diferente a la ya aprendida.

Según esto, es necesario mencionar que la comunicación visual es la base de la investigación y es por ello que el grupo objetivo tiene que estar muy enterado de lo que significa este término. Además de esto se pretende brindar herramientas con las cuales los estudiantes puedan mejorar su proceso de aprendizaje; Cabe resaltar que la etapa en la que se encuentra el grupo objetivo es lo que Piaget denomina como la etapa donde el adolescente empieza a pensar por sí mismo tratando de juzgar a los adultos por su punto de vista. Es allí donde inicia su preocupación por el futuro y empieza a hablar de sus pensamientos con otros adolescentes, tiempo después prefiere discernir con gente de diferente pensamiento para así mismo poder retroalimentarse.



CRONOGRAMA

MES		FEBRERO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
ACTIVIDADES						
1	TITULO-ANTECEDENTES-DEFINICION DEL PROBLEMA		■			
2	JUSTIFICACION- OBJETIVOS		■	■		
3	ESQUEMA DE FUNDAMENTOS			■	■	
4	METODO-POBLACION				■	
5	DISEÑO DE INSTRUMENTOS-ANALISIS DE INFORMACION				■	■
6	CRONOGRAMA-PRESUPUESTO					■
7	SOCIALIZACION DEL PROYECTO					■

MES		AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
ACTIVIDADES						
1	DISEÑO DE INSTRUMENTOS	■				
2	PRUEBA DE INSTRUMENTOS		■			
3	ACERCAMIENTO A LOS CO INVESTIGADORES		■	■		
4	APLICACION DE INSTRUMENTOS			■	■	
5	RECOPIACION ARGUMENTOS TEORICOS				■	
6	PRIMERA SOCIALIZACION AVANCE DE LA INVESTIGACION					■

ACTIVIDADES	Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Diseño de instrumentos (Encuesta)		■										
Implementación del instrumento			■									
Toma de datos			■									
Análisis de los datos				■								
Interpretación de datos					■							
Selección de la pieza que se realizara					■							
Toma de datos					■							
Análisis de los datos						■						
Interpretación de datos							■					
Creación y bocetación de las diferentes piezas graficas								■	■	■	■	
Diseño de la pieza gráfica								■	■	■	■	



PIEZA GRÁFICA

Para empezar es necesario tener en cuenta que dentro de la comunicación gráfica existen diversas formas de comunicar un mensaje, para ésta investigación se realizaron cuatro piezas que como se ha mencionado lo que buscan es dar a conocer el programa Tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación universitaria Minuto de Dios. Teniendo en cuenta que son, porque se eligieron y su proceso de fabricación.



FLYER

Los flyers, también llamados volantes o folletos, son una pieza impresa de pequeñas dimensiones y gramajes reducidos, que se utiliza para transmitir información publicitaria sobre productos y servicios. Normalmente se reparten en grandes cantidades, a los clientes o consumidores y Su formato o tamaño, varía en función de las necesidades del producto y del desarrollo creativo.

En cuanto a la información, en éstos se presenta el producto o servicio de forma detallada e ilustrada, destacando las ventajas y las características de la oferta. Lo que para éste proyecto resulta pertinente pues esta pieza será parte importante en la difusión de información sobre la tecnología en comunicación gráfica, dando una idea a quienes estén interesados en lo que ofrece el programa.




Cabe señalar que estos flyers serán entregados de forma gratuita a las personas que se acerquen a la



PIEZA GRÁFICA

universidad con intenciones de vincularse al programa, de forma que se sientan atraídos.

COLORES

-  Morado: es el color de la portada, esta refleja visión, introspección y prestigio.
-  Azul: Es un color fresco que demuestra espacio y tranquilidad. Además refleja inteligencia.
-  Amarillo: es utilizado en los títulos ya que es asociado con riqueza y tiene propiedades estimulantes y vigorosas, además es el color complementario del morado y el azul.

TIPOGRAFÍA

Dentro de las tipografías establecidas por la institución se encuentra la tipografía

FUTURA LT BT, la cual fue utilizada en el flyer debido a su legibilidad y estética.

Nombre: Futura Lt bt

Familia tipográfica: Palo seco

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
XYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890i".·\$%&/()=¿?

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST

UVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvw

xyz

1234567890i".·\$%&/()=¿?

Material: Propalcote 180 gr

ILUSTRACIÓN



Para la ilustración se tuvo en cuenta los elementos y actividades básicas desarrolladas por un comunicador gráfico. Se utilizaron colores vivos de forma que el flyer sea atractivo, lo que se buscó con esta ilustración es representar la creatividad que se busca desarrollar estudiando este programa. Garabatos: se utilizaron ornamentos precolombinos con el fin de resaltar la identidad del municipio de Soacha.

ICONOGRAFÍA

Se diseñaron diferentes iconos los cuales están relacionados con las asignaturas del pensum académico.



FREE CARD

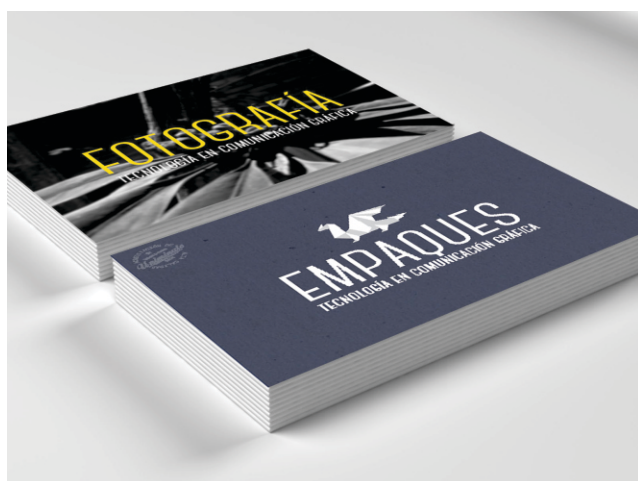
Es un medio alternativo a través del cual tanto las personas como las empresas pueden expresar diferentes mensajes mediante el uso de postales creativas, pues a través de ellas es posible comunicar imágenes con variedad de mensajes comerciales que le dan al consumidor la posibilidad de coleccionarlas.

El diseño de las free card se convierte en una buena opción para este proceso ya que además de ser atractivas para quienes van dirigidas, muestran al estudiante lo que pueden llegar a hacer, pues en estas se encontrarán imágenes y consejos que aportaran al proceso de aprendizaje.



Para el diseño se tuvo en cuenta las principales asignaturas que el programa ofrece, de tal forma que el estudiante se sienta motivado a desarrollar diferentes habilidades y continuar con el proceso estipulado en el pensum del programa.

En cuanto a colores se utilizaron aquellos que llaman la atención teniendo en cuenta el grupo objetivo. La tipografía se caracteriza por transmitir frescura y modernidad.



TIPOGRAFÍA

TIRO

Nombre: Canter bold

Familia tipográfica: Ornamentales

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890 ¡ ¨ . \$ & / ¿ ?

Nombre: Bebas Neue

Familia tipográfica: Sans serif

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

1234567890 ¡ ¨ . \$ % & / () = ¿ ?

Material: Propalcote 300 gr

Acabados: Plastificado mate



18 cm

13 cm

RETIRO



UNO SE CONVIERTE EN FOTÓGRAFO CUANDO HA SUPERADO LAS PREOCUPACIONES DEL APRENDIZAJE Y EN SUS MANOS LA CÁMARA SE CONVIERTE EN UNA EXTENSIÓN DE UNO MISMO. ENTONCES COMIENZA LA CREATIVIDAD. CARL MYDANS.

18 cm

13 cm

MEDIDAS



TIPS PARA QUE TOMES UNA BUENA FOTOGRAFÍA

- Defina qué quiere resaltar de la imagen.
- Sostenga el aire al momento de obturar.
- Aléjese del centro del cuadro.
- Tenga en cuenta la luz.
- Que la foto cuente algo.

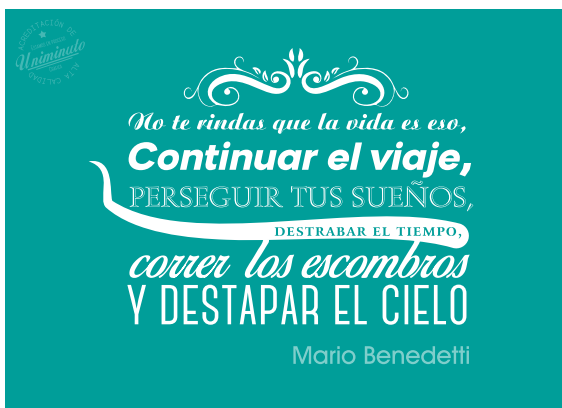
ACREDITACIÓN DE ESTADOS EN PROCESO Uniminuto CALDAS



UNIMINUTO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

ACREDITACIÓN DE ESTADOS EN PROCESO Uniminuto CALDAS

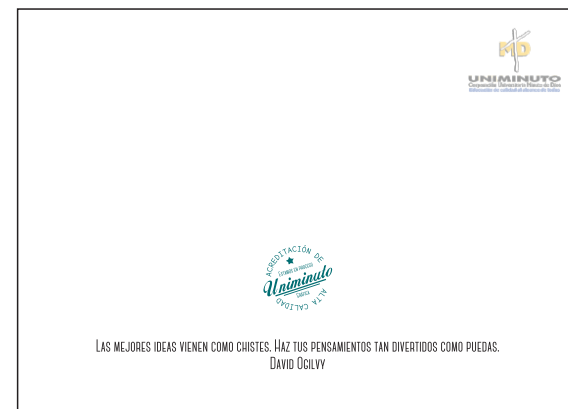
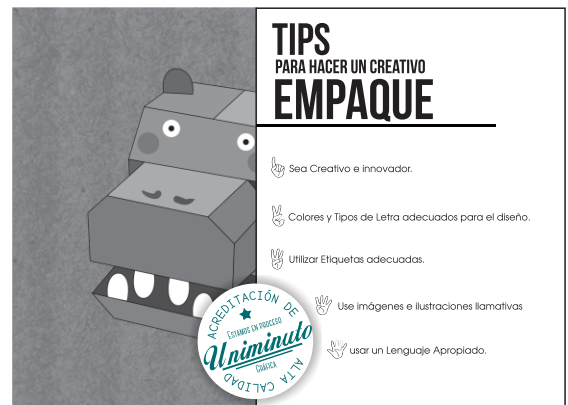
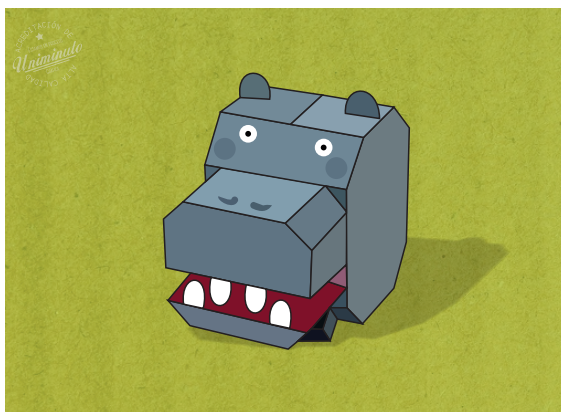
LAS FUENTES SON COMO LA MÚSICA: HAY UNA DIFERENTE PARA CADA HISTORIA, RODRIGO POSADA



ERRORES QUE NO HAY QUE COMETER EN TIPOGRAFÍA

- Ensachar o condensar una tipografía para ajustarla a necesidades de espacio o diferenciación dentro del bloque.
- Usar negrita, versalita e itálica por defecto en fuentes que no poseen estas variantes.
- Utilizar bloques de texto en porcentajes de trama, cuando éstos sean inferiores a 14 puntos.
- No poner espacio después de un punto seguido.
- Usar un espacio al lado izquierdo de una coma o un punto.

ACREDITACIÓN DE ESTADOS EN PROCESO Uniminuto CALDAS



LIBRO



El libro se realizó para brindar a los estudiantes una herramienta guía que contribuya en el proceso de aprendizaje durante el desarrollo del programa, en el que se encontraran diferentes técnicas basadas en las asignaturas básicas de esta tecnología aportando al desarrollo de las habilidades de comunicación del estudiante. Cabe resaltar que el libro será de fácil acceso para ellos.

TIPOGRAFÍA

Nombre: Caviar Dreams

Familia tipográfica: Sans Serif

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q
 R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t
 u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¡ “ · \$ % & / () =
 ¿ ?

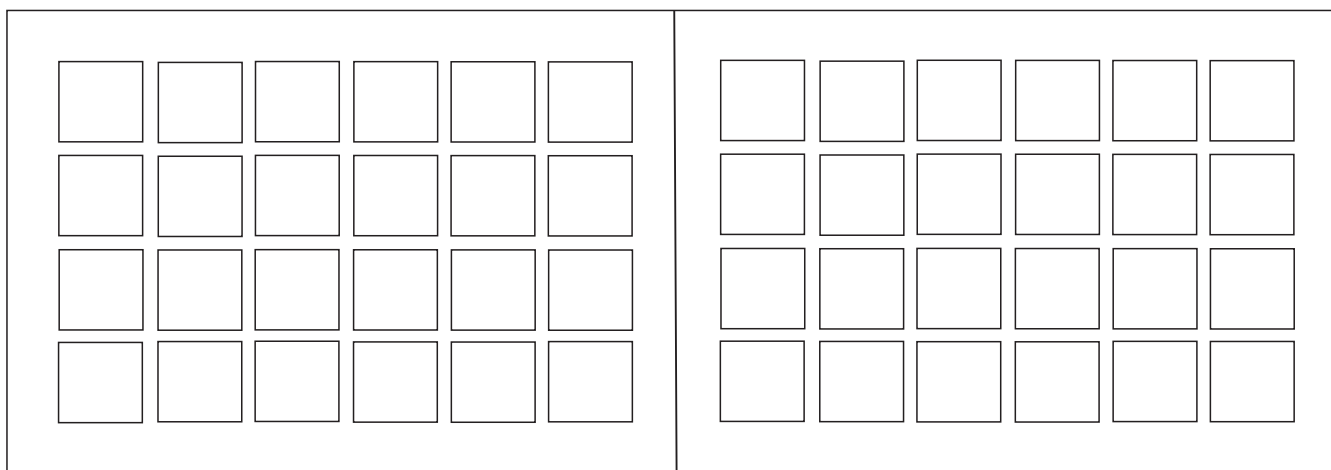
Nombre: HelveticaNeue LT 55 Roman

Familia tipográfica: Sans Serif

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P
 Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u
 v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¡ “ · \$ % & / () =
 ¿ ?

Material: Propalcote 150gr
 Acabados: Plastificado mate
 Pasta dura.

RETÍCULA



Se utilizó la retícula Modular, debido a que esta contribuye a la organización de los elementos, además de brindarle orden y equilibrio al diseño. Es pertinente mencionar que este tipo de retícula facilita la estructuración del documento y le da más dinamismo y fluidez a los elementos puestos en ella.

COMUNICACION



GRÁFICA

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

INTRODUCCIÓN

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accusan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incidere id. Quo mundi lobotis reformidans eu, legimus senserit defniebas an eos. Eu sit trucidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, erimod consectetear signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit vertus placerat per.

Lus id vidit volumus mandamus, vide vertus democritum te nec, ei eos debet libris consultatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accommodare. Sed at malis omnesque delicata, usu et iusto zzril meliore. Dicunt maiorum eloquentiam cum cu, sit summo dolor essent te. Ne quodsi nusquam legendos has, ea dicit voluptus eloquentiam pro, ad sit quas qualisque. Eos vocibus deserunt quaestio ei.

Blandit incorrupte quaerendum in quo, nibh impedit id vis, vel no nullam semper audiam. Ei populo graeci consultatu mei, has ea stet modus phaedrum. Inani oblique ne has, duo et vertus detraxit. Tota ludus oratio ea mei, offendit persequeris ei vim. Eos dicat oratio partem ut, id cum ignota senserit intellegat. Sit inani ubique graecis ad, quando graecis liberavisse et cum, dicit option eruditi at duo. Homero salutatus suscipiantur eum id, tamquam voluptaria expetendis ad sed, nobis feugiat similique usu ex.

Eum hinc argumentum te, no sit percipit adversarium, ne qui feugiat persecuti. Odio omnes scripserit ad est, ut vidit lorem maiestatis his, putent mandamus gloriatu ne pro. Oratio iriure rationibus ne his, ad est corruptum splendide. Ad duo apparet moderatus, ei falli tollit denique eos. Dicant evertitur.



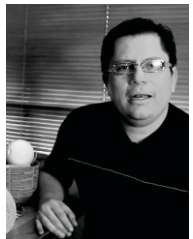
ILUSTRACIÓN

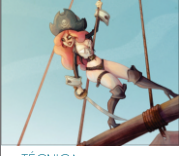
Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accusan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incidere id. Quo mundi lobotis reformidans eu, legimus senserit defniebas an eos. Eu sit trucidunt incorrupte definitionem, vis mutat affert percipit cu, erimod consectetear signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit vertus placerat per.

Lus id vidit volumus mandamus, vide vertus democritum te nec, ei eos debet libris consultatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accommodare. Sed at malis omnesque delicata, usu et iusto zzril meliore. Dicunt maiorum eloquentiam cum cu, sit summo dolor essent te. Ne quodsi nusquam legendos has, ea dicit voluptus eloquentiam pro, ad sit quas qualisque. Eos vocibus deserunt quaestio ei.

Blandit incorrupte quaerendum in quo, nibh impedit id vis, vel no nullam semper audiam. Ei populo graeci consultatu mei, has ea stet modus phaedrum. Inani oblique ne has, duo et vertus detraxit. Tota ludus oratio ea mei, offendit persequeris ei vim. Eos dicat oratio partem ut, id cum ignota senserit intellegat. Sit inani ubique graecis ad, quando graecis liberavisse et cum, dicit option eruditi at duo. Homero salutatus suscipiantur eum id, tamquam voluptaria expetendis ad sed, nobis feugiat similique usu ex.


Eum hinc argumentum te, no sit percipit adversarium, ne qui feugiat persecuti. Odio omnes scripserit ad est, ut vidit lorem maiestatis his, putent mandamus gloriatu ne pro. Oratio iriure rationibus ne his, ad est corruptum splendide. Ad duo apparet moderatus, ei falli tollit denique eos. Dicant evertitur.






1

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.



2

Eum hinc argumentum te, no sit percipit adversarium, ne qui feugiat persecuti. Odio omnes scripserit ad est, ut vidit lorem maiestatis his, putent mandamus gloriatur ne pro.



3


Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.

TÉCNICA

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit a


Colores Materiales

- Lapiz
- Papel
- Colores
- Tinta china



4

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id.



5

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.

Sabias que...

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.

Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.



FOTOGRAFÍA

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos. Eu sit incoidunt incompete definitionem, vis mutat effert percipit cu, eirmod consectetuer signiferumque eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit ventus placeret per.

lus id vidit volumus mandamus, vide virtus democritum te nec, ei eos debet libris consulatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accommodare. Sed at malis omnesque delicata, usu et iusto zzzni meliore. Dicunt msiorum eloquentiam cum eu, sit summo dote essent te. Ne quosdi nusquam legendas has, ea dicit voluptus eloquentiam pro, ad sit quas qualisque. Eos vocibus deserunt quaesio ei.

Blandit incompete quaerendum in quo, nibh impedit id vis, vel no nullam semper audiam. Ei populo graeci consulatu mei, has ea stet modus phaedrum. Inani oblique ne has, duo et veritus detraxit. Tota ludus oratio ea mel, offendiit persequeris ei vim. Eos dicit oratio partem ut, id cum ignota senserit intellegat. Sit inani ubique graecis ad, quando graecis liberavisse et cum, dicit optlon erudit at duo, Homero salutatus suscipiantur eum id, tanquam voluptaria expetendis ad sed, nobis feugiat amilique usu ex.

Eum hinc argumentum te, no sit percipit adversarium, ne qui feugiat persecuti. Odio omnes scripserit ad est, ut vidit lorem maiestatis his, putent mandamus gloriatur ne pro. Oratio inire rationibus ne his, ad est corruptit splendide. Ad duo apparat moderatus, ei falli tollit denique eos. Dicant evertitur.



Sabias que...

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.

Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.



Diafragma

Velocidad

Luz

4 Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrerit an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederit id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos. Eu sit incoidunt incompete definitionem, vis mutat effert percipit cu, eirmod consectetuer signiferumque eu per.

us id vidit volumus mandamus, vide virtus democritum te nec, ei eos debet libris consulatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accommodare.





EMPAQUES

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos. Eu sit trucidunt incompugne definitionem, vis mutat affert percipit cu, eirmod consetetur signiferunq; eu per. In usu latine equidem dolores. Quo no falli viris intellegam, ut fugit vertissipiacetper.

Us id vult volumus mandamus, vix veritatis demozitum te nec, ei eos debet libris consulatu. No mei ferri graeco dicunt, ad cum veri accomodare. Sed at malis omnesque defacata, usu et iusto zzril meliore. Dicunt inistorum eloquentiam cum cu, sit summo dolor essent te. Ne quodsi nusquam legendos has, ea dicit voluptua eloquentiam pro, ad sit quas qualisque. Eos vocibus deserunt quaestio ei.

Blandit incompugne quaerendum in quo, nibh impedit id vis, vel no nullam semper audiam. Ei populo graeci consulatu mei, has ea stet modus phaedrum. Inani oblique ne has, duo et ventus detraxit. Tota ludus oratio ea mol, offentit persequens ei vim. Eos dicit oratio partem ut, id cum ignota senserit intellegat. Sit inani ubique graecis ad, quando graecis liberavisse et cum, dicit option erudit ad duo. Homero salutatibus suscipiantur eum id, tanquam voluptatis expetendis ad sed, nobis feugiat similique usu ex.

Eum hinc argumentum te, no sit percipit adversarium, ne qui feugiat persecuti. Odio omnes scripserit ad est, ut vixit lorem maiestatis his, pudent mandamus pignetur ne pro. Oratio iriure rationibus ne his, ad est corruptit splendide. Ad duo appanrat moderatus, ei falli tollit denique eos. Dicant everitunt.

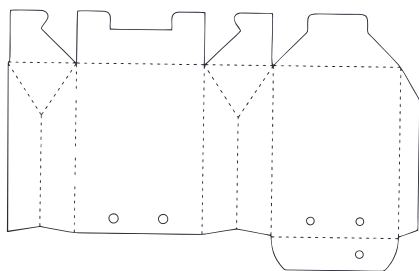


TÉCNICA

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrent a

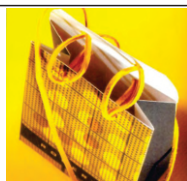
Colores Materiales

- Lápiz
- Papel
- Colores
- Tinta china



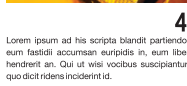
Sabias que...

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.



3

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.



4

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederint id.



5

Lorem ipsum ad his scripta blandit partiendo, eum fastidii accumsan euripidis in, eum liber hendrent an. Qui ut wisi vocibus suscipiantur, quo dicit ridens incederint id. Quo mundi lobortis reformidans eu, legimus senserit definitbas an eos.



ANEXOS



**SOACHA
FACULTAD CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN
COMUNICACIÓN GRÁFICA –
INVESTIGACIÓN DE CAMPO**

Esta entrevista tienen como fin Identificar cuáles son los conocimientos que tienen los estudiantes de primeros semestres acerca del programa y qué aspectos del programa Tecnología en Comunicación Gráfica deben difundirse para que se conozca lo que el programa ofrece.

PRIMERA PARTE

1. ¿Por qué eligió estudiar Comunicación Gráfica?
2. ¿Cómo se enteró de que la universidad ofrecía este programa?
3. ¿Qué expectativas tuvo y tiene con respecto a este programa?
4. ¿Qué conoce del programa?

5. ¿Cómo obtuvo información sobre el programa?
6. ¿Qué espera saber sobre este programa?
7. ¿Quisiera conocer más acerca de lo que puede aprender estudiando Comunicación Gráfica? ¿Por qué?
8. ¿Cómo cree que es pertinente dar a conocer lo que ofrece el programa? ¿Por qué?
9. ¿Considera importante que la información sobre el programa sea difundida? ¿Por qué?

SEGUNDA PARTE

10. ¿Qué tipo de piezas gráficas llaman más su atención?
11. ¿Con que colores se identifica? ¿Por qué?

12. ¿Qué colores usaría en una pieza gráfica dirigida a jóvenes interesados en el programa? ¿Por qué?

13. ¿Entre estas tres cual prefiere? ¿Por qué?

Aa Aa Aa

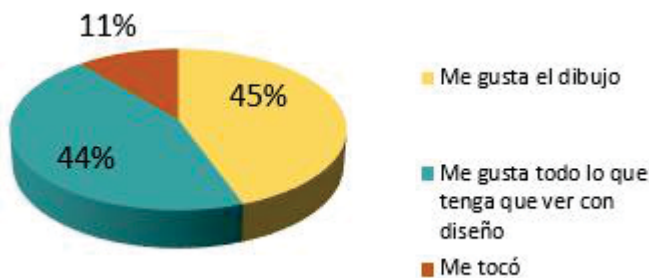
14. ¿Qué tanta importancia le da a una pieza impresa, a una pieza digital y a una pieza multimedia?

2. ¿Cómo se enteró de que la universidad ofrecía el programa?



ESTADÍSTICAS

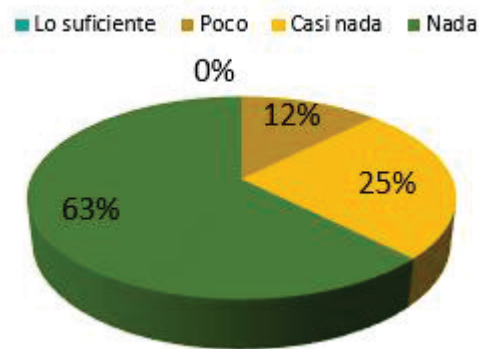
1. ¿Por qué eligió estudiar Comunicación Gráfica?



3. ¿Qué expectativas tuvo y tiene con respecto a este programa?



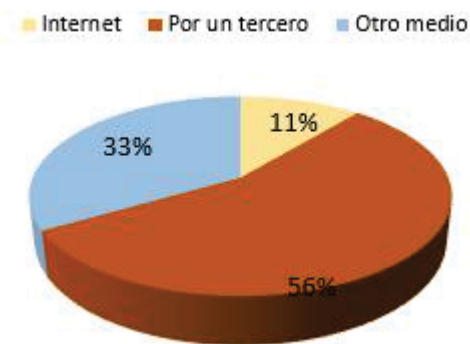
4. ¿Qué conoce acerca del programa?



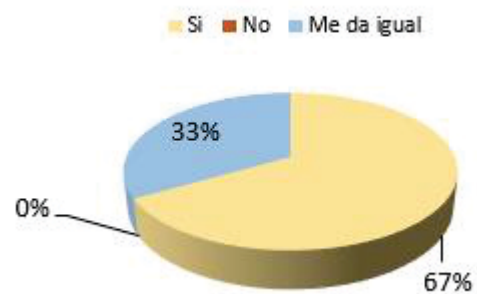
6. ¿Qué espera saber sobre este programa?



5. ¿Cómo se enteró de que la universidad ofrecía el programa?

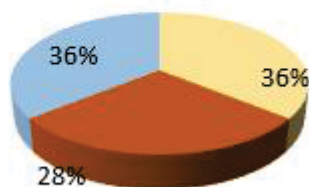


7. ¿Quisiera conocer más acerca de lo que puede aprender estudiando Comunicación Gráfica? ¿Por qué?

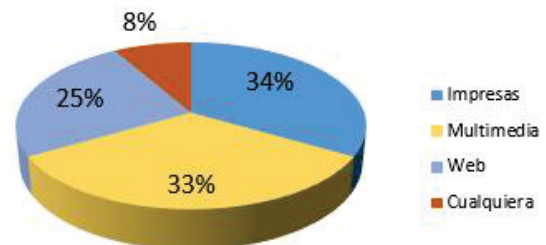


8. ¿Cómo cree que es pertinente dar a conocer lo que ofrece el programa?
¿Por qué?

■ Materia publicitario ■ Redes Sociales
■ Multimedia



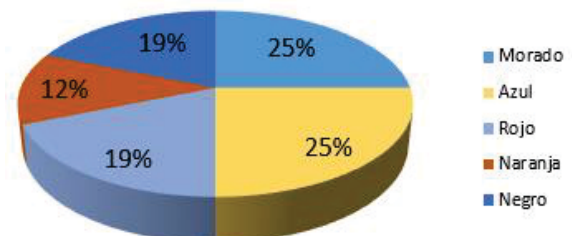
10. ¿Qué tipo de piezas gráficas llaman más su atención?



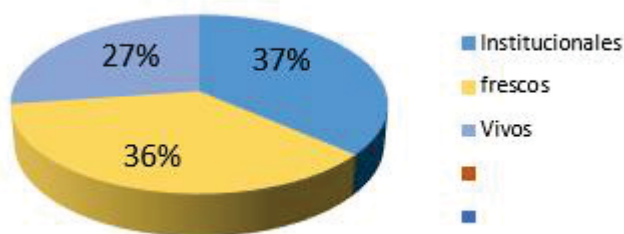
9. ¿Considera importante que la información del programa sea difundida?



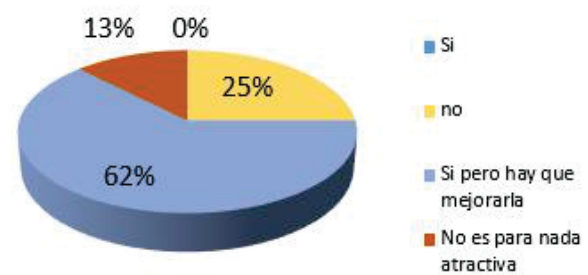
11. ¿Con que colores se identifica? ¿Por qué?



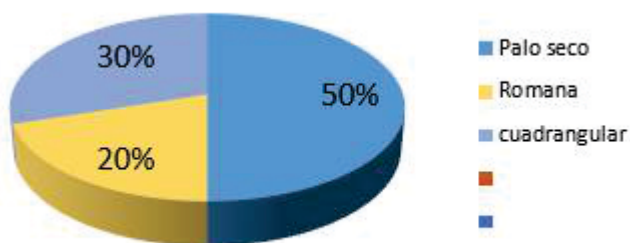
12. ¿Qué colores usaría en una pieza gráfica dirigida a jóvenes interesados en el programa? ¿Por qué?



2. ¿Cree usted que la información entregada en forma de impresos o digitales es lo suficientemente atractiva para los jóvenes?



13. ¿Entre estas tres cual prefiere? ¿Por qué?



ANÁLISIS DE DATOS

Teniendo en cuenta las entrevistas realizadas y los datos arrojados por éstas, se identificó que los estudiantes de primeros semestres del programa de Tecnología en comunicación gráfica no conocen lo que como personas pertenecientes a la institución deben conocer acerca del programa. Cabe señalar que los resultados confirman que los estudiantes realmente no tienen suficiente información de su carrera, por lo que

resulta necesario crear herramientas que los informen, guíen y orienten durante su proceso de formación, tal y como se ha mencionado en este proyecto.

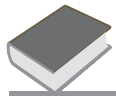
Lo anterior se identificó teniendo en cuenta las preguntas realizadas en la primer parte de la entrevista más específicamente con las preguntas 2,4,6,7 y 9 en las que se encontró una gran necesidad por parte del estudiante de conocer más acerca de su carrera por información dada por la universidad y la coordinación del programa.

Por otro lado ya que lo que se busca con este proyecto es diseñar piezas gráficas que ayuden a conocer el programa de Tecnología en Comunicación Gráfica, no solo para estudiantes sino para personas interesadas en estudiar ésta tecnología, que en general son jóvenes, la segunda parte de la entrevista se realizó con el fin de recoger datos que aporten al diseño de las

mismas. Lo que resulta pertinente pues se logró un acercamiento con las personas a quien van dirigidas, conociendo sus gustos en cuanto colores, tipografías y medios por las que reciben mejor dicha información.

IMAGENES DE LAS ENTREVISTAS





CONCLUSIONES

1. Durante la realización de este proyecto pude ver que es muy importante que los estudiantes del programa de tecnología en Comunicación Gráfica de la Corporación universitaria Minuto de Dios sede Soacha, necesitan estar más informados sobre los recursos que el programa les ofrece para así contribuir al mejoramiento del mismo.
2. Gracias a las entrevistas realizadas se pudo evidenciar las falencias que tiene el programa y por otro lado la falta de compromiso de parte de los estudiantes a la hora de investigar cuales son los beneficios que tienen por pertenecer al programa de Comunicación gráfica.
3. Como última conclusión, la realización de este proyecto aporato a que conociera más acerca del

programa para así poder aportar al desarrollo y mejoramiento del mismo a través de la creación de piezas las cuales ayudaran a dar a conocer el programa tanto interna como externamente.



BIBLIOGRAFÍA

Mauro Wolf. La investigación de la comunicación de masas, crítica y perspectivas.

file:///C:/Users/usuario/Downloads/modulo-2.pdf

Fernando Vásquez. Rostros y máscaras de la comunicación.

<http://www.eduteka.org/pdfdir/PensamientoCriticoFacione.pdf>

<http://observatorio.ilce.edu.mx/documentos/QuirozVelasco.pdf>

<http://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-ConceptsandTools.pdf>

Santiago Zorrilla. Guía para elaborar la tesis.

Hernández Sampieri Roberto. El inicio del proceso cualitativo.

CONSTANZA", A. L. (2009).

Diseño de un sistema de comunicación visual y de estrategia de difusión para la Cooperativa de Artesanos urbanos Mundart.pdf

"El Saber Ocupa Un Lugar" Lorena Bernis, de la Universidad Abierta Interamericana, de la Facultad de Comunicación, publicada el 21 de abril del 2008.

"LENGUAJE VISUAL PUBLICITARIO COMO SISTEMA DE COMUNICACIÓN EN EL STREET ART: CREACIÓN Y DIFUSIÓN" Bladimir Vega Cedeño de la Universitat Autònoma de Barcelona Bellaterra, la cual fue publicada en al año 2012.,

Psicología de la creación artística. Buenos Aires: Columbia, 1968. ABARCA, J., Matthias Wermke, arte desde el graffiti. Madrid: Urbanario

Michel Foucault, (Table ronde du 20 mai 1978,Dits et Écrits II, 1976-1988)

