

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de scrapbook informativo para estudiantes de nuevo ingreso de la  
carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca**


Trabajo de titulación previo a la  
obtención del título de Licenciada  
en Diseño Gráfico

**Autor:**

Samia Abigail Arias Gallardo

**Director:**

Edgar Marcelo Espinoza Méndez

ORCID:  0000-0002-1223-8126

**Cuenca, Ecuador**

2024-03-06

## Resumen

Este trabajo tiene como objetivo orientar a los estudiantes sobre el seguimiento académico de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, mediante la creación de un scrapbook informativo en el que se detalla las cátedras de cada ciclo con recursos visuales y digitales que proporcionan una mayor interacción con el público objetivo, aplicando la Metodología del Diseño planteada por Ambrose y Harris. Este documento refleja el proceso de la creación del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que consta de tres apartados: El primero resaltando la justificación e importancia, las limitaciones y alcances, además de los fundamentos conceptuales que explican el uso de la metodología y su papel dentro del desarrollo del proyecto. El segundo apartado describe la metodología, se especifica la razón de su uso y se expone el desarrollo del proceso, además del contexto donde se refleja las primeras etapas de creación del proyecto. Finalmente el apartado tres, en el que se desarrolla el proyecto de manera técnica, aplicando los conocimientos obtenidos en todos los años de instrucción universitaria.

*Palabras clave:* scrapbook, diseño editorial, soportes de diseño



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

**Repositorio Institucional:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

### Abstract

This work aims to guide students on the academic progress of the Graphic Design program at the Faculty of Arts of the University of Cuenca. It involves creating an informative scrapbook detailing each semester's courses with visual and digital resources to enhance interaction. The methodology applied follows the design principles proposed by Ambrose and Harris. The document reflects the process of creating the Curricular Integration Project, consisting of three sections: the first section emphasizes the justification, importance, limitations, and conceptual foundations that explain the methodology's role in the project. The second section describes the methodology, and reasons for its use, and process of development, along with the project's initial stages. Finally, the third section technically develops the project, applying the knowledge acquired throughout university instruction.

*Keywords:* scrapbook, editorial design, design supports



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

**Institutional Repository:** <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

## Índice de contenido

<b>Resumen</b> .....	<b>1</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>3</b>
<b>Índice de figuras</b> .....	<b>6</b>
<b>Agradecimientos</b> .....	<b>8</b>
<b>Apartado 1</b> .....	<b>9</b>
Justificación e Importancia.....	9
Delimitación y Alcances .....	10
Fundamentos conceptuales .....	10
<b>Apartado 2</b> .....	<b>12</b>
1. Definición .....	12
a. Brief.....	12
2. Investigación .....	13
a. Modelado de Usuario .....	13
b. Análisis de homólogos .....	15
<b>Apartado 3</b> .....	<b>21</b>
1. Ideación .....	21
a. vLluvia de ideas .....	21
b. Moodboard .....	22
c. Bocetos.....	22
2. Prototipado .....	25
a. Prototipado en papel .....	25
b. Tipografía .....	26
c. Retículas.....	31
3. Selección.....	32
a. Diagramación.....	32
4. Implementación .....	35
a. Maquetación .....	35
b. Resultado final .....	37
<b>Aprendizaje</b> .....	<b>40</b>

# UCUENCA

5

Referencias .....42

Anexos.....44

## Índice de figuras

Figura 01. Modelado de usuario 1 .....	14
Figura 02. Modelado de usuario 2 .....	15
Figura 03. Libro ilustrado Comando Estelar .....	16
Figura 04. Página interiores del libro ilustrado Comando estelar .....	17
Figura 05. Libro ilustrado Bestiario Mitología Ecuatoriana .....	18
Figura 06. Código QR de realidad aumentada .....	19
Figura 07. Libro de Especies nativas del Ecuador en peligro de extinción .....	20
Figura 08. Página interior del libro Especies nativas del Ecuador en peligro de extinción....	21
Figura 9. Lluvia de ideas .....	22
Figura 10. Moodboard del proyecto .....	23
Figura 11. Bocetos realizados a mano .....	23
Figura 12. Prueba de tamaños .....	24
Figura 13. Prueba de usabilidad .....	26
Figura 14. Primera prueba tipográfica .....	27
Figura 15. Segunda prueba tipográfica .....	28
Figura 16. Tercera prueba tipográfica .....	29
Figura 17. Cuarta prueba tipográfica.....	30
Figura 18. Ejemplo de plantilla de reticulación de introducción y datos generales.. .....	31
Figura 19. Ejemplo de plantilla de reticulación de un ciclo .....	32
Figura 20. Ejemplo del primer diseño de plantilla .....	33
Figura 21. Ejemplo de plantilla de disposición adecuada.....	34
Figura 22. Plantilla de línea de tiempo .....	35
Figura 23. Desarrollo de la diagramación en Adobe Illustrator .....	36
Figura 24. Desarrollo de la diagramación en Adobe Indesign .....	36
Figura 25. Diseño de portada del scrapbook con UV selectivo .....	37
Figura 26. Diseño de páginas interiores correspondientes a Quinto Ciclo.....	38
Figura 27. Diseño de página poster .....	38
Figura 28. Diseño de páginas interiores correspondientes a Tercer Ciclo .....	39
Figura 29. Diseño de portada y páginas interiores correspondientes a Sexto Ciclo... .....	39



## Agradecimientos

Quiero agradecer a mis papás por su amor y sacrificio, especialmente a mi mami que ha sido un apoyo incondicional desde siempre. A mis perritas Maya y Luna por acompañarme en mis desvelos. A mi familia por nunca soltarme. A mis personas favoritas, Mateo por su cariño y comprensión y a mis mejores amigas Joseline y Jennifer quienes me han apoyado desde mucho antes de empezar esta etapa. A mis amigos Tomacocos: Rafaela, Paul, Jacobo, Samantha, Paula y Cristián, por ser una de las razones para permanecer en este camino y sentirme feliz de estar con las personas correctas. A mi tutor, Marcelo que ha sido un mentor y ejemplo durante el transcurso de esta etapa académica. Y a todos aquellos que alguna vez estuvieron dentro de mi vida y me brindaron su apoyo.



## Apartado 1

### Justificación e Importancia

En la actualidad las carreras artísticas se han visto menos visibilizadas en la sociedad, dando como resultado que muchos estudiantes al momento de ingresar a la universidad opten por carreras más convencionales (J. Machado 2022).

La enseñanza de las Artes es fundamental en aspectos intelectuales, socioculturales y emocionales que ayudará a los y las estudiantes en el desarrollo de una actitud crítica, reflexiva y cognitiva. Debemos comprender cómo el Diseño Gráfico se ha convertido en una disciplina multifuncional, desempeñando papeles más versátiles y no únicamente limitarse a la puesta en escena, sino también a un nivel comunicacional y sobre todo de producción, encargándose de temas mucho más amplios como la dirección creativa, artística, coordinación de proyectos, manejo de imágenes empresariales y personales. (Ambrose y Harris, 2010)

La Universidad de Cuenca hace aproximadamente 23 años, preocupada por fortalecer las manifestaciones artísticas de Cuenca, ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad, crea la carrera de Diseño Gráfico, regida por la Facultad de Artes.

La difusión de la carrera de Diseño Gráfico, cuenta con una página web en la cual se puede visualizar la descripción, perfil profesional, campo ocupacional y la malla curricular, siendo esta última muy general, de difícil comprensión creando dudas en los estudiantes sobre los contenidos de las cátedras.

Por esta razón, es necesario diseñar un material informativo que les sirva al momento de iniciar la carrera como durante el transcurso de la misma y para su vida laboral. Se debe recalcar que esta carrera cuenta con un extenso perfil profesional que los estudiantes desconocen hasta el momento de optar por un itinerario.

La finalidad de este proyecto es crear un scrapbook informativo, acompañado de un adecuado uso de soportes y tecnologías de impresión, el cual debe ser amigable y de fácil comprensión, para los estudiantes que se encuentran cursando la Unidad Básica o la Unidad Profesional, la cual permitirá conocer oportunamente los contenidos de las asignaturas que se desarrollan en el transcurso de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

## **Delimitación y Alcances**

Los contenidos se enfocarán en priorizar las materias que forman parte de la columna vertebral de la carrera, sin dejar de lado la importancia de las materias aledañas que complementan el aprendizaje de los estudiantes.

Además se reflejan diversos proyectos desarrollados por los estudiantes en cada una de las asignaturas de la carrera, demostrando las habilidades y capacidades desempeñadas durante el proceso académico de cada ciclo.

Se desarrollará un procedimiento narrativo de tipo infográfico que cuente de manera cronológica la malla curricular actual de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca.

El alcance al que se pretende llegar es: el diseño del sistema gráfico del scrapbook y la creación e impresión de un prototipo físico de tamaño real y también una versión digital, con el objetivo de que aporte como un material informativo y de apoyo para los estudiantes de nuevo ingreso, que les permita conocer y tener una guía mucho más clara de cómo será su trayecto en la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

## **Fundamentos conceptuales**

El uso de la Metodología del Diseño de Ambrose y Harris (2010), es una herramienta necesaria, que todo estudiante de Diseño Gráfico debería conocer y aplicar, porque cuenta con un sistema de diversas fases en el cual permite crear proyectos de diseño desde cero consiguiendo resultados satisfactorios. Al contar con sus pasos bien definidos y demostrar la importancia de cada uno, prioriza el entendimiento al público objetivo para comprender las necesidades y de esa manera resolver los requerimientos y problemáticas.

La metodología aplicada permite el flujo de la creatividad, la cual es una herramienta fundamental para los diseñadores, sin embargo entendemos a la creatividad como una base de investigación empírica con ciertos conocimientos de teoría y experimentación, considerándose como una característica propia. (Ricarte, 1998)

Por esta razón, el sistema nos permite crear de una manera innovadora y a su vez organizada, entendiendo que no es una limitante sino una guía que permite un trabajo o resultado creativo bien estructurado.

Comprendemos como en editorial es muy necesario el uso de retículas, sin embargo por la amplitud del proyecto se buscó una solución a generar un sistema de retículas sin necesariamente tener una retícula permanente. Esto se obtuvo mediante el estudio del libro *Diseñar con y sin retícula* de Timothy Samara (2005). Donde demuestra diversas maneras de generar elementos editoriales, creando sistematizaciones que funcionan siempre y cuando cumplan un propósito.

Entendemos como para realizar un proyecto organizado y esquematizado es necesario el uso de procesos y metodologías que aporten y se adapten a nuestras necesidades, en este caso, tanto la metodología de Ambrose y Harris (2010) como la estructura de Samara son ideales para la creación de este trabajo editorial

## Apartado 2

### Breve introducción a la metodología

#### a. Metodología

Para el desarrollo de este trabajo de titulación, se estableció el uso de la metodología de Ambrose y Harris (2010), misma que se basa en la división de fases para la creación de un proyecto de diseño, estas fases se dividen en: definición, se plantea el problema y generan bases de conocimiento; posteriormente desarrollar la investigación, analizando causas y antecedentes de la problemática; ideación, en la cual se propone lluvia de ideas, mood boards y bocetajes; prototipo, se genera un concepto y bocetos que aporte a la solución de la problemática; la selección, es el resultado aplicado; ponerlo en práctica a manera de simulación con la implementación del scrapbook, de esa manera concluyendo con el aprendizaje, visualizando el uso y funcionalidad de la metodología seleccionada.

Además del uso de los conceptos fundamentados en el libro de Timothy Samara *Diseñar con y sin retícula* (2005), el cual permitió una comprensión para crear una retícula que se acopla con el concepto del scrapbook.

#### b. Entender el concepto

##### 1. Definición

###### a. Brief

El Brief es el documento que contiene la información necesaria para dar marcha a un proyecto, de esta manera se determinan estrategias óptimas para generar resultados que nos permitan un mejor alcance con nuestro público. (Rhon, 2012).

Se estableció un público objetivo de diferentes edades y ciclos de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, esto con la finalidad de tener una apreciación más amplia de los temas que desconocen en las diversas fases de la carrera para comprender de mejor manera y solventar dudas frecuentes.

En este paso se elaboró una encuesta anónima mediante la plataforma de Google Formularios, la cual consta de catorce preguntas, (como se puede observar en el anexo A) para evaluar el entendimiento de los estudiantes con respecto a la malla curricular. De igual

manera se consultó sobre su conocimiento con respecto a productos editoriales interactivos y los diferentes soportes digitales que existen.

El resultado de esta encuesta permitió conocer los temas en los que se debe enfatizar la información, y a su vez conocer cuáles son los soportes de diseño que conocen de mejor manera, con el fin de tener un resultado que se adecue a sus necesidades, siendo accesible para su entendimiento y comodidad.

Por lo tanto, se decidió que el lenguaje a utilizar sea en primera persona, generando aproximación y confianza con los estudiantes que interactúen con el scrapbook. En cuestión de tamaños, con las evaluaciones pertinentes se estableció un formato cuadrado por la comodidad al momento de leerlo.

El contenido debe ser comprensible y concreto mediante el uso de diversos recursos gráficos, presentándose mayoritariamente de forma visual y amigable, esto con el fin de ser directos y no cansar con la sobrecarga de información, pero brindando apoyo visual que complementa a los textos. Además de incluir en la presentación de la estructura curricular ejemplos de proyectos que se realizaron en diversos ciclos de la carrera, para motivar y demostrar a los estudiantes las diferentes habilidades y trabajos que pueden llegar a realizar en su camino académico.

Es importante resaltar que dentro del producto editorial, consta la inclusión de soportes y tecnologías digitales tales como códigos QR e imágenes que posean realidad aumentada para un resultado mucho más interactivo.

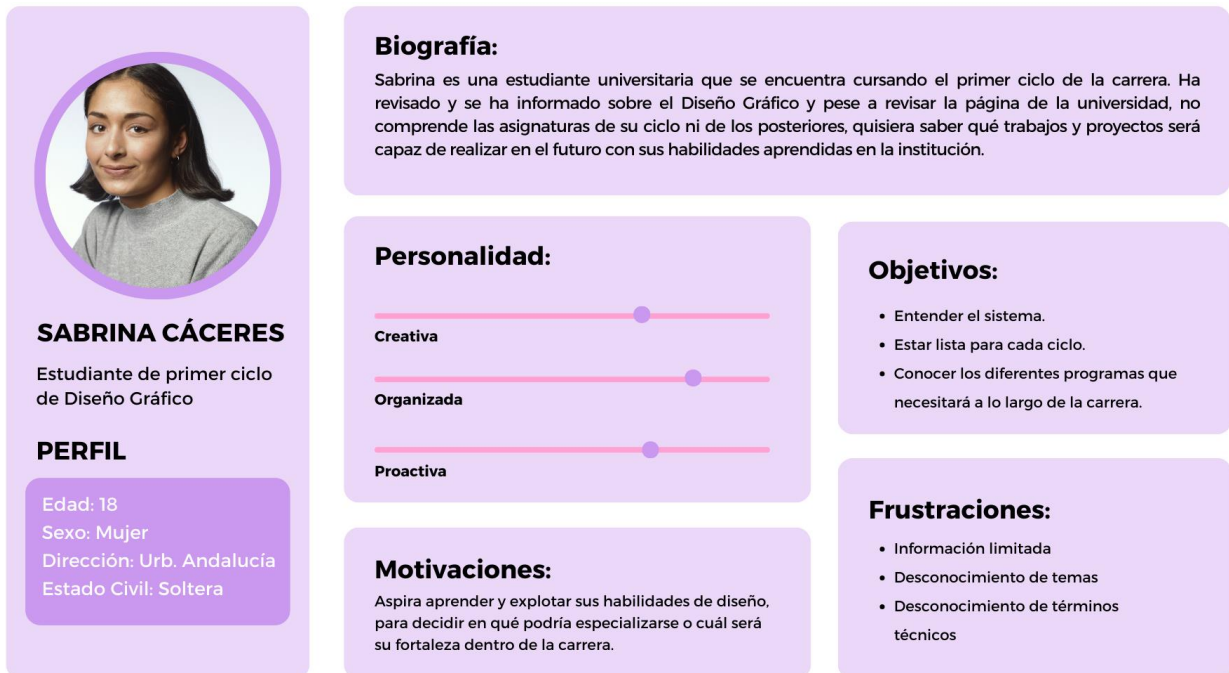
## **2. Investigación**

### **a. Modelado de Usuario**

Se establecieron dos usuarios con características similares a la de estudiantes que se encuentran cursando el primer ciclo de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes en la Universidad de Cuenca. Se refleja información personal como edad, sexo, dirección y estado civil; la descripción de una pequeña biografía de la persona, que refleja su vínculo con la problemática; un cuadro de personalidad, con los puntos de creatividad, organización y proactividad que se marcan con un cuadro de avance; las motivaciones, de proyecciones como estudiantes de Diseño y en el ámbito profesional; finalmente los objetivos y frustraciones que están relacionados a la problemática planteada previamente.

**Figura 01**

*Modelado de usuario 1*



**Figura 02**

*Modelado de usuario 2*



## b. Análisis de homólogos

Para el proceso de análisis de homólogos se realizó considerando tres instancias de evaluación, la forma, hace referencia a los componentes visuales de un proyecto como la composición, cromática, tipografía, concepto; función, se refleja la comunicabilidad del producto; finalmente tecnología señala los elementos de software o hardware que se usaron en la creación del producto. Se analizaron tres homólogos como referencia para este proyecto, comparten características muy importantes como la interactividad y la enseñanza.

### Primer homólogo

**Título:** Comando Estelar

**Autor:** Sebastián Ramón Lazo

**Año:** 2020

### Figura 03

*Libro ilustrado Comando estelar*



## Forma

Las ilustraciones son estilo caricatura, el tono comunicacional es alegre, usa una paleta cromática acertada al tener colores vibrantes que generan ese contraste entre el espacio oscuro y resaltando a los planetas. Además el aporte de la tipografía en san serif, fácil de leer.

## Función

Es un libro ilustrativo didáctico para niños con respecto al sistema solar. Enseña mediante textos cortos y el uso de elementos como el uso de gafas 3D, stickers y recortes.

## Tecnología

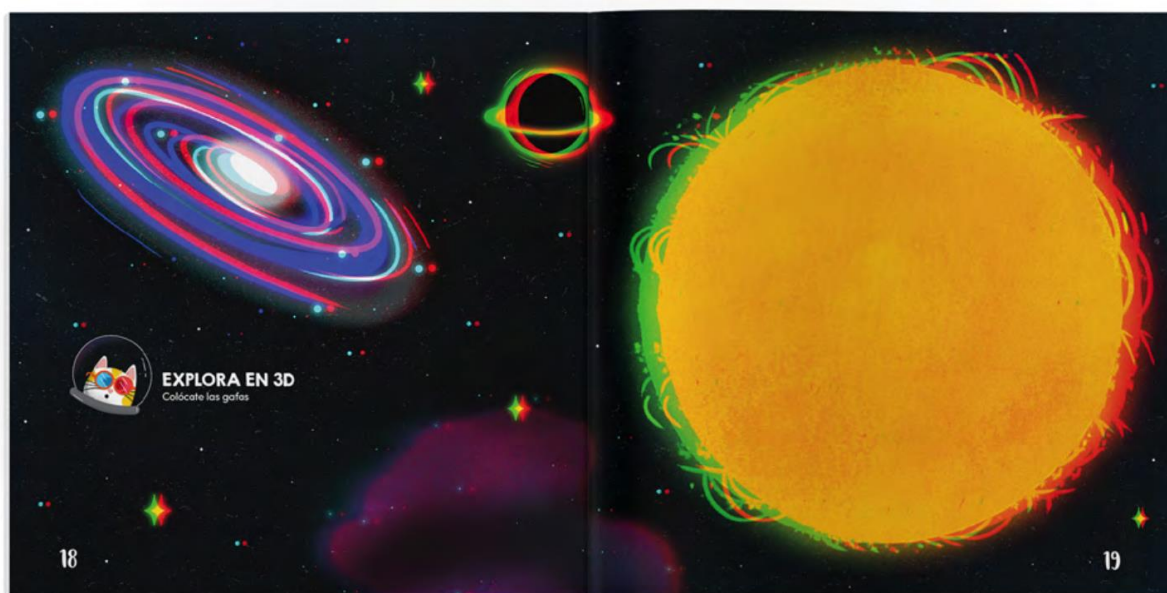
**Terminado:** Cubierta de tapa dura, papel de caña de 216 gr laminado y adhesivos de propileno con troquelado. Versión de PDF interactivo.

**Tamaño:** 25 cm x 25 cm

**Páginas:** 44 páginas

## Figura 04

*Página interiores del libro ilustrado Comando estelar*





## Segundo homólogo

**Título:** Diseño de un producto editorial interactivo que aporte al aprendizaje en niños acerca de la Mitología Ecuatoriana.

**Autor:** Juan Carlos Quezada Sagbay

**Año:** 2019

## Figura 05

*Libro ilustrado Bestiario Mitología Ecuatoriana*



## Forma

Cuenta con una paleta de colores brillantes y contrastantes para resaltar. Usa una tipografía sans serif para mayor legibilidad, además el estilo de ilustración es 3D Cartoon que funciona bien con su público objetivo.

## Función

La información es corta y adecuada para el público conformado por niños, por lo que permite la fácil comprensión apto para las edades establecidas.

## Tecnología

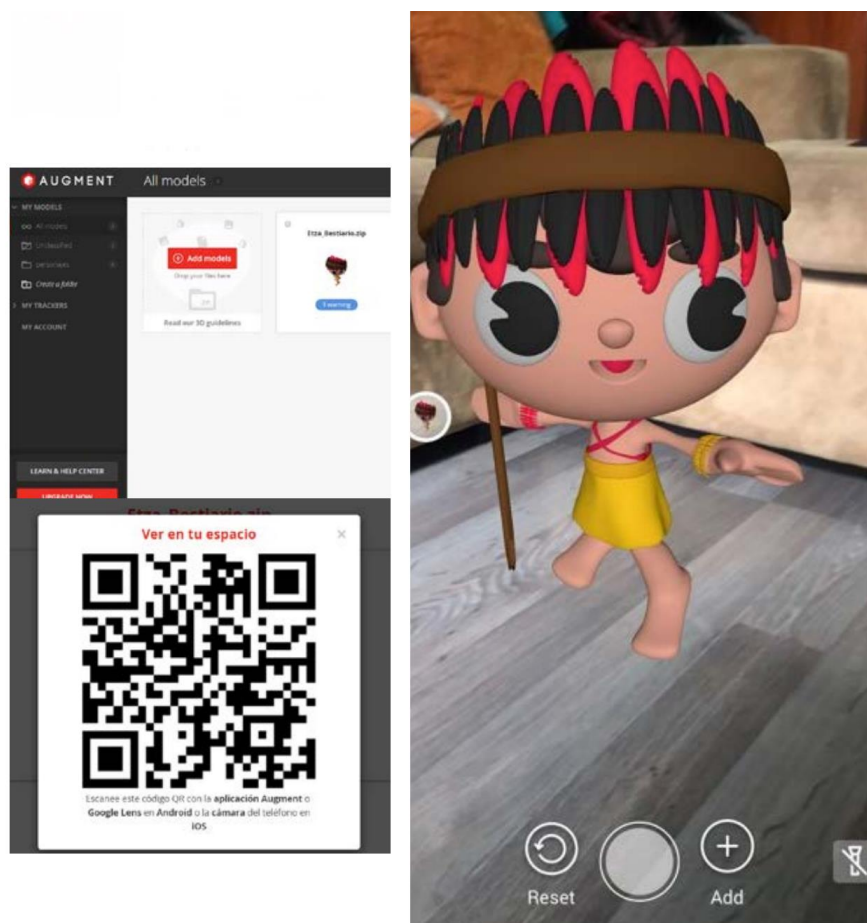
**Terminado:** Impresión digital. Papel couché de 300 gr

**Tamaño:** 24 cm x 24 cm

**Páginas:** 24 páginas

## Figura 06

*Código QR de realidad aumentada*



*Nota:* Recurso de realidad aumentada de una página interior del libro.

## Tercer homólogo

**Título:** Especies nativas del Ecuador en peligro de extinción

**Autor:** Pedro José Játiva

**Año:** 2017

## Figura 07

*Libro de Especies nativas del Ecuador en peligro de extinción*



## Forma

El estilo de las ilustraciones es realista, la cromática se mantiene en tonos verdes aludiendo a la flora de los hábitats. Con la inclusión de materiales didácticos entretenidos.

**Función**

Los recursos dinámicos son muy creativos y diversos, además del uso de un logotipo que permite reconocer al producto. Su lenguaje es acorde a un público de más edad como jóvenes y adolescentes.

**Tecnología**

**Terminado:** Impresión offset con tintas biodegradables.

**Tamaño:** 22,9 cm x 17,8 cm

**Páginas:** 44 páginas

**Figura 08**

*Página interior del libro Especies nativas del Ecuador en peligro de extinción*



*Nota:* Las páginas se desarrollaron creando páginas negras con fondo blanco mediante troqueles que al pasar una linterna refleja la ilustración de los animales.

En conclusión se eligió estos homólogos por su interactividad y la adaptación con su público objetivo, enfocando su característica educativa. Mediante el uso de diferentes herramientas y soportes de diseño creativos que mejoran la experiencia y se transforman en un producto recurrente que permite a los usuarios usarlo de manera más frecuente.

## Apartado 3

### Ideación, evaluación e implementación

En esta etapa se plantean las bases para empezar una estructuración del proyecto, con una investigación, las entrevistas y análisis creados, permitiendo desarrollar el producto de forma eficiente.

#### 1. Ideación

##### a. Lluvia de ideas

Se anotaron varias ideas relacionadas, para posteriormente discernir las mejores opciones palabras y conceptos claves, que aporten al desarrollo de la idea principal para estructurar y establecer un estilo a fin de materializar el producto editorial.

**Figura 9**

*Lluvia de ideas*

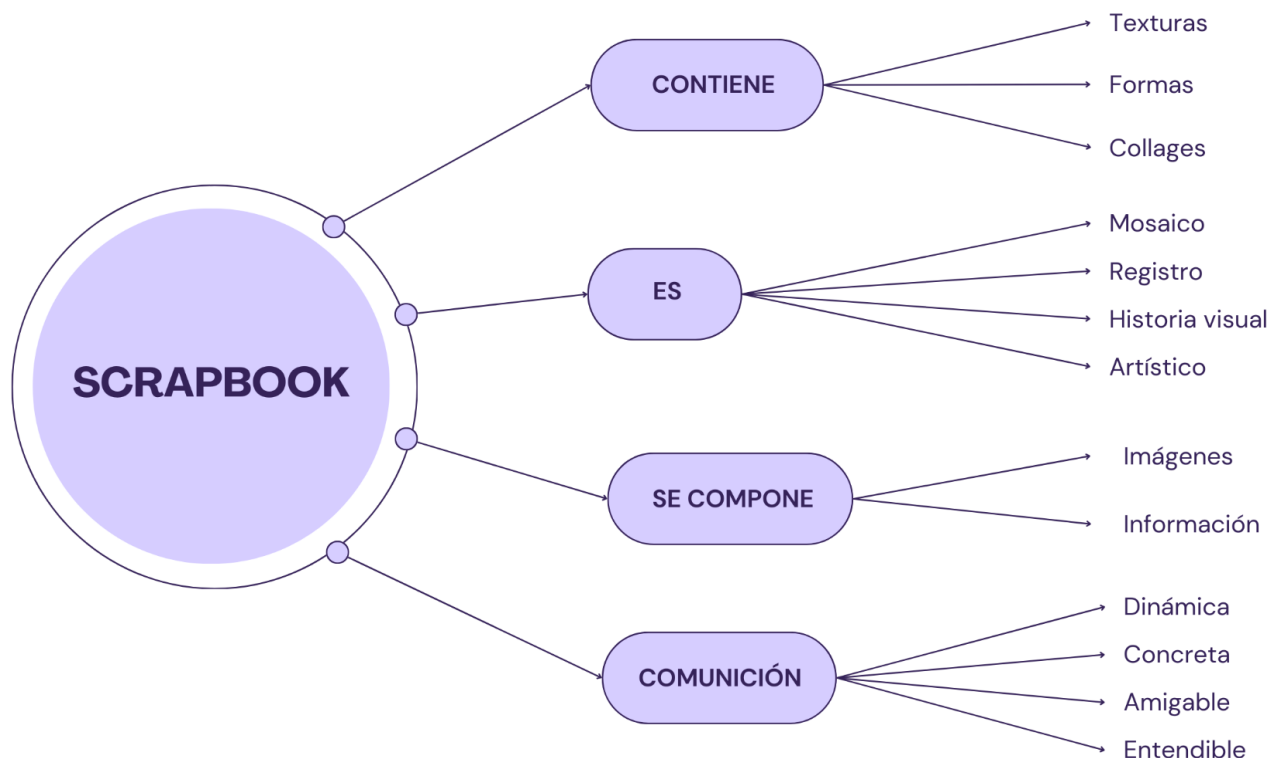
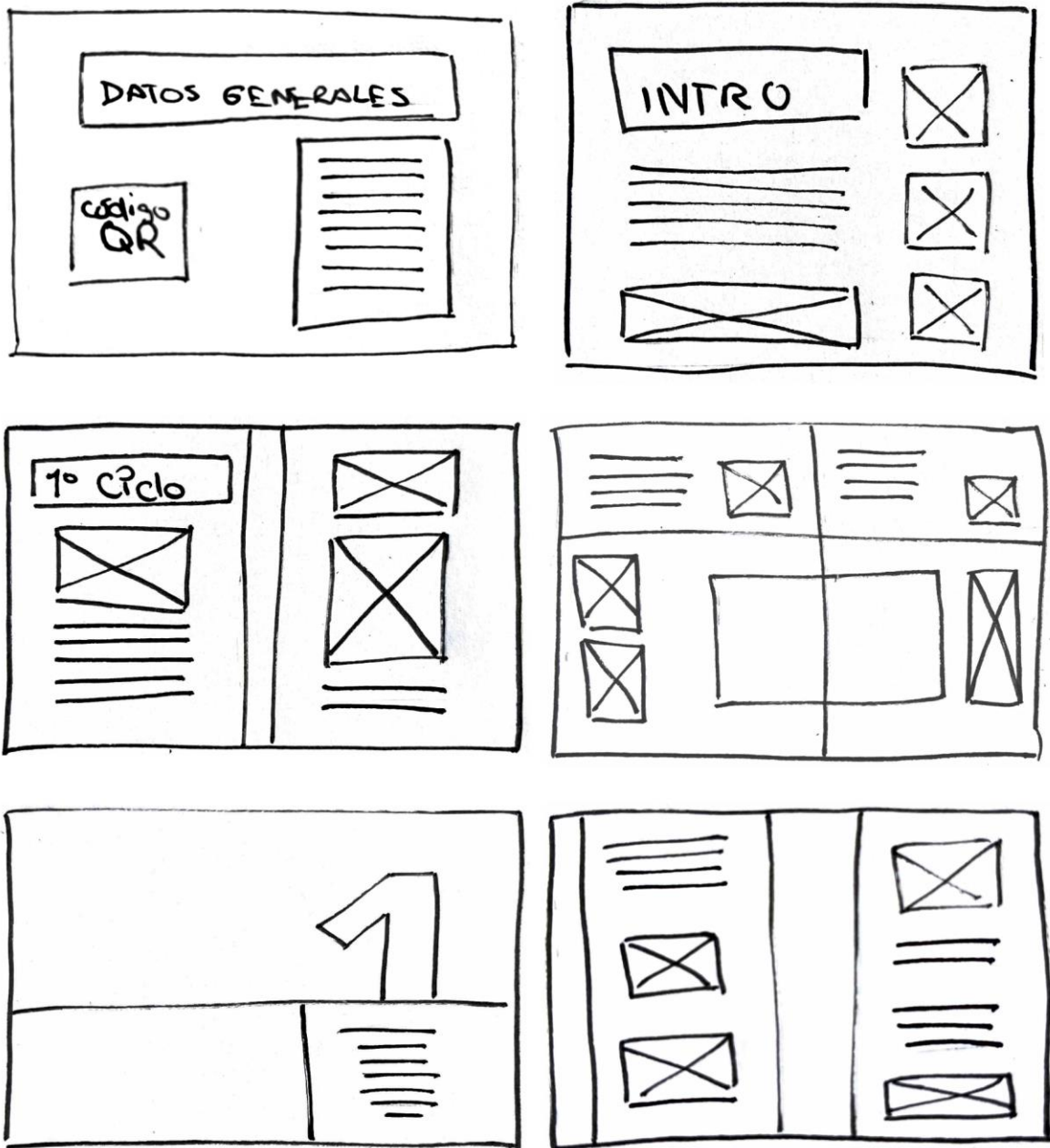




Figura 11

*Bocetos realizados a mano*

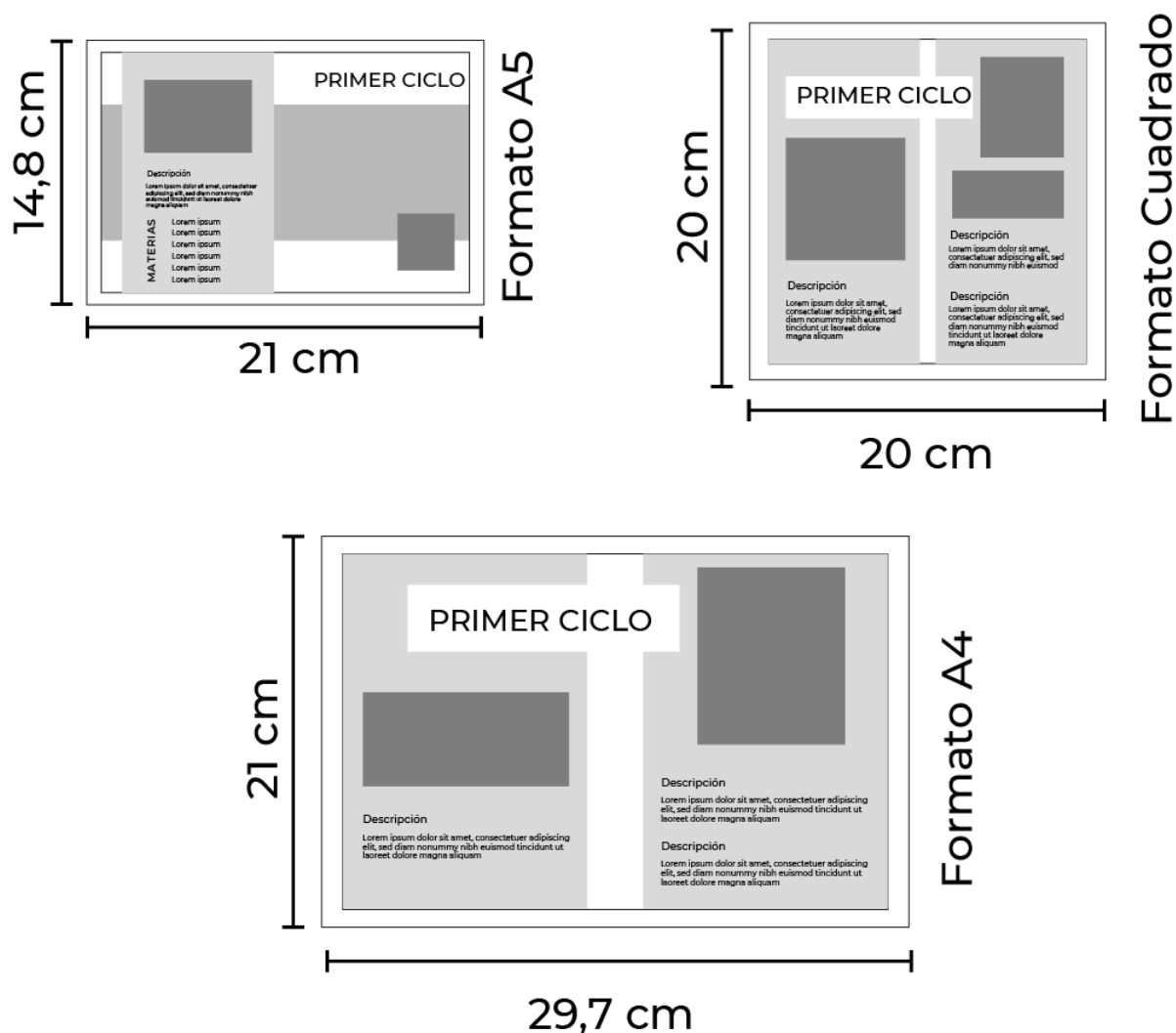


*Nota:* Bocetos de diferentes secciones del scrapbook a escala para comprobar la disposición de información.

Posteriormente, se usó una retícula provisional para hacer pruebas de tamaño, generando tres tipos, el primero con un formato A4 con disposición vertical, luego, un tamaño A5 con disposición horizontal y como tercera opción un formato cuadrado de 20x20 cm.

**Figura 12**

*Prueba de tamaños*



*Nota:* Demostración de los diferentes formatos y distribución de información.

Con estas pruebas, se pudo realizar una evaluación con los usuarios para escoger la mejor opción, de las cuales optamos por el formato cuadrado como el más eficaz, por su complejión, distribución de información, legibilidad y transportabilidad.



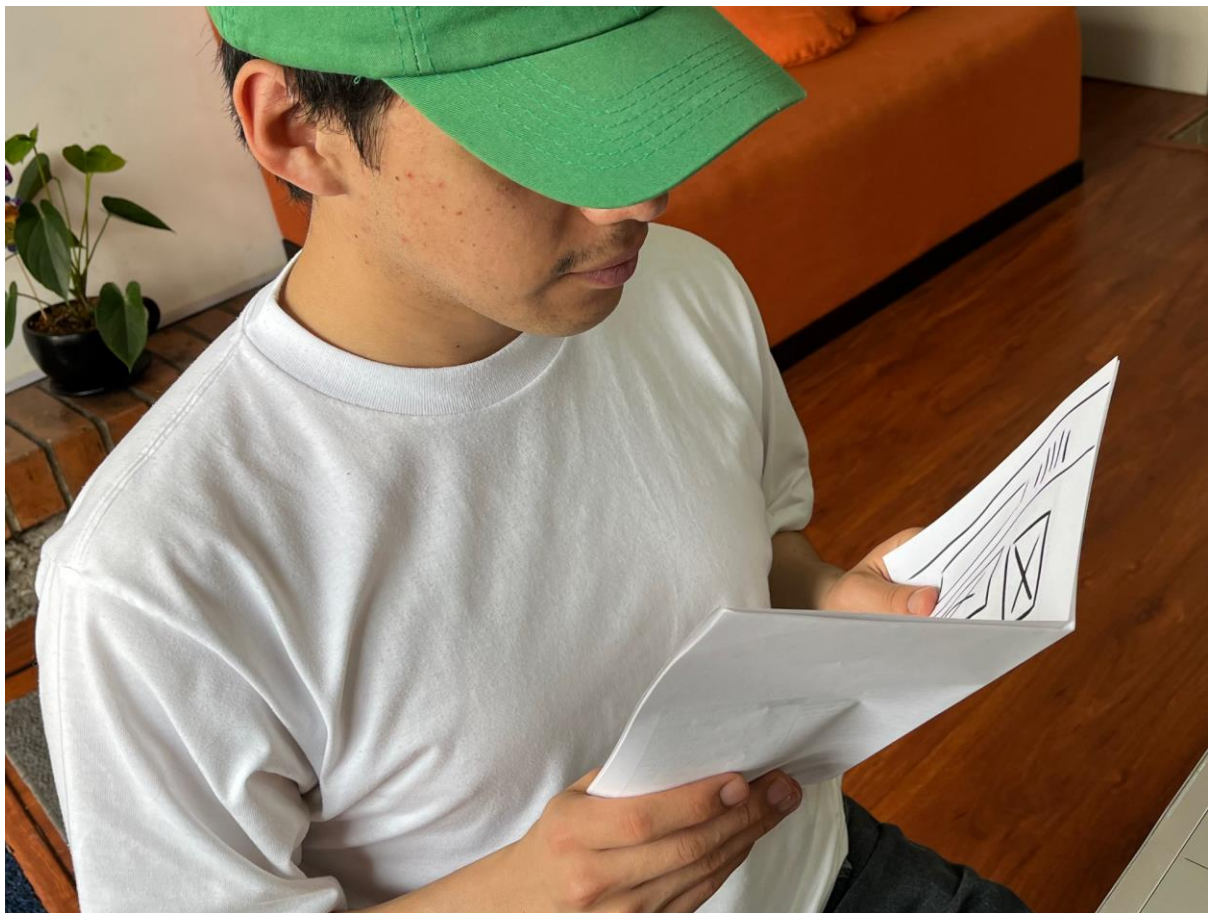
## 2. Prototipado

### a. Prototipado en papel

Una vez con la información necesaria con respecto al contenido y forma, se creó una versión en tamaño real para las pruebas de usabilidad, descartando elementos que no funcionaban, haciendo adecuaciones de tamaños y estructuras de ciertas hojas, y finalmente también evaluando el contenido y los soportes de impresión.

#### Figura 13

*Prueba de usabilidad*



*Nota:* Usuario analizando el prototipo del scrapbook, la información y la disposición.

## **b. Tipografía**

Se desarrollaron varias propuestas de combinaciones de familias tipográficas, tomando en cuenta puntos como mejor legibilidad, manejo de jerarquías y adaptación de los temas, con el fin de encontrar la ideal para el proyecto.

Figura 14

Primera prueba tipográfica

Encabezado

INTRO

Subtítulo

Cuerpo de texto.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

*CaramelandVanilla*

ABCDEF GHIJKLMNŃOPQ  
 RSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnñopqrstuv  
 wxyz  
 1234567890...:~^'""\*+@\  
 \$%&'()\*=¿?

c: regular

COMFORTAA

ABCDEF GHIJKLMNŃOPQ  
 RSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnñopqrst  
 uvwxyz  
 1234567890...:~^'""\*+@\  
 \$%&'()\*=¿?

c: bold  
 c: semibold  
 c: medium  
 c: regular  
 c: light

Nota: Primera prueba con el uso de dos familias tipográficas. Encabezados e introducción pertenecen a la tipografía *CaramelandVanilla* Regular y los subtítulos y cuerpo de texto con la familia tipográfica de *Comfortaa* en Bold y Regular.

Figura 15

Segunda prueba tipográfica

**ENCABEZADO** **INTRO**

Subtítulo

Cuerpo de texto.  
 Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Shadow Into Light Two s: regular  
 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 . , ; - ^ ' " \*  
 + @ \ \$ % & ( ) = z ?

Patrick Hand p: regular  
 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 . , ; - ^ ' " \* + @ \ \$ % &  
 ( ) = z ?

Nota: Segunda prueba con el uso de dos familias tipográficas. Encabezados e introducción pertenecen a la tipografía *Shadow Into Light Two* Regular y los subtítulos y cuerpo de texto con la tipografía *Patrick Hand* en Regular.

Figura 16

Tercera prueba tipográfica

ENCABEZADO

# INTRO

## Subtítulo

Cuerpo de texto.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

**STRONGARM**

**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 . , ; - ^ ` " \* + @ \ \$ %**  
**¶ & ( ) = ¿ ?**

**Agdasima**

**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 . , ; - ^ ` " \* + @ \ \$ %**  
**& ( ) = ¿ ?**

**C: BOLD**  
**C: SEMIBOLD**  
**C: MEDIUM**  
**C: REGULAR**

**a: bold**  
**a: regular**



Nota: Tercera prueba con el uso de dos familias tipográficas. Encabezados e introducción pertenecen a la familia tipográfica *Strongarm* y los subtítulos y cuerpo de texto con la familia tipográfica de *Agdasima* en Bold y Regular.

Figura 17

Cuarta prueba tipográfica

ENCABEZADO

INTRO

Subtítulo

Cuerpo de texto.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

COOLDEX

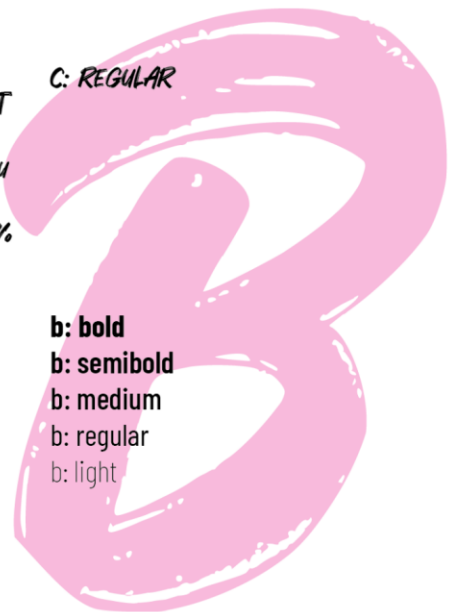
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST  
 UVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLMNñOPQRSTU  
 VWXYZ  
 1234567890.,;:-^'""\*+@\\$%&  
 &()=¿?

C: REGULAR

Barlow Condensed

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmñopqrstuvwxyz  
 1234567890.,;:-^'""\*+@\\$%&()=¿?

b: bold  
 b: semibold  
 b: medium  
 b: regular  
 b: light



Nota: Cuarta prueba con el uso de dos familias tipográficas. Encabezados e introducción pertenecen a la tipografía *Cooldex Regular* y los subtítulos y cuerpo de texto con la familia tipográfica de *Barlow Condensed* en Bold, Regular y light.

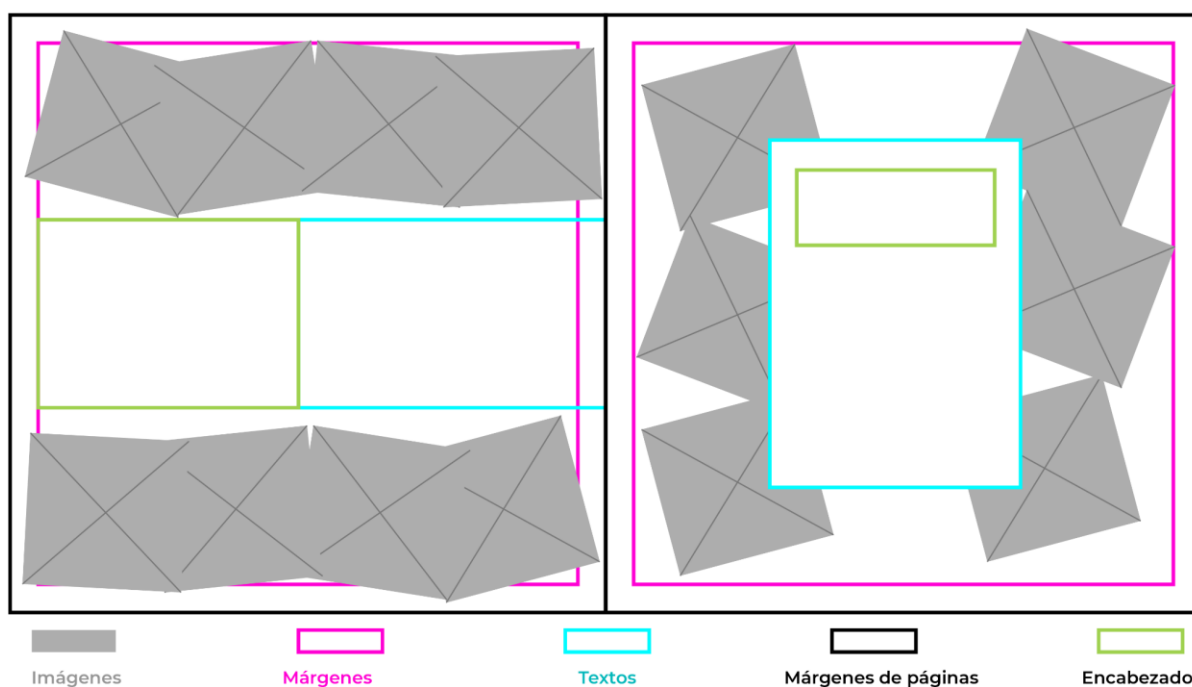
## c. Retículas

En base a la teoría de Samara, se llegó a la conclusión de que la retícula que más se adapta al tipo de proyecto y la manera de presentar que se quiere explotar del mismo, es mediante la deconstrucción de una retícula de columnas en un collage sistemático.

Se crearon diversas plantillas de reticulación: las hojas de introducción y datos generales se constituyen únicamente de una columna. Las páginas de información de cada ciclo se distribuyen en cuatro hojas, la primera página de cada ciclo consta de una columna, mientras que las tres páginas restantes se dividen en 2 columnas sin tener una estructura rígida. Como extra están las páginas de la línea de tiempo (expandible) y los proyectos de los ciclos 1, 4, 7 y 9, las cuales tienen su propia plantilla variable que se adapta a las necesidades de visualización y comprensión.

**Figura 18**

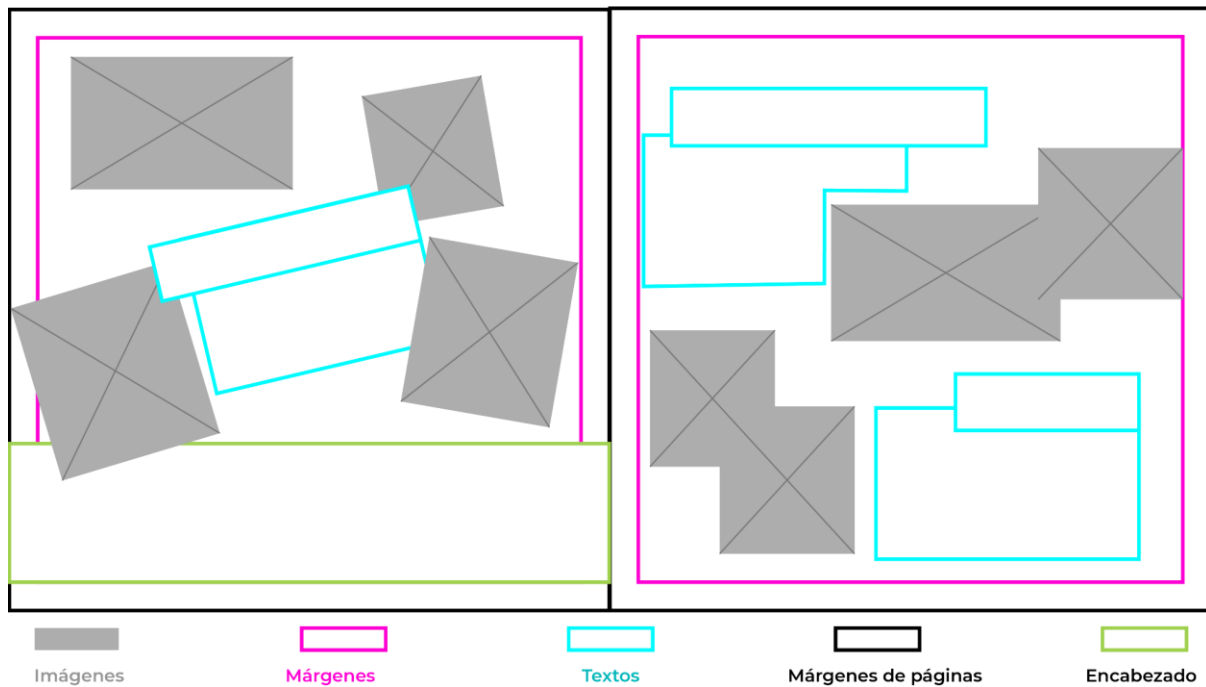
*Ejemplo de plantilla de reticulación de introducción y datos generales.*



*Nota:* Se demuestra la estructuración de la retícula del apartado de introducción a la izquierda y de datos generales al lado derecho.

**Figura 19**

*Ejemplo de plantilla de reticulación de un ciclo*



*Nota:* Estructura de las primeras dos páginas de un ciclo.

Esta diagramación refleja un aparente caos pero a la vez un orden de estructura que alude a la idea de movimiento y versatilidad, creando ese toque juvenil e innovador que permite crear una estructura única, para así generar una dinámica interactiva entre el usuario y el scrapbook.

### 3. Selección

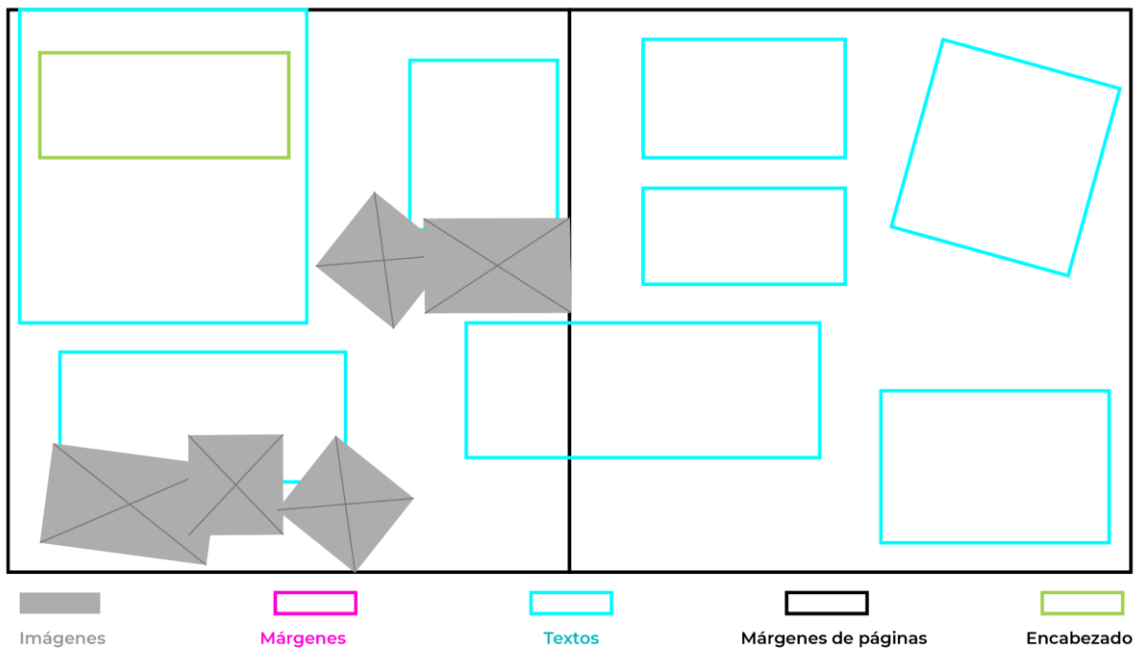
#### a. Diagramación

Para el proceso de diagramación se consideraron los siguientes puntos: se estableció como primera instancia el uso de dos hojas, lo que resultó en una diagramación más compacta que no daba mucho espacio a recursos visuales, por lo cual se decidió usar cuatro hojas por cada ciclo, distribuyendo la información de una manera amplia, dando como prioridad a la asignatura de la columna vertebral de cada ciclo y también generando espacios de personalización.



**Figura 20**

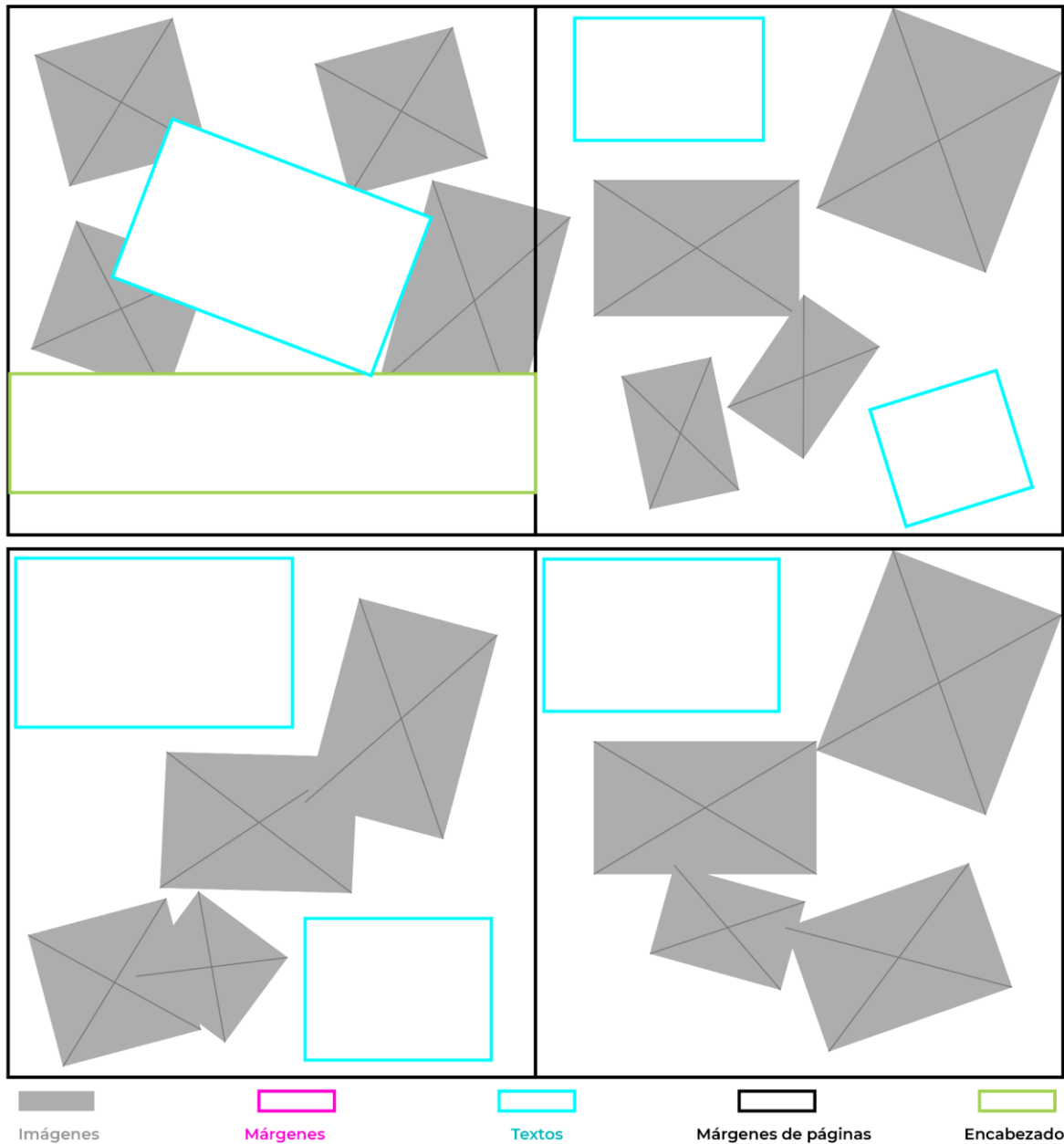
*Ejemplo del primer diseño de plantilla*



*Nota:* Esta plantilla corresponde a en su totalidad a un ciclo.

**Figura 21**

*Ejemplo de plantilla de disposición adecuada*

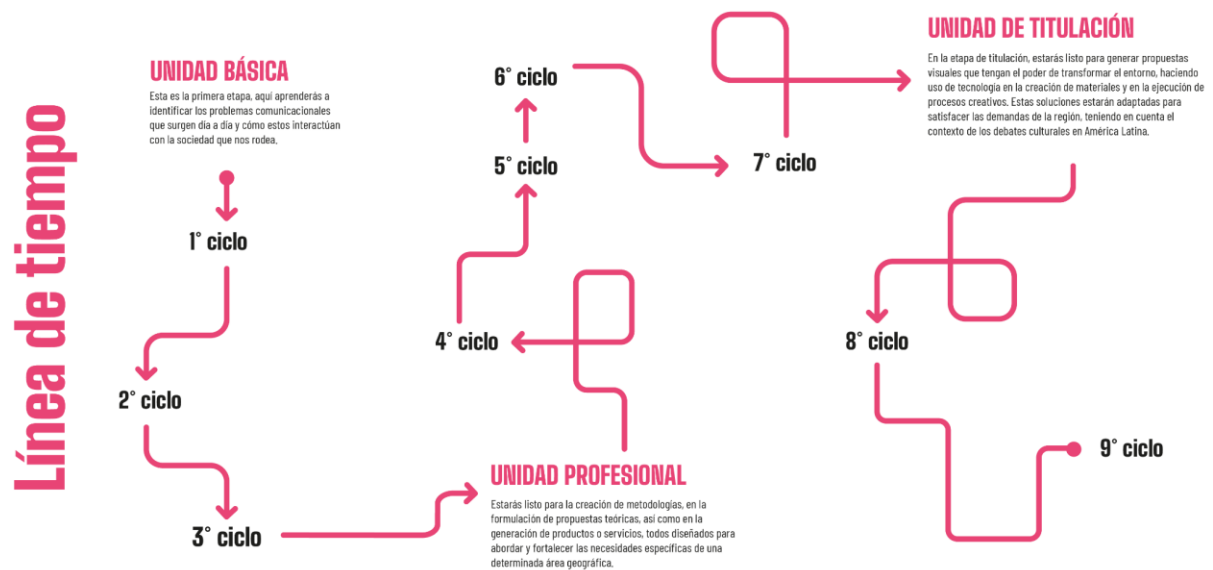


*Nota:* Se ejemplifica la adecuación de la distribución de información de cuatro páginas.

Como extra, se optó por la extensión de dos hojas al final de los ciclos 1,4,7 y 9, como una galería o espacio interactivo con el usuario, así también como una línea del tiempo diagramada en una hoja expandible.

Figura 22

Plantilla de línea de tiempo



## 4. Implementación

### a. Maquetación

Una vez desarrollados todos los pasos anteriores, se procedió con el proceso de maquetación. Se utilizaron dos programas del paquete Adobe, Illustrator e InDesign. La portada, el pop-up y la hoja extensible por su estructura se elaboró en Illustrator, mientras que el resto de páginas que mantenían la misma disposición se realizó en InDesign. Para esto fue necesaria la creación de un machote a escala como guía para la imposición de las hojas, al tener un terminado grapado a lomo, era necesario este paso.

Figura 23

Desarrollo de la creación en Adobe Illustrator.

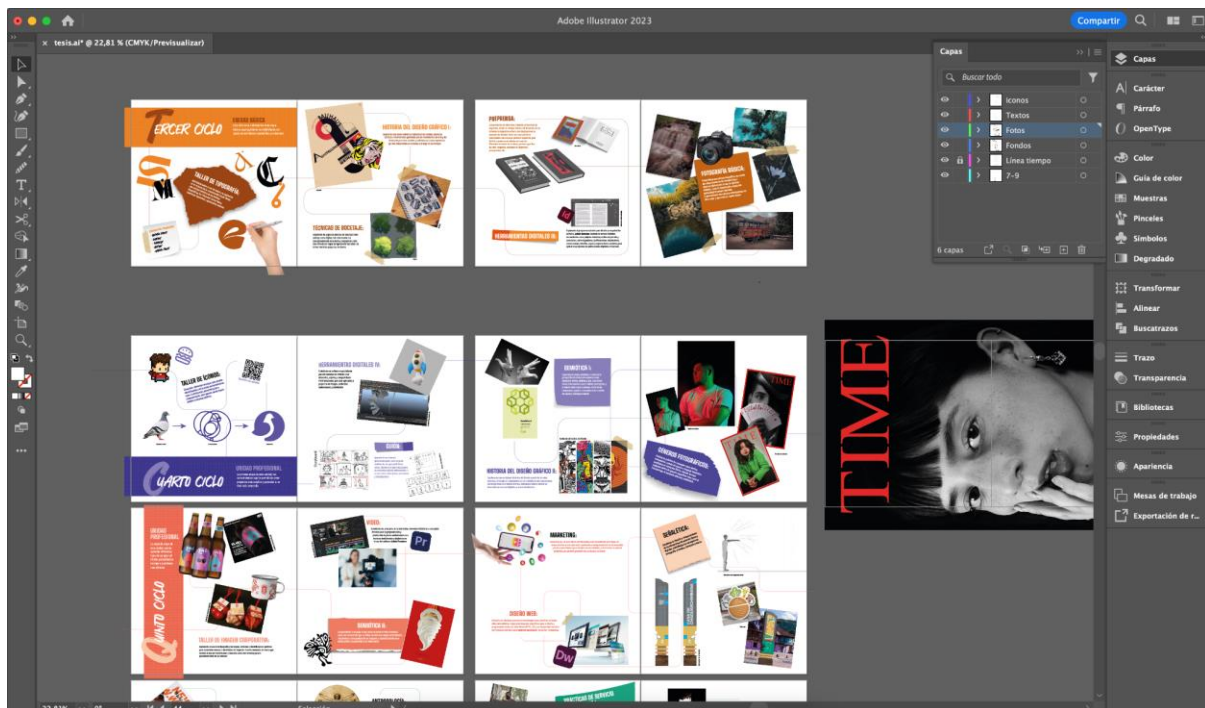
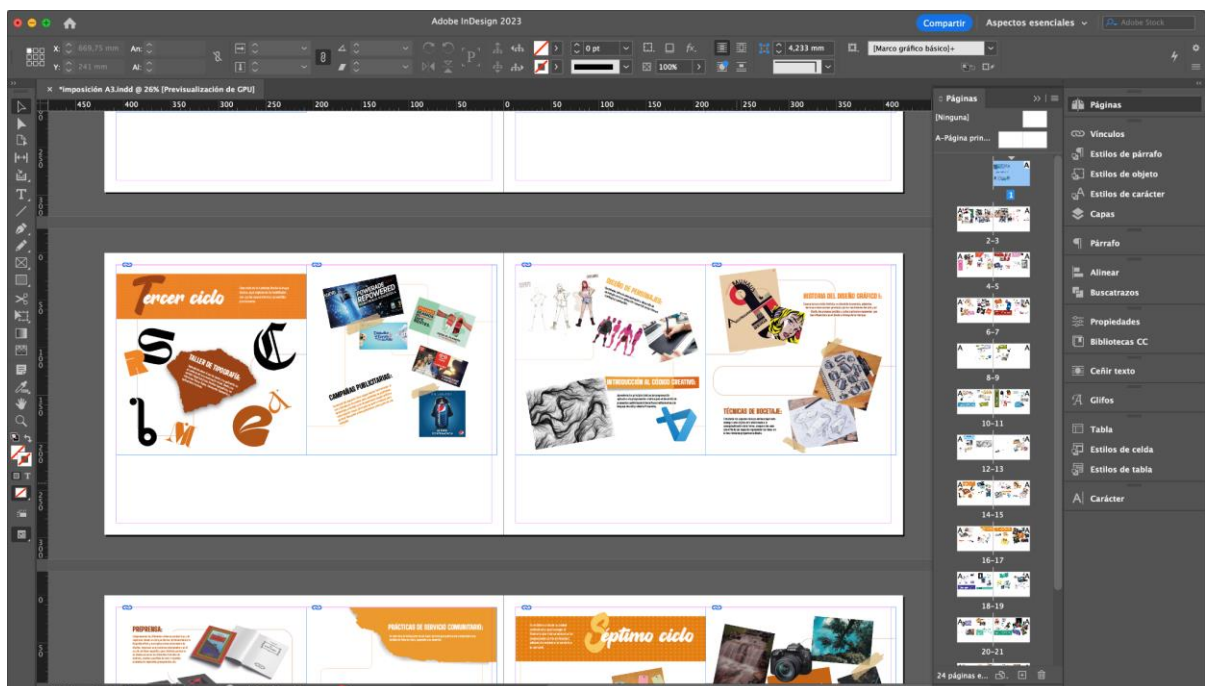


Figura 24

Desarrollo de la diagramación en Adobe Indesign.



Está compuesto por 46 páginas interiores impresas en papel bond de 120 gramos, además de unas hojas interiores en papel couché de 90 gramos. La portada se imprimió en una cartulina dúplex con UV reservado.

El costo de elaboración de un ejemplar de este prototipo es de aproximadamente \$30 dólares, sin embargo el costo del mismo podría reducirse significativamente al realizarse en la imprenta de la institución.

## **b. Resultado final**

Obtenemos un scrapbook informativo, el cual es visualmente llamativo e interactivo con los usuarios. Satisface las necesidades respecto al conocimiento curricular para la vida académica de los estudiantes que cursan la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

### **Figura 25**

*Diseño de portada del scrapbook con UV selectivo.*



Figura 26

Diseño de páginas interiores correspondientes a Quinto Ciclo



Figura 27

Diseño de página poster



Figura 28

Diseño de páginas interiores correspondientes a Tercer Ciclo



Figura 29

Diseño de portada y páginas interiores correspondientes a Sexto Ciclo



## Aprendizaje

El aprendizaje contribuye al fortalecimiento y destreza de los conocimientos académicos obtenidos a lo largo de la carrera y que nos permitieron desarrollar este proyecto, a continuación describiremos cómo se fueron desarrollando.

El correcto uso de la metodología aplicada, nos permite desarrollar un producto eficaz, con un ritmo de trabajo organizado y estructurado, permitiendo el flujo de creatividad sin dejar de lado el orden adecuado.

La importancia de contar con una guía que prioriza el entendimiento y necesidades del público, desde el análisis crítico y la investigación previa, pasando por procesos de ideación que permitan generar un concepto de manera visual, partiendo de una idea que se va perfeccionando conforme el avance y ejecución de las etapas. Es necesario recordar la importancia de la validación constante durante todo el proceso, con el fin de que el producto sea atractivo y de utilidad para el público.

Como diseñadores, muchas veces tendemos a priorizar el diseño sobre la teoría, sin embargo esta metodología permite crear una relación estrecha entre la teoría sin limitar la creatividad, consiguiendo una mayor expansión de los alcances y resultados de cada etapa. Al estructurarse de la manera que se indica, podemos avanzar de forma objetiva y conseguir resultados similares en cada proyecto que realicemos con esta metodología. Por lo que considero acertada y recomendada la aplicación de este sistema, de acuerdo a los procesos y la adaptabilidad que brinda a cada proyecto.

Una de las recomendaciones que sugiero es el generar las encuestas de manera digital, ya que permite un alcance mayor y eficaz, sólo tener presente que la estructura de las encuestas debe ser muy clara para que los resultados sean legítimos y funcionales.

No descuidar la investigación, es una parte fundamental de cualquier proceso, alimenta la creatividad y el desarrollo de los proyectos. Es válido experimentar, estudiar y analizar varios referentes y homólogos que generen inspiración pero también se establezcan como un punto de partida para mejorar y obtener un factor diferenciador en la realización de nuestros proyectos de cualquier índole.

Es necesario trabajar minuciosamente en la ejecución de todos los pasos. Por lo que recomiendo preparar con anterioridad los prospectos, socializar, e incorporar las recomendaciones sugeridas, para evitar las continuas correcciones, que puedan retrasar el desarrollo y el cumplimiento del cronograma planificado para el proceso del proyecto.



Como conclusión, en este proyecto final es necesario apropiarse de él, es nuestra última etapa, recopilando y evidenciando los conocimientos adquiridos durante los nueve ciclos de carrera. Sin descuidar dos factores importantes para la vida profesional, la pasión y entrega a nuestras labores, demostrando al mundo de lo que somos capaces de hacer y aportar.

## Referencias

- Ambrose, G., Harris, P. (2010). Design Thinking. Ava Publishing.
- Ambrose, G., Harris, P. (2009) Fundamentos del diseño gráfico: los principales factores que intervienen en el diseño gráfico, como profesión y arte visual. Parramón Ediciones.
- Játiva, P. (2017). *Especies nativas del Ecuador en peligro de extinción*. Universidad del Azuay. Repositorio Dspace Universidad del Azuay.
- Latorre, M., Magallanes, N. (2017). *La comunicación visual y su influencia en los fundamentos del Diseño Gráfico*. Universidad de Guayaquil. Repositorio Institucional Universidad de Guayaquil.
- Machado, J. (2022, 21 septiembre). 15 carreras son las que más interés ganan entre los jóvenes. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/noticias/sociedad/carreras-universitarisa-demanda-senescyt/>
- Ramón, S. (2020). *Diseño e ilustración de un producto editorial interactivo para mejorar la divulgación y comprensión de la astronomía en los niños*. Universidad del Azuay. Repositorio Dspace Universidad del Azuay.
- Raquimán, P., Zamorano, M. (2017) Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. SciELO.[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000100025&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000100025&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Raquimán, P., Zamorano, M. (2017) Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. SciELO.[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000100025&script=sci\\_arttext&tlng=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052017000100025&script=sci_arttext&tlng=pt)
- Rhon, J. (16 de enero de 2012). Scribd. Obtenido de Definición del Brief.
- Ricarte Bescós, J. M. (1998). Creatividad y comunicación persuasiva. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de Publicacions etc.<https://es.scribd.com/doc/78386242/Definicion-Brief#scribd>
- Quezada, J. (2019). *Diseño de un producto editorial interactivo que aporte al aprendizaje en niños acerca de la Mitología Ecuatoriana*. Universidad del Azuay. Repositorio Dspace Universidad del Azuay.

- Samara, T. (2005). *Diseñar con y sin retícula*. Editorial Gustavo Gili

## Anexos

### Anexo A

#### Análisis de datos de la encuesta

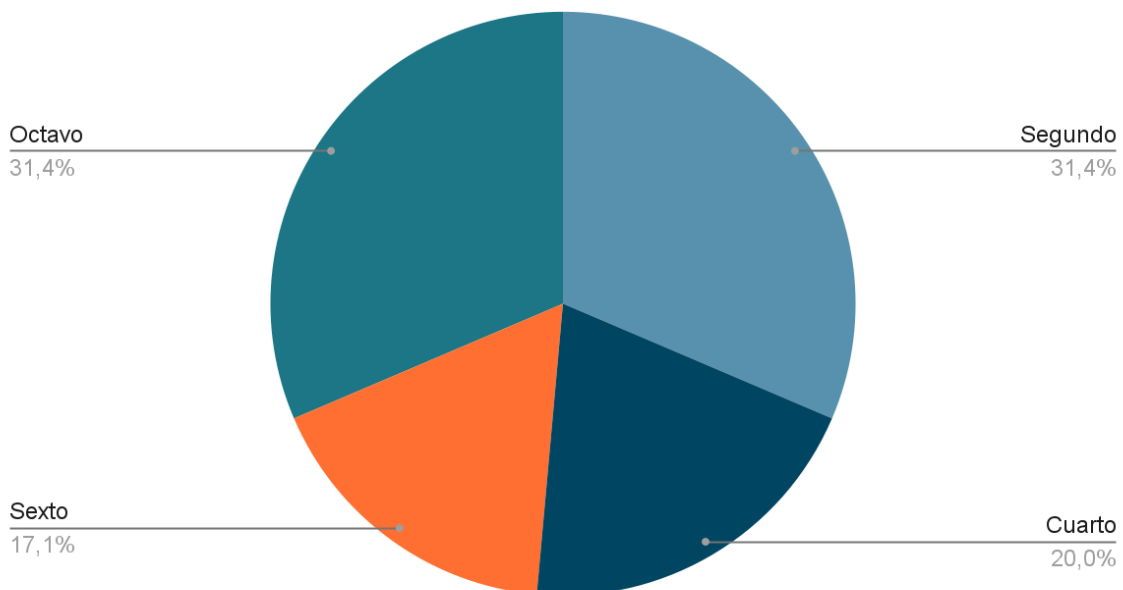
Las encuestas se realizaron a 35 estudiantes pertenecientes a segundo, cuarto, sexto y octavo ciclo de Diseño Gráfico de la Universidad de Cuenca por medio de la plataforma Google Formularios. Las preguntas tenían carácter obligatorio y anónimas.

**Rango de edad:** 18- 24 años

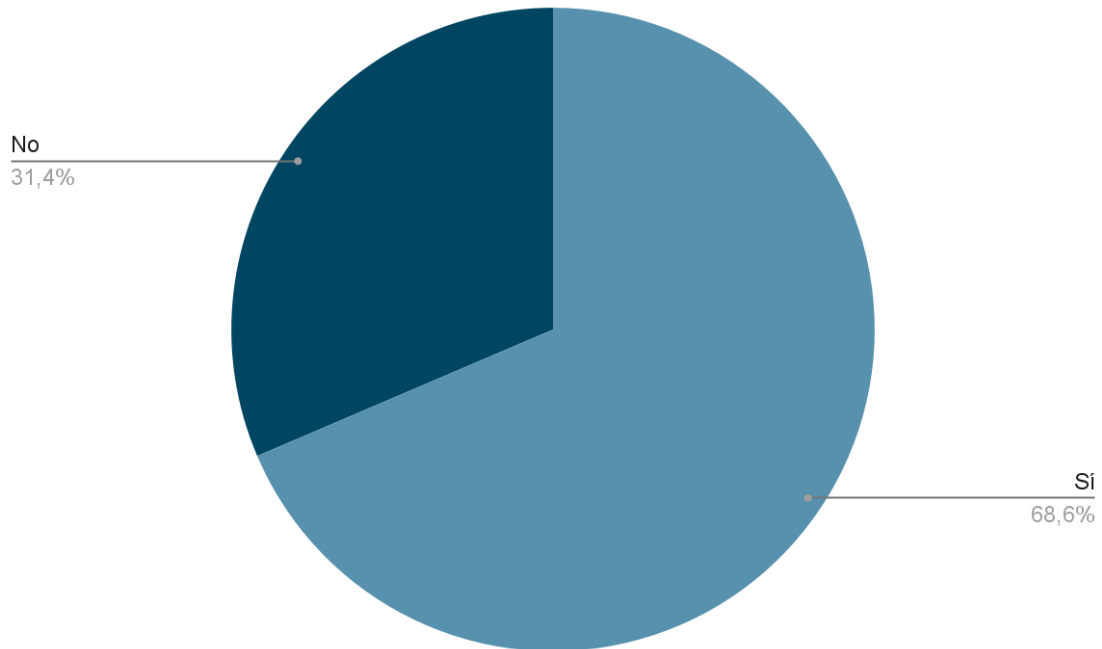
#### Preguntas:

1. ¿Qué ciclo está cursando actualmente?

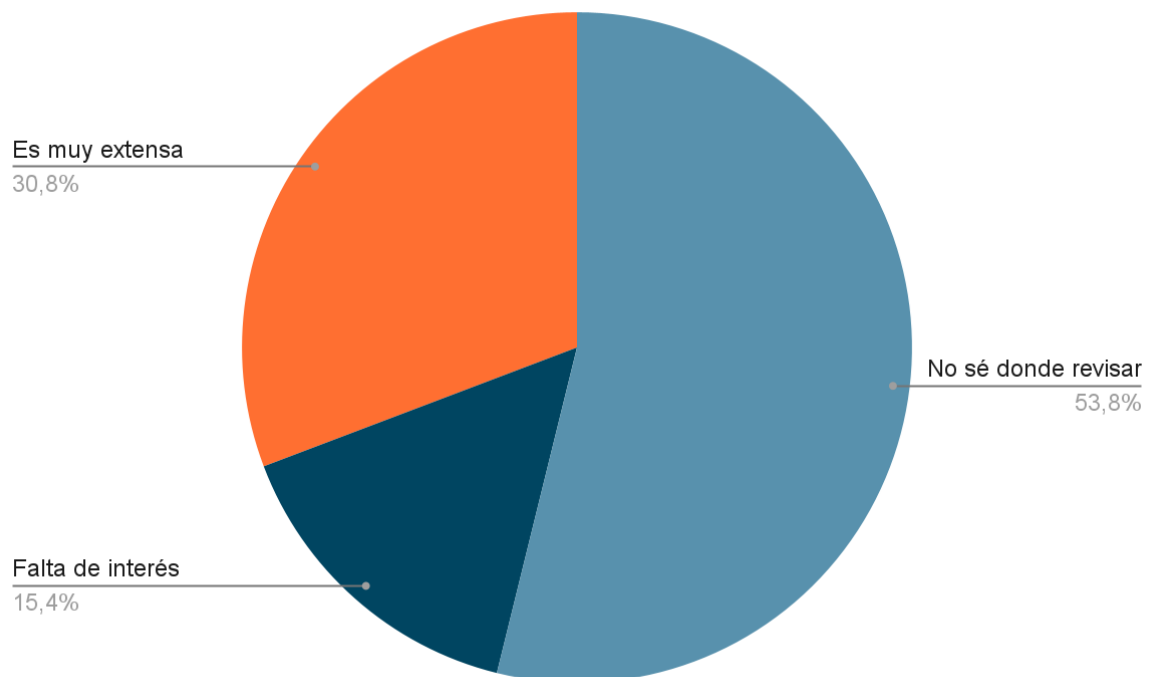
#### Ciclo perteneciente



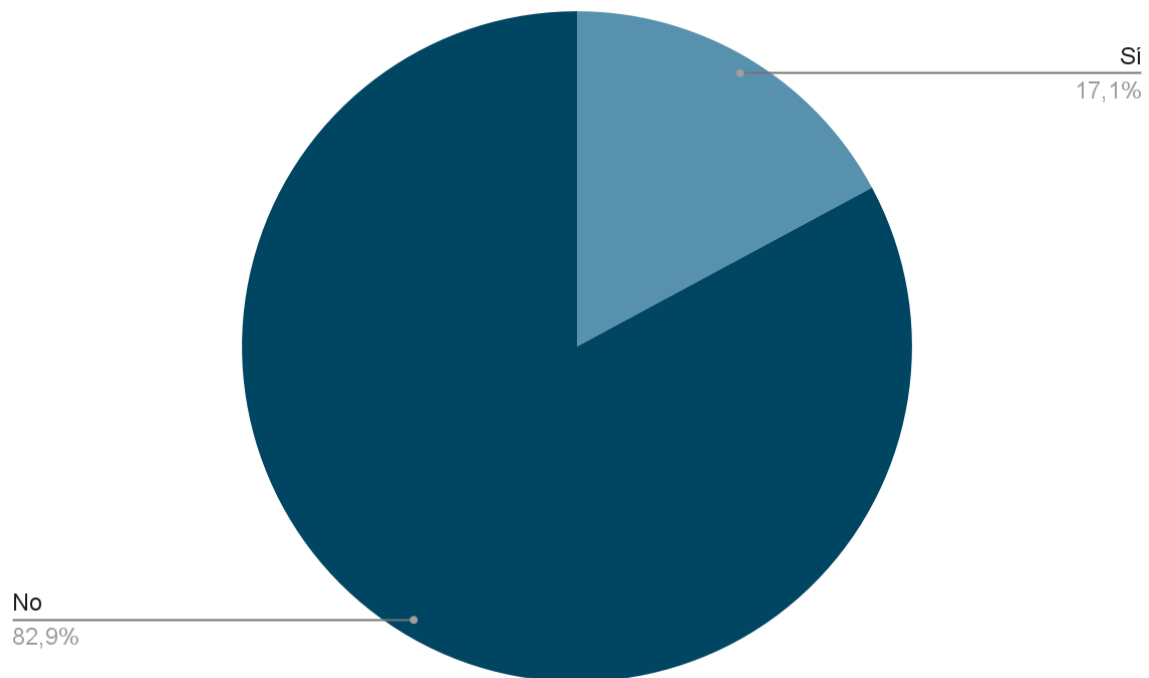
2. ¿Ha revisado la malla curricular?



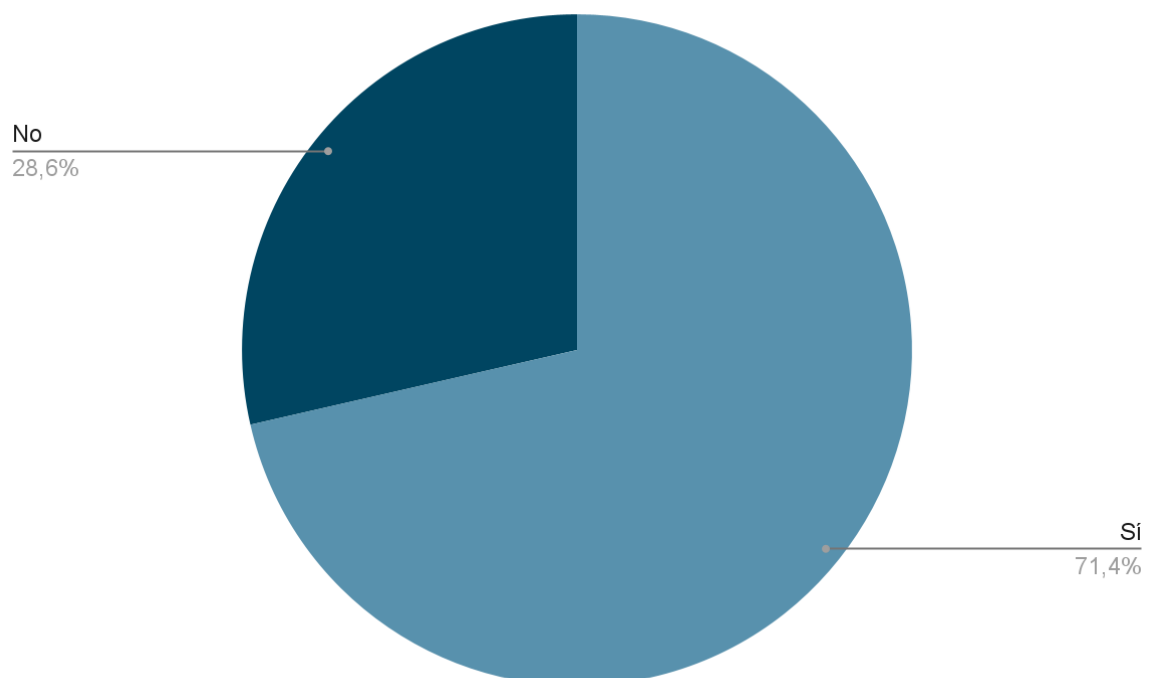
3. En caso de responder anteriormente no, ¿cuál sería su razón?



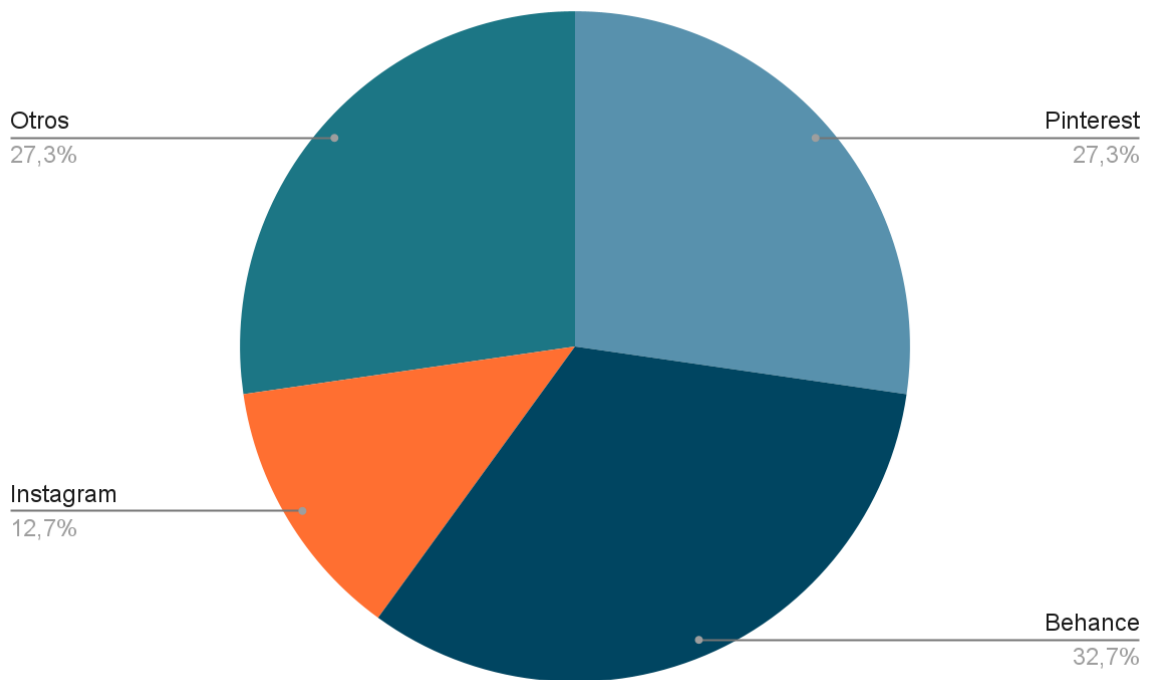
4. ¿Sabe cada cuánto se actualiza la malla curricular?



5. ¿Entiende cómo se dividen los itinerarios en la carrera de Diseño Gráfico?

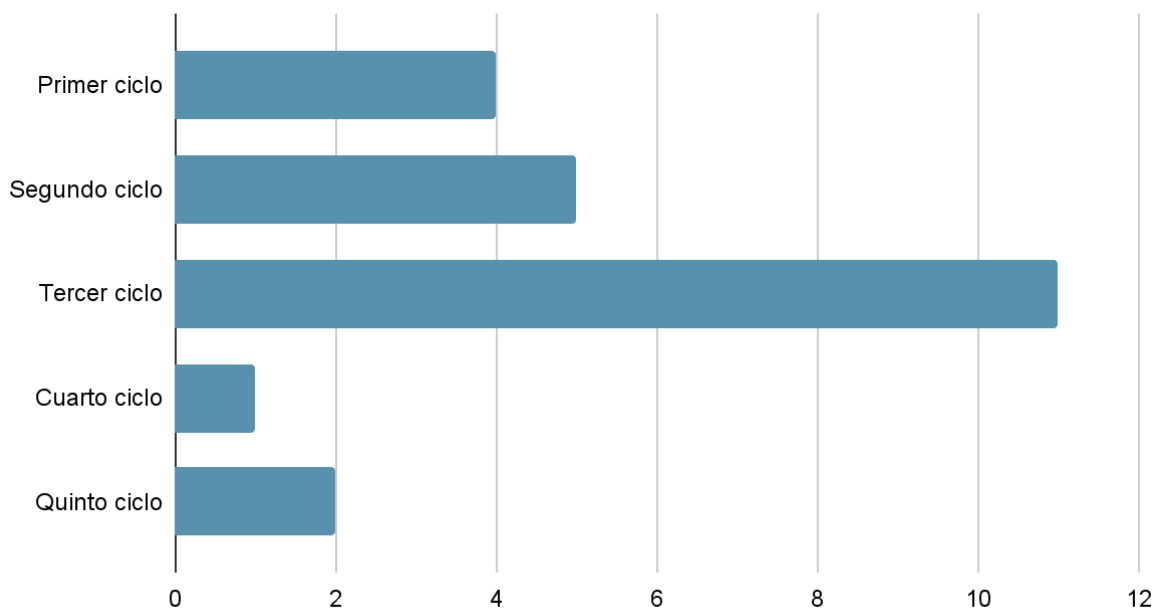


6. ¿Qué páginas que aportan a la inspiración o aprendizaje para diseñadores recomienda?

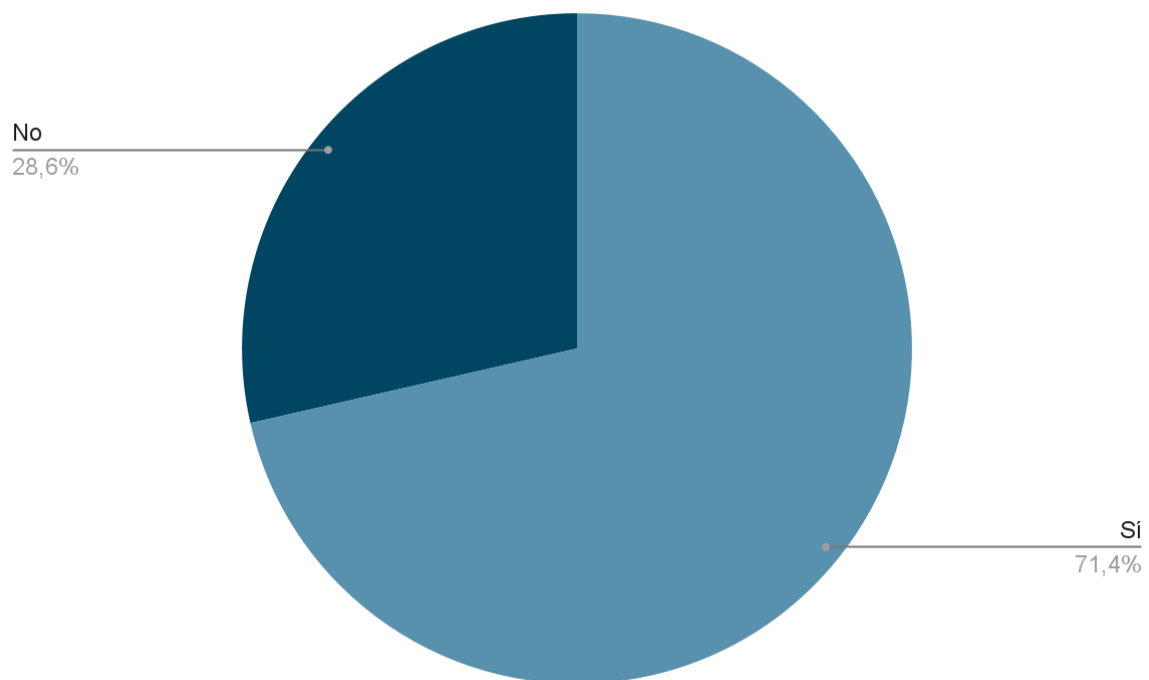


7. ¿Cuál es el ciclo que más se le dificulta hasta ahora? ¿Por qué?

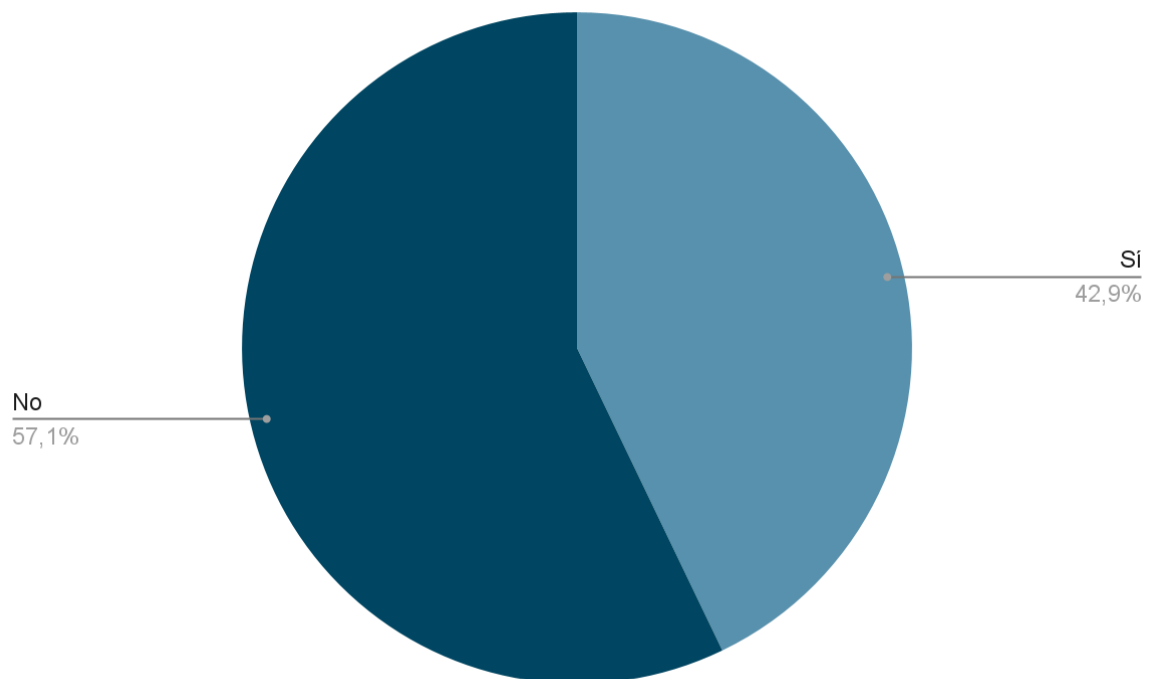
## Points scored



8. Cuando no entiende de qué trata una materia, ¿consulta sobre la misma?

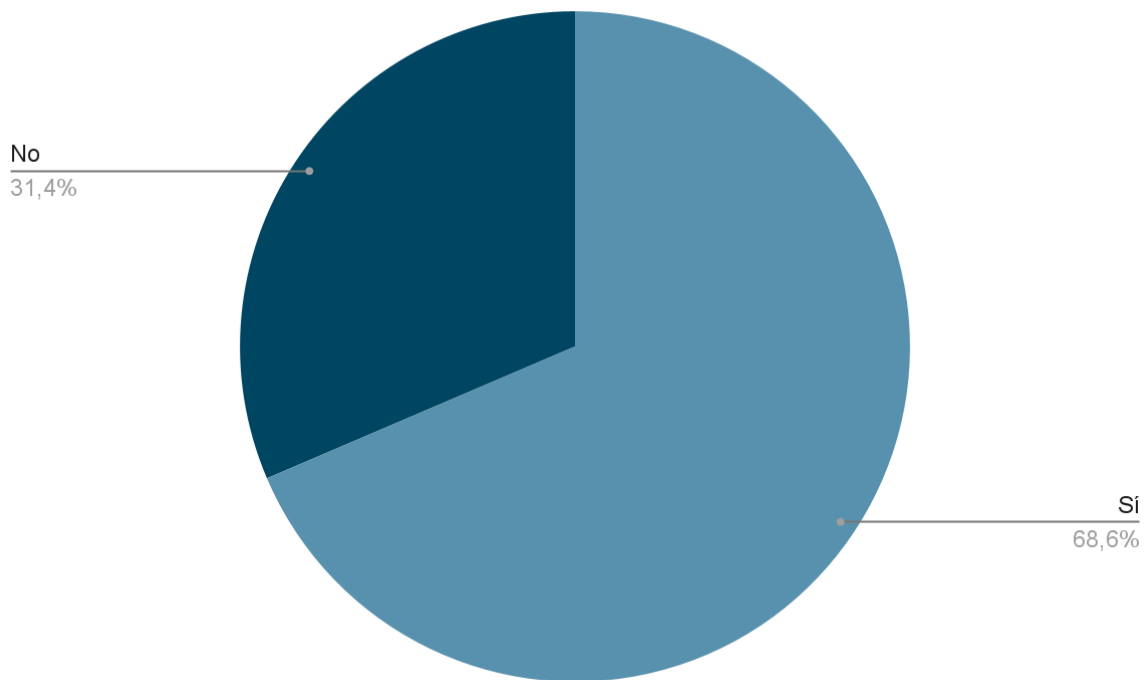


9. ¿Conoce cómo es la función de las prácticas laborales?

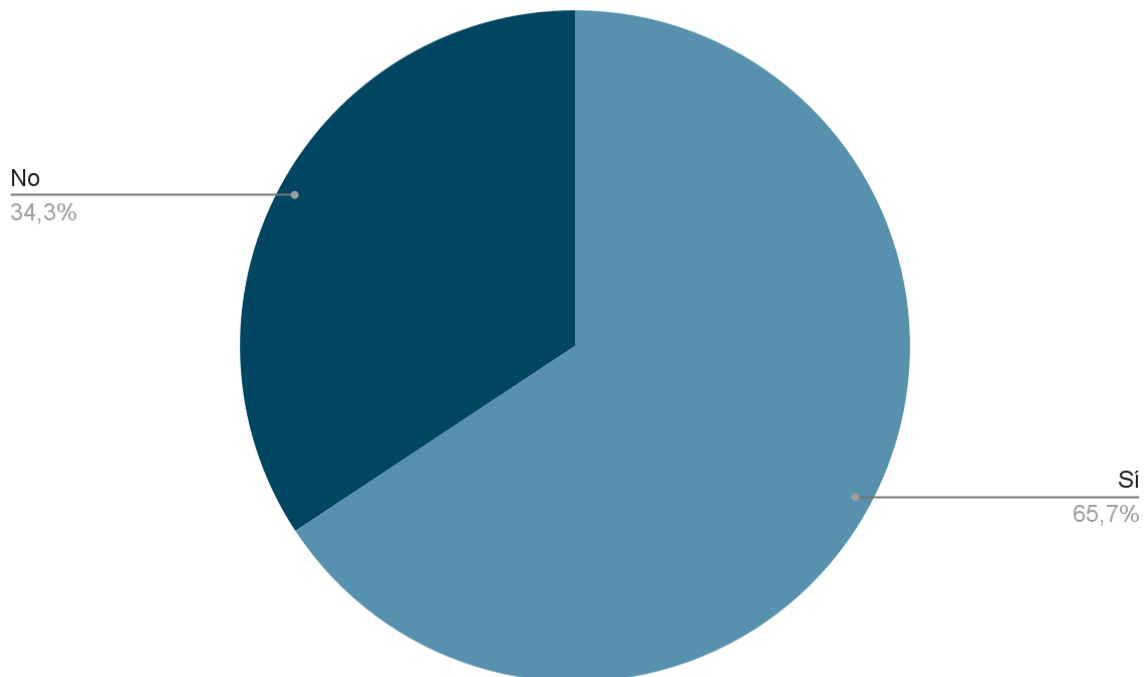




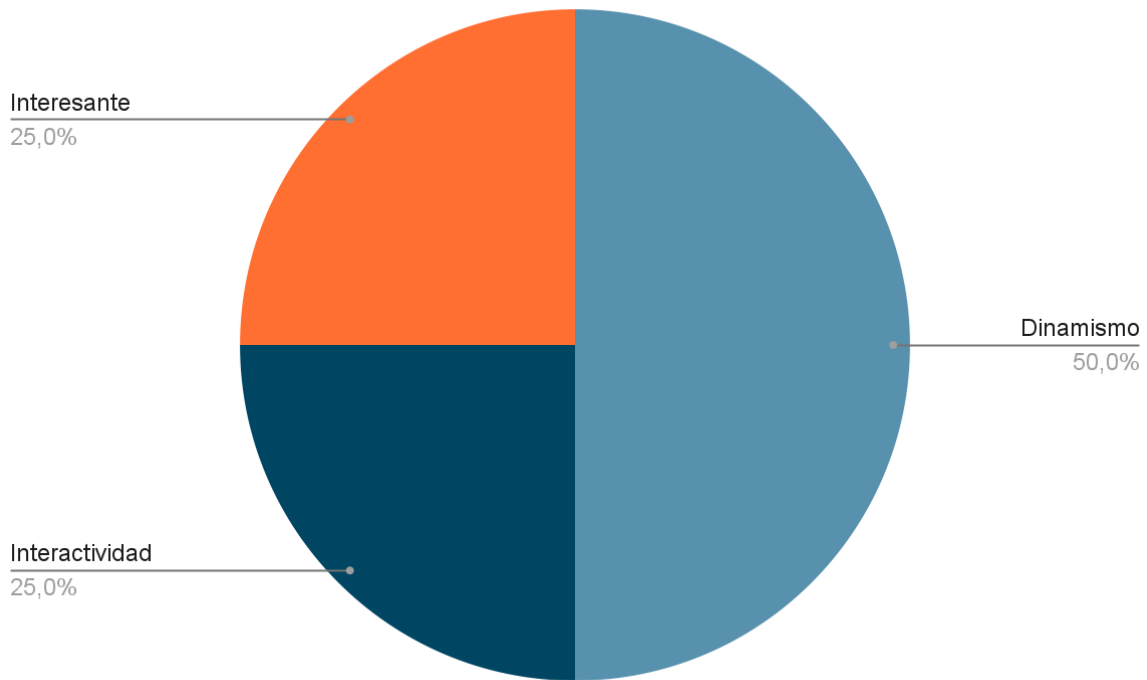
10. ¿Conoce más de 5 espacios o perfiles laborales se puede desempeñar un diseñador?



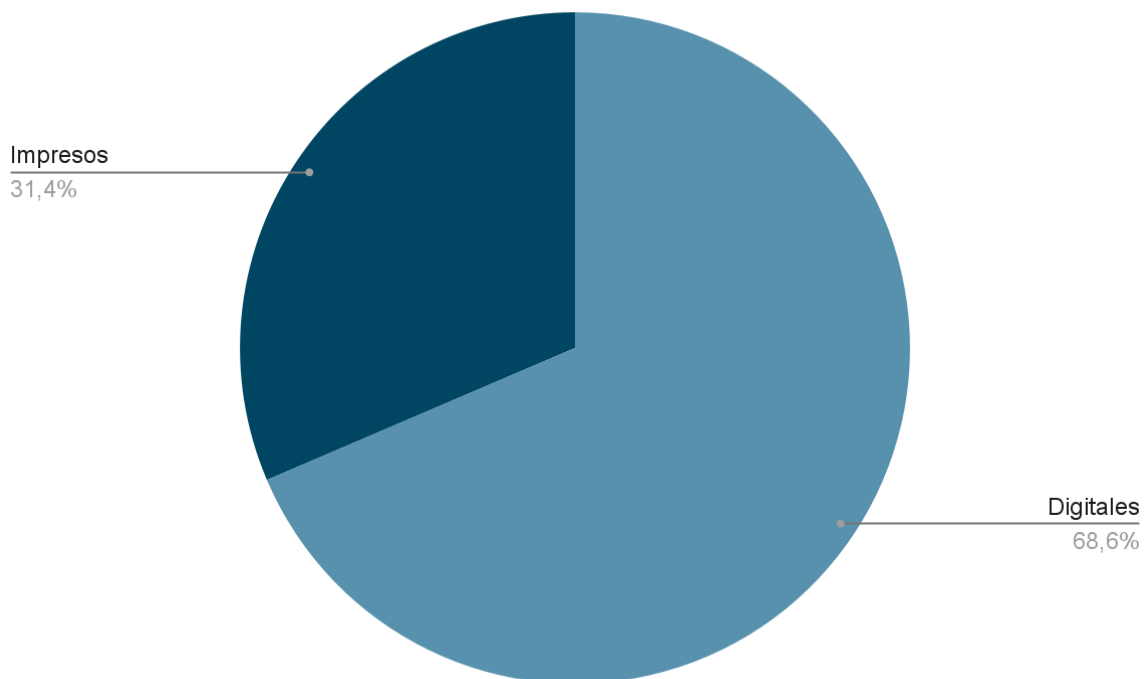
11. ¿Conoce los folletos interactivos?



12. Si su respuesta fue sí, ¿qué opina de ellos?



13. ¿Prefiere obtener información de sistemas impresos o digitales?



14. ¿Qué métodos de tecnología digital conoce?

