

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Uso de semiótica y figuras retóricas en portadas de cómics.

ESTRATEGIA. Desarrollo de identidad visual y personajes de la Licenciatura en Ciencias Políticas, Universidad Rafael Landívar.

PROYECTO DE GRADO

DIEGO RODRÍGO RAMÍREZ LETONA
CARNET 12168-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, ABRIL DE 2016
CAMPUS CENTRAL

UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN. Uso de semiótica y figuras retóricas en portadas de cómics.

ESTRATEGIA. Desarrollo de identidad visual y personajes de la Licenciatura en Ciencias Políticas, Universidad Rafael Landívar.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR
DIEGO RODRÍGO RAMÍREZ LETONA

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADO

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, ABRIL DE 2016
CAMPUS CENTRAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

DECANO: MGTR. CRISTIAN AUGUSTO VELA AQUINO
VICEDECANO: MGTR. ROBERTO DE JESUS SOLARES MENDEZ
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN

LIC. RAMIRO ALFONSO GRACIAS VILLEDA

TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN

LIC. ALEJANDRO MÁRQUEZ SAGASTUME

LIC. ANA GABRIELA ZELADA CORTEZ

LIC. DAVID ALFARO VALLADARES

CARTA DE ASESORES

Reg. No. DG.0046

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a los siete días del mes de Noviembre
de dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el(la) estudiante **RAMÍREZ LETONA, DIEGO RODRIGO**, con carné **1216811**, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).


Mgr. Rosario Muñoz
Asesor Proyecto de Investigación


Lic. Ramiro Gracias
Asesor Proyecto Digital


Lic. Dania Mollinedo
Asesor Proyecto de Estrategia

CARTA DE IMPRESIÓN



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
No. 03459-2016

Orden de Impresión

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado del estudiante DIEGO RODRÍGO RAMÍREZ LETONA, Carnet 12168-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0342-2016 de fecha 30 de marzo de 2016, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado:

INVESTIGACIÓN. Uso de semiótica y figuras retóricas en portadas de cómics.
ESTRATEGIA. Desarrollo de identidad visual y personajes de la Licenciatura en Ciencias Políticas, Universidad Rafael Landívar.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADOR GRÁFICO en el grado académico de LICENCIADO.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, a los 13 días del mes de abril del año 2016.



MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA
ARQUITECTURA Y DISEÑO
Universidad Rafael Landívar

AGRADECIMIENTOS

A mi madre

Que gracias a ella pude conseguir una beca y graduarme, ya que siempre me enseñó con su ejemplo a luchar, aprender y nunca darme por vencido. Me enseñó a ser fuerte ante cualquier circunstancia y me brinda día con día su apoyo.

A mi hermana

Por haberme escuchado en cada momento que un proyecto me entusiasmaba. Por brindarme tu tiempo en los momentos más estresantes y complicados de la carrera. Por ser siempre una compañera en la que puedo confiar.

A mi padre y hermano

Que siempre me aconsejaron y apoyaron durante los cinco años de carrera. Por ayudarme en todas las situaciones que los necesitara. Gracias Pa por enseñarme a hacer las cosas bien y nunca a medias.

A mis catedráticos

Que me compartieron muchísimos conocimientos y me brindaron su apoyo incluso en horarios fuera de clase. Muchas gracias a Charito Alegría, Sergio Durini, Pedro Rubio, Jorge Hernández, Alejandro Ramírez, Jorge Rossi, Ramiro Gracias, Dania Mollinedo, David Alfaro, por mencionar solo algunos de los excelentes catedráticos que hay en la carrera. Mi pasión por el diseño y los conocimientos adquiridos son gracias a ustedes.

A mi novia

Que sin ella ir a la universidad hubiese sido aburrido. Gracias por todo el apoyo y motivación brindada durante los 2 años de amigos y 3 años de pareja. Gracias por ayudarme en temas que se me dificultaban y por dejarme ayudarte en temas que me gustaban. Gracias por ser mi compañera en estos 5 años de carrera

**DESARROLLO DE IDENTIDAD VISUAL Y PERSONAJES
DE LA LICENCIATURA EN CIENCIAS POLÍTICAS,
UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

ÁREA DE ESTRATEGIA

Diego Rodrigo
Ramírez Letona

ÍNDICE

Resumen	9
Introducción	10
Necesidad y objetivos	11
Marco de referencia	12
Contenido teórico de diseño	22
Comprensión del grupo objetivo	31
Diseño del concepto	33
Codificación del mensaje	44
Planeación estratégica de medios	47
Bocetaje para definir la propuesta preliminar	52
Validación	84
Propuesta final y fundamentación	91
Producción y reproducción	104
Conclusiones y recomendaciones	112
Referencias	114
Anexos	115

RESUMEN

En Guatemala se ve a los políticos como personas deshonestas, corruptas y rígidas. La confianza hacia ellos es escasa o nula. Por tal motivo es importante cambiar esta percepción negativa y dar una imagen más acorde a dicha profesión y a los estudiantes de la carrera en Ciencia Política. A través de la identidad gráfica de la Licenciatura es posible dar una nueva imagen de la política, mientras que el uso de personajes permite representar los diferentes perfiles de los estudiantes y a su vez cambiar la imagen negativa de los políticos.



INTRODUCCIÓN

La política siempre ha sido blanco de diferentes estereotipos negativos que dañan su imagen. Las personas ven a esta como una profesión rígida, demasiado formal y a veces poco ética. A esto se le añade el hecho que en Guatemala los políticos son motivo de burla y desconfianza. Dicho esto, el siguiente documento muestra el desarrollo de la identidad de la Licenciatura en Ciencia Política, la cuál buscó romper con la imagen negativa que se tiene de dicha profesión a través de los materiales desarrollados para comunicar la nueva imagen, la cual consta de un imagotipo de identidad y personajes que brindan un aspecto juvenil y dinámico que al mismo tiempo transmiten seriedad y formalidad.

2

NECESIDAD

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales ofrece tres carreras de pregrado: Licenciatura en Trabajo Social, Licenciatura en Relaciones internacionales y Licenciatura en Ciencia Política. Esta última no cuenta con un medio que la diferencie de las otras carreras, tanto de la misma Facultad como con el resto de Licenciaturas que se encuentran dentro de la Universidad.

La sociedad guatemalteca en general tiene un concepto negativo respecto a la política a causa de estereotipos o ideas erróneas respecto al egresado de dicha carrera, por tal motivo es necesario realizar una estrategia de comunicación que logre romper estos estereotipos para cambiar la percepción que se tiene hacia dicha profesión.

OBJETIVOS

Diseñar la identidad visual de la Licenciatura en Ciencia Política para facilitar su reconocimiento por parte de catedráticos y alumnos de la Universidad Rafael Landívar.

Proponer una estrategia de comunicación que identifique los diferentes perfiles del alumno de Ciencia Política para promover la carrera hacia los estudiantes.

3

MARCO DE
REFERENCIA

MARCO DE REFERENCIA

- ***Profundizar en la información del cliente***

En el portal web de la Universidad Rafael Landívar (2015) se encuentra la siguiente información acerca de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales:

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

“Nuestra Facultad es una comunidad de aprendizaje que tiene como objetivo primordial la formación de profesionales que, a través de sus conocimientos, vocación e intereses contribuyan a la transformación de la sociedad guatemalteca, en una más humana y digna.

Para esto nos enfocamos en tres ámbitos: El área de desarrollo de la comunidad, con el Técnico Universitario en Trabajo Social y la Licenciatura en Trabajo Social con énfasis en Gerencia para el Desarrollo. Los fenómenos de poder son abordados en la Licenciatura en Ciencia Política, mientras que la amplitud de los problemas económicos, políticos y sociales del mundo son la especialidad de la Licenciatura en Relaciones Internacionales.

Abordar estos problemas requiere de capacidad de análisis, pensamiento crítico y voluntad para enfrentar y superar profesionalmente los desafíos que en cada uno de los ámbitos mencionados se presentan. Es por eso que la facultad se esfuerza en el desarrollo de una educación por competencias y la realización de prácticas tanto en el transcurso de la carrera como al finalizar la misma.”

Licenciatura en Ciencia Política

La Licenciatura en Ciencia Política cuenta con 10 catedráticos expertos en la política, quienes tienen una relación directa con los cursos principales que se imparten a través de dicha carrera. Asimismo, esta licenciatura mantiene un promedio de 80 alumnos en sus 5 años de carrera, un promedio bastante bajo si se compara con otras carreras de la Universidad. Guisela Martínez (Directora de la carrera) menciona que este nivel bajo de alumnos se debe a que la Política es un área con una percepción negativa de parte de la población guatemalteca, ya que la mayoría de personas ven a los políticos como gente corrupta, aburrida, rígida y mala.

Dicha carrera solicitó la elaboración de una caricatura que identifique a la Licenciatura en Ciencia Política, sin embargo esto no es lo más conveniente si lo que se busca es armar una estrategia que logre romper con dichos estereotipos.

Dirección de Comunicación

La Dirección de Comunicación es la encargada de regular las normas gráficas de todas las piezas que se manejen dentro de la Universidad Rafael Landívar. Dichas normas se encuentran en el Manual de uso del escudo y logotipo URL (ver anexo 12).

Competencia Nacional

La Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Rafael Landívar, cuenta únicamente con dos instituciones como competencia nacional. siendo estas la Licenciatura en Ciencia Política que ofrece la Universidad Francisco Marroquín y la Licenciatura en Ciencia Política de la Universidad de Occidente.

Universidad Francisco Marroquín Licenciatura en Política

En el portal web de la Universidad Francisco Marroquín (2015) se encuentra la siguiente información: “La Licenciatura de Ciencia Política pretende reflexionar acerca de la arquitectura institucional existente en los distintos sistemas políticos, y comprender las dinámicas que en éstos se producen. La ciencia política es la ciencia que analiza las relaciones de poder. Mediante un programa actual, y siempre con un enfoque multidisciplinar, la Licenciatura en Ciencias Políticas desea ser capaz de servir como un espacio de discusión para encontrar soluciones a los problemas de políticas públicas que aquejan a Guatemala.” Dicha licenciatura no cuenta con una identidad propia más allá de la establecida por la Universidad.

Universidad de Occidente, Licenciatura en Ciencia Política (Plan fin de semana)

Esta licenciatura no cuenta con una imagen propia más allá de la establecida por la Universidad.



Competencia Internacional

Análisis de imagen

Universidad Autónoma de Querétaro (México) ***Facultad de Ciencias Políticas y Sociales***

Esta facultad utiliza un escudo como elemento de identidad, en el cual se puede observar el nombre de la universidad en la parte superior y el nombre de la facultad en los laterales del escudo así mismo en la parte inferior. Dentro de este escudo se muestran diferentes formas que se asocian a la política, como por ejemplo, el conjunto de personas, con abstracción alta, agrupados en el espacio superior del escudo. Sin embargo, dicho escudo cuenta con diferentes elementos que resultan muy abstractos para su interpretación.



<http://fcps.uaq.mx/principal/>

Universidad Autónoma de Chihuahua (México) ***Facultad de Ciencias Políticas y Sociales***

En este imagotipo se puede observar la figura de una antorcha, ya que la política surge de la Antigua Grecia, lugar donde se celebraban los juegos olímpicos, siendo la llama un elemento característico de dichos juegos, cabe la posibilidad que esta haya sido la conexión que se realizó al desarrollar el isotipo. En esta imagen, al igual que la anterior, se utiliza solo el color negro, pero en el rediseño, que se encuentra del lado derecho, se aprecian elementos con mayor detalle y definición. La tipografía es serif en mayúscula que representa la formalidad e importancia de la facultad. La deficiencia que se muestra en el rediseño del lado derecho es la saturación de elementos complejos, lo cual perjudica la interpretación de la imagen.



<http://www.fcyps.uach.mx/index.php>

Universidad Autónoma de Barcelona (España)
Instituto de Ciencias Políticas y Sociales

Este imago tipo, a diferencia de las imágenes anteriores, connota mayor libertad y expresión por el uso irregular de la tipografía. Abrevia el nombre de la institución a partir de siglas y el único elemento que se utiliza dentro del isotipo es un cuadrado de color cyan detrás de las siglas. Por el estilo de los trazos de las siglas del isotipo, la imagen puede confundir haciendo la alusión a algo relacionado al arte.



Instituto De Ciencias Políticas Y Sociales

<http://www.uab.es/servlet/Satellite/entidades-agregadas/institutos-y-centros-de-investigacion/instituto-centro-de-investigacion-1345467957854.html?param1=1345659461744>

Universidad de la República (Uruguay)
Facultad de Ciencias Sociales
Instituto de Ciencia Política

En este imago tipo se observa un arreglo tipográfico más elaborado para generar un isotipo, sin embargo resulta confuso por el orden en que se muestran las iniciales. Es un imago tipo más sobrio, más formal y minimalista que las imágenes vistas anteriormente.



Instituto de Ciencia Política

<http://www.fcs.edu.uy/seccUA.php?tipoSecc=5>

Universidad de Salamanca (España)
Áreas de Ciencia Política
y de la administración

Este imago tipo, comparado con los anteriores, es más simple, limpio y minimalista. Utiliza también las iniciales como objeto principal y expone el significado de estas como objeto secundario. Utiliza dos colores, para crear jerarquía visual entre los elementos. Transmite formalidad, estabilidad y transparencia.



<http://campus.usal.es/~acpa/>

- ***Recopilar información del tema***

Ciudadanía

La Real Academia Española (2015) define a la ciudadanía como “Cualidad y derecho de ciudadano”.

Thomas Janoski, citado por Olvera (2008) define que la ciudadanía como “la membresía pasiva y activa de individuos en un Estado-nación con ciertos derechos universales y obligaciones en un dado nivel de igualdad”. Es decir es la condición que brinda a los ciudadanos de un lugar ciertos derechos y obligaciones equitativas sin diferencia ni discriminación alguna.

Olvera también apunta que los derechos de ciudadanía se han desarrollado en tres dimensiones: civil, política y social. Los derechos civiles son los que protegen la seguridad del ciudadano y permiten que sea autónomo del Estado. Los derechos políticos van ligados al poder de decisión que tienen los ciudadanos de elegir a quienes han de gobernarlos. Y los derechos sociales son los que se ocupan de garantizar las condiciones mínimas de supervivencia y dignidad para todos los miembros de una comunidad, para que exista igualdad.

Vieira (s.f.) define que los derechos civiles y políticos son de primera generación mientras que los derechos sociales son de segunda generación. La autora también puntualiza que generaciones de derechos son individuales, ya que los derechos civiles corresponden a la libertad, igualdad, libre desplazamiento, derecho a la vida, a la seguridad, etc.

Así mismo los derechos políticos son también llamados como “derechos individuales ejercidos colectivamente y corresponden a la libertad de asociación, a la organización política y sindical, la participación política y electoral, al sufragio universal, etc. Por último, los derechos de segunda generación tratan del derecho al trabajo, a la salud, a la educación y al bienestar social.

Vieira también menciona que a partir de la segunda mitad de este siglo nacen los “derechos de tercera generación”. Estos derechos no son individuales como los dos anteriores, más bien son colectivos y tienen que ver con el pueblo, colectividades étnicas o la propia humanidad. A esta generación corresponde el derecho a la autodeterminación de los pueblos, derecho a la paz, el medio ambiente, los derechos de las mujeres, los derechos de los niños, de las minorías, de los jóvenes, de los ancianos, etc.

Ciencias Políticas

Según la Real Academia Española (RAE) (2015), la definición de ciencias es el conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se deducen principios y leyes generales. Mientras que política es una actividad orientada de forma ideológica a la toma de decisiones de un grupo para alcanzar ciertos objetivos, aunque también puede definirse como una manera de ejercer el poder con la intención de resolver o minimizar el choque entre los intereses encontrados que se producen dentro de una sociedad.

Sánchez (1990), en su libro “Introducción a la Ciencia Política” indica que etimológicamente la palabra “política” proviene del griego “polis”: ciudad, es decir, la comunidad integrada por un conjunto de hombres que residían sobre un territorio delimitado, que constituía una entidad autosuficiente y estaba regida por un gobierno autónomo. Así, lo político o la Política era lo perteneciente o relativo a la polis o ciudad, y de algún modo hacía referencia a los asuntos que eran de la incumbencia de dicha colectividad, o sea los asuntos públicos.

Mientras que Reyes (2000) define que la Ciencia Política es el conjunto de estudios e investigaciones acerca del fenómeno político que comprende desde la más primitiva comunidad hasta la sociedad organizada, o sociedad global, anterior a la formación del Estado.

En el libro “La Esencia de lo Político”, Freund (1968) concluye que la política es la actividad social que se propone asegurar por la fuerza, generalmente fundada en un derecho, la seguridad exterior y la concordia interior de una unidad política particular, garantizando el orden en medio de las luchas que nacen de la diversidad y de la divergencia de opiniones y de intereses.

Política y ciencia

La ciencia, como actividad que pretende conocer las realidades, se sitúa en un plano intelectual de la naturaleza humana, sin embargo, no puede despojarse de los influjos que las interrelaciones de poder producen. La ciencia está influida por la política casi del mismo modo en que la política está influida por la ciencia. Sánchez (1990)

En la publicación “Objeto, Campo y Método de la Ciencia Política”, Mosca (s.f.) menciona que durante los siglos pasados ha surgido en los pensadores la hipótesis de que el fenómeno social, que se desenvuelve delante de su mirada, no es un mero producto de la casualidad, ni la expresión de una voluntad sobrenatural y omnipotente, sino más bien el efecto de tendencias psicológicas constantes que determinan el comportamiento de las masas humanas.

Desde los tiempos de Aristóteles hubo un esfuerzo por tratar de descubrir las leyes y la forma de obrar esas tendencias y el estudio, dedicado a este objeto, ha sido llamado política. También menciona que durante los siglos XVI y XVII muchos escritores, particularmente en Italia, se dedicaron a la política. Sin embargo, ellos, empezando con Maquiavelo, el más famoso de todos, no se ocuparon tanto en determinar las tendencias constantes en todas las sociedades humanas, como las artes mediante las cuales un individuo, o una clase de individuos, podría obtener el poder supremo en una sociedad determinada y obstaculizar los esfuerzos de otros individuos o grupos que intentaran sustituirlo.

En nuestros días, la ciencia fundada por Aristóteles es un estudio dividido y especializado, por lo que más que una ciencia política, tenemos ahora a las ciencias políticas. Esto no es todo. Se han hecho esfuerzos para sintetizar y coordinar los resultados de esas ciencias y ello ha dado lugar al nacimiento de la sociología.

Sánchez (1990) señala contenidos dentro de la Política como gobierno, poder, autonomía, decisión, grupos, formalidades, territorios, etc., e indica que son elementos constituyentes de esa realidad que se llama Política y se convierten de inmediato en objeto de estudio dentro de esta rama.

Ciencia política como ciencia que estudia el Estado

Este argumento se señala en el libro “Introducción a la Ciencia Política” de Sánchez (1990) e indica que parte del hecho de que en la actualidad, el mundo está dividido en sociedades estatales, es decir, la unidad social identificable por estar sometida a un gobierno autónomo, es el Estado.

Así como en la antigüedad griega lo fue la polis; en Roma, Persia o Babilonia lo fue el imperio, o en la Edad Media Europea el feudo; la época contemporánea reconoce, desde el Renacimiento, al Estado como forma de organización social. Siendo este poder el que se impone a todos los demás que se da dentro del marco territorial en el que domina, han estimado muchos autores que es justamente esa unidad territorial-poblacional delimitada por la capacidad del poder que la gobierna, el objeto de estudio de la ciencia política.

Sánchez también señala que de forma más reciente se ha insistido en que el gobierno de todos los grupos humanos conlleva necesariamente el empleo de un poder, y se ha subrayado que es el poder el elemento característico de todo fenómeno político y en consecuencia el objeto central de estudio de la ciencia política.

En este libro también se menciona que la delimitación del objeto de una ciencia no comprende solamente la tarea de determinar el campo de los fenómenos que estudia, sino también la de precisar con qué finalidad lo hace. Por eso mismo, Sánchez señala tres niveles importantes dentro de la ciencia política. Como función específica, en primer nivel, describir los fenómenos de que se ocupa. Esta descripción permite definir el contorno de dichos fenómenos, estimar sus peculiaridades, clasificarlos, compararlos para determinar sus similitudes y diferencias, dar cuenta de la frecuencia con que se presentan y señalar las relaciones que puedan existir entre ellos.

En un segundo nivel, la ciencia política trata de interpretar, o sea, dar una explicación de los fenómenos descritos. Esta función tiende a buscar los por qué de los hechos que se estudian. Así, el resultado descriptivo permite establecer que en algunos países operan varios partidos, mientras que en otros sólo lo hacen dos y en otros más, solamente uno.

Finalmente, en un tercer nivel, se encuentra la función de enjuiciar o criticar los fenómenos. Esta tarea ha sido muy discutida, pues se considera que tratándose de un procedimiento valorativo, no corresponde, en rigor, a la ciencia política que debe limitarse a dar cuenta de los hechos sin someterlos a un juicio de valor.

En primer término, se puede citar la observación directa de los fenómenos estudiados. Dicha observación permite determinar sus características fundamentales y delinear los rasgos que identifican a cada uno de los hechos que observamos. La observación se convierte así en el primer instrumento para entrar en contacto con la realidad política. A partir de ella se generan ciertos procesos intelectuales que nos permiten clasificar los acontecimientos de acuerdo con los elementos característicos de los mismos. Esta operación nos lleva a la formación de tipos que son sino entidades intelectuales derivadas de la observación.

Sánchez (1990) también indica cinco variables que forman parte de la ciencia política, las cuales son: Tipo, Hipótesis, Sistema, Modelo y Método y las define de la siguiente manera.

Tipo: Es un molde conceptual que se emplea para orientar en el conocimiento de las realidades a las que nos enfrentamos, constituye una categoría de clasificación.

Hipótesis: La formulación de teorías parte de un procedimiento que denominamos creación de hipótesis las cuales solo son suposiciones que hace el observador con respecto a la posible relación entre dos o más hechos observados.

Sistema: Se considera como un entrelazamiento de hechos que se influyen recíprocamente de modo tal que, cuando uno de ellos sufre una variación, los demás padecen una transformación correlativa. Normalmente se entiende por sistema un conjunto de unidades que por su vinculación recíproca puede ser identificado globalmente como una unidad mayor.

Modelo: En la teoría política contemporánea se ha intentado producir un esquema conceptual de los sistemas, y para ello se ha recurrido al concepto de modelo. El modelo se pretende que reproduzca las características básicas de un sistema, de manera que pueda ser fácilmente comprensible. Existen tres clases de modelos. Los analógicos, los formales y los teóricos.

Método: Para realizar elaboraciones de carácter teórico que tienen como objeto hacernos comprender la naturaleza y funcionamiento de los fenómenos políticos, la ciencia política puede acudir a una gran diversidad de métodos dependiendo de la situación concreta que se pretenda analizar. Entre ellos se encuentran: el método deductivo, el método comparativo o analógico, el método histórico y el método dialéctico.

Perfil de un político

Como menciona Lasso (2011) en el artículo “El perfil del político ideal” la clase política es percibida como actores que utilizan su posición para obtener beneficios personales. En Guatemala, las personas tienen este estereotipo acerca de cualquier sujeto relacionado a la política y mantienen ideas negativas acerca de dicha profesión, por eso Lasso (2011) señala las características a las cuales un político debe aspirar.

Transparencia: Este elemento permite conocer el uso de los fondos públicos

Compromiso social: Buscar el equilibrio entre el pobre y el rico para reducir la delincuencia de los países.

Consistencia: Ser consistente en su manejo y manera de gobernar para mantener la credibilidad en su discurso.

Nacionalismo: Velar por todo aquello que procure el interés de los ciudadanos.

Preparación académica: En esta época para conseguir un buen empleo hay que estar bien preparado, el Presidente no debe ser la excepción. Una buena formación académica le da mayor respaldo a un político que aspira a un cargo presidencial.

Solvencia moral: Esto aplica a cada ciudadano, sin embargo el sujeto político no debe tener una doble moral, cambiando de partido cada vez que hay un cambio de gobierno.

Autocrítica: La capacidad de autocriticarse y reconocer sus errores son cualidades que aseguran una excelente gestión.

Humildad: Lo que hace grande a una persona es la humildad, cuando una persona llega a un puesto alto, puede encontrarse con diferentes factores que pueden romper con su humildad.

Sensatez: Esta cualidad le permite al político mantener las perspectivas de su gestión y evitar cometer errores ya que no perderá su visión ni se dejará llevar por los malos consejos.

Liderazgo: A pesar de ser una cualidad obvia, no todos los políticos la desarrollan, un político ejemplar debe aspirar a ser un líder para los ciudadanos.

Pujol (2014) afirma que lo que se pide a los políticos del siglo XXI es estar muy cerca de la realidad de la vida humana, es decir ser capaz de armonizar la responsabilidad individual con la colectiva al mismo tiempo sentir afecto por la gente.

“La cosa más importante que un político tiene que tener es coraje, honestidad y capacidad de asumir responsabilidades y riesgos.”

Jordi Pujol - 2004

Opciones laborales

Según el folleto de la Licenciatura en Ciencia Política (ver anexo 1) las opciones laborales del egresado son las siguientes:

- Asesor de instituciones gubernamentales
- Consultor y analista para organizaciones no gubernamentales, nacionales e internacionales.
- Investigador y catedrático universitario

4

CONTENIDO TEÓRICO
DE DISEÑO

CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO

Identidad Visual

En el libro “Veinte pasos para desarrollar tu negocio”, Pinson y Jinnett (1998) mencionan que la identidad gráfica o visual de una compañía por lo general incluye un logo y los colores de la compañía. Las combinaciones que se elijan crearán la identidad y harán que los materiales de promoción y de empaque se reconozcan fácilmente. Un logo es un símbolo que representa a la compañía. El logo es un medio rápido para hacer que la gente advierta y recuerde su negocio.

Como primer elemento de la identidad visual de una empresa se encuentra la marca. El nombre de la empresa (institución, restaurante, negocio, producto, etc.) junto con los elementos visuales que la representan son su marca. La marca es lo único que no se puede cambiar en la institución, se puede rediseñar el logotipo, cambiar aspectos del manual de estilo pero no la marca en sí.

Identidad Visual Corporativa

En el artículo “Logotipos, isotipos, imagotipos... todos son identidad visual corporativa, pero no son lo mismo...” (2012) se define que la identidad visual corporativa se adquiere al dar forma, planificar y organizar todos los elementos relativos a la marca dentro de una estructura homogénea que permita tanto su difusión como su comprensión, dentro de unos parámetros de identificación y reconocimiento visual y gráfico.

Ind (1990) define que la identidad de una organización es la percepción que tiene sobre ella misma, algo muy parecido al sentido que una persona tiene su propia identidad.

Toda empresa que quiera transmitir una imagen debe planificar y estudiar la mejor adecuación de su simbología dentro de un manual de identidad visual que más tarde se aplicará de manera sistemática para unificar criterios y aumentar la capacidad del público para reconocer y recordar una marca.

Imagen de Marca

El sitio El Ninho Naranja (2012) define que la imagen de marca es la percepción de una empresa o producto a través de rasgos gráficos y visuales. La imagen de marca se obtiene luego del diseño de la identidad, la planificación y estudio de los valores, concepto y filosofía que se quiere resaltar después de haber publicitado y promocionado dicha marca.

Logotipo

En el mismo artículo se menciona que dentro de los elementos relativos a la marca se encuentra el logotipo. El logotipo es el nombre más común que se utiliza para nombrar cualquier representación gráfica de una marca, sin embargo no todos son logos.

La palabra logotipo viene del latín *logos* que significa palabra y *typos* que significa señal o marca y según la RAE (Real Academia Española) el logotipo es: “El distintivo formado por letras, abreviaturas, etc., peculiar de una empresa, conmemoración, marca o producto”. Es decir, el logotipo es la representación tipográfica del nombre de la marca.

Isotipo

La palabra isotipo viene del latín *iso* que significa igual y *typos* que significa señal o marca. Esto significa que el isotipo es la representación gráfica de un símbolo que ejemplifique la marca sin mencionarla, es decir es el elemento gráfico que no representa el nombre de la marca de forma literal.

El isotipo, al ser un elemento complejo, se pueden mencionar 6 diferentes clasificaciones de este:

-Monograma: Es la unión de dos o más letras, generalmente las iniciales de las palabras que forman la marca y que se fusionan creando un símbolo conjunto.

-Anagrama: En el que varias sílabas, especialmente en nombres largos, se unen para formar un emblema, generando a su vez una palabra nueva para denominar a la marca, pasando a ser incluso la acotación la propia marca.

-Sigla: También es la unión de dos o más letras, pero al contrario que en el monograma, éstas conservan su condición de lectura de manera que se menciona cada una para hablar de la marca.

-Inicial: Sólo la primera letra de la marca, representará a la misma en una síntesis de su nombre.

-Firma: Aunque podría parecer un logotipo al uso, el carácter de personalización que adquiere el símbolo, plasmando en unas letras autografiadas y auténticas, los valores de la empresa, lo convierten en isotipo como marca exclusiva.

-Pictograma: De una forma abstracta o figurativa, estos símbolos pueden resumir el nombre de la marca, representar sensaciones asociadas a ella o directamente ejemplificar en siluetas o formas el producto que se ofrece.

Imagotipo e Isologo

El artículo finaliza mencionando que el imagotipo o isologo es la unión del logotipo y el isotipo para hacer una representación más figurativa de la marca. La unión de un logotipo y un isotipo de manera separada, es decir que están juntos pero no unidos es un imagotipo, sin embargo la unión inquebrantable e indivisible de un logotipo junto a un isotipo es un isologo.

La identidad visual corporativa como programa

Vega (s.f.) indica que un programa de identidad visual corporativa pretende comunicar, por medio de todos los soportes a su alcance, los contenidos esenciales que son atribuibles a la empresa. De este modo, todas las actividades relacionadas con la institución, no estrictamente productivas (relaciones públicas, fomento de actividades culturales...), son un excelente vehículo para que la empresa pueda ser conocida. Pero, si bien toda ocasión es adecuada para dar una buena imagen, lo que habitualmente se conoce como programas de identidad tiene cada vez una definición más concreta.

Dichos programas se plasman en lo que se conoce como “Manual de Identidad Visual”. Este manual recoge una serie de normas sobre el tratamiento gráfico de diferentes soportes: papeles de cartas, facturas, bolsas, furgonetas, rótulos..., así como ciertas instrucciones para su manejo por personal de la empresa, una vez que el diseñador haya concluido su labor. Todo programa de estas características es producto de un trabajo metodológico muy serio, en el que intervienen profesionales de diversas disciplinas y en el que las decisiones nunca son tomadas al azar. Se puede afirmar que las características que definen un programa de identidad son básicamente dos: Integralidad e Investigación.

Integralidad, que quiere decir que las intervenciones aisladas, incoherentes o producto de la mera acumulación provocan dispersión de comunicados, cuando no se desautorizan y contradicen entre sí.

Es habitual encontrar, dentro de una empresa que no posee un “programa de identidad” racional, elementos de diseño que corresponden a diferentes épocas que no guardan relación necesaria con otros más modernos; ello produce un debilitamiento de la comunicación, ya que el usuario es incapaz de identificar el símbolo que ha visto en una valla publicitaria con otro más antiguo que aparece en la puerta del comercio produciéndose la consiguiente pérdida de rentabilidad. Puede decirse que todo programa debe aplicarse de forma completa en el menor tiempo posible, para evitar los previsibles vacíos en la comunicación que, sin duda, pueden perjudicar la imagen de la empresa en el futuro.

Investigación, Vega (s.f.) supone que las acciones de identidad no pueden afrontarse en ningún caso de forma superficial; se precisa siempre una planificación previa que aporte la totalidad de los datos pertinentes que permitan elaborar un diagnóstico, es decir, saber cuál es el problema que la empresa tiene en ese momento, desde el punto de vista visual, y cuáles son las posibles soluciones en función de los medios y de los presupuestos a nuestro alcance. El diseño se convierte, por tanto, en una respuesta a determinadas cuestiones cuyo planteamiento previo es clave de una solución idónea y en la que las metodologías deben adaptarse a cada caso y nunca cada caso a una metodología predeterminada.

¿Qué es un personaje?

La Real Academia Española (2015) define que un personaje es cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, etc., que intervienen en una obra literaria, teatral o cinematográfica.

A lo largo de la historia la humanidad se ha caracterizado por su curiosidad de conocer, investigar y obtener información y se ha visto obligado a crear la información o buscarla a través de otros con tal de cumplir dicho objetivo. La complejidad de la comunicación es una de las habilidades que caracteriza al ser humano, así mismo, la manera más común en la que las personas conocen su entorno y el mundo que los rodea es a través de relatos e historias.

Estas historias, algunas ficticias otras reales, adquieren credibilidad a los personajes que existen dentro de ellas, es ahí donde la intervención de los personajes cobra importancia y a su vez ingresan en otras áreas, no solo historias sino también como elementos representativos y se vuelven parte de la identidad de diversos sujetos.

Nascimento (2008) menciona que un buen personaje debe ser verosímil y real, es decir que a pesar de ser un personaje imaginario o ficticio, las características de este deben dar la sensación de ser real. Los rasgos físicos, la forma de pensar, moverse, hablar y sentir del personaje deben ser congruentes entre ellas, así se logrará darle vida y una base para ser real. Cabe mencionar que los personajes han ido evolucionando con el propósito de adaptarse a las diferentes realidades sociales, culturales, políticas, religiosas y geográficas en las que el ser humano habita.

Botero (2010) puntualiza que el personaje es una entidad individual y puede estar derivado de una historia o en algunos casos simplemente ser la representación gráfica de una idea caracterizada.

Los personajes son el canal principal que comunicará la narrativa que se encuentra detrás de ellos hacia los receptores, son los que brindan las pistas claves que permiten que el receptor comprenda la historia o interprete la información que se busca transmitir.

¿Cómo se desarrolla un personaje?

Para representar un personaje, primero es necesario contar con una descripción previa sobre la historia o bien realizar un perfil individual, lo fundamental es determinar las características del personaje y evidenciarla en sus rasgos físicos, psicológicos y sociales, de este modo dichas características serán percibidas por el público de una manera idealizada.

Como se mencionó anteriormente, el personaje se construye en base a tres características: Fisiológicas, psicológicas y sociales.

Características fisiológicas: Estas características se refieren a todo lo que tenga relación con el físico como edad, sexo, estatura, color de piel, color y estilo del pelo, apariencia, postura, etc.

Características psicológicas: Estas se refieren al modo de pensar del personaje, sus valores, principios, frustraciones, temperamento, aptitudes, talentos, complejos, personalidad, etc.

Características sociales: Las características sociales se refieren a cómo el personaje se desenvuelve con otras personas y qué actividades realiza que involucran su entorno como su profesión, clase social, educación, vida familiar, vida profesional, vida sentimental, religión etc.

Sepúlveda (2009) menciona que para la creación de un personaje es primordial conocer al público al que va dirigido ya que esto influirá tanto en las características del personaje como el estilo en el que este será plasmado. No es lo mismo un personaje para un cereal para niños que un personaje de una novela gráfica.

Botero (2010) determina cuatro fases para crear y estructurar un personaje, dichas fases son: Planteamiento, Conceptualización, Síntesis y Estilo y Refinamiento.

Planteamiento

En esta fase se busca determinar los aspectos representativos que servirán para definir al personaje. Esta fase está dividida en cuatro etapas.

Planificación: Esta primera etapa consiste en definir el tipo de proyecto a realizar y los personajes que se verán involucrados en este. Si bien no todos los personajes estarán acompañados de una historia ya que no todos los proyectos lo requieren, se deberá realizar un documento con las ideas principales que se busca transmitir con el personaje.

Relación contextual: Esta etapa se refiere a los aspectos externos y ambientales que afectan el desarrollo del personaje. Dentro de estos aspectos se encuentran los diferentes medios en los que se utilizará el personaje al igual que los factores económicos ya que la complejidad del personaje determina la funcionalidad de este en diferentes medios y reproducciones. Así mismo, el personaje se ve afectado por los escenarios y la época a la que pertenece como la cultura, vestuario, ubicación geográfica, herramientas, etc.

Recursos visuales: En esta etapa se busca la mayor cantidad de información que sea posible para tener mejores argumentos y fundamentos en el momento de construir al personaje. Esta información puede obtenerse de novelas, personajes reales para buscar arquetipos, documentos que exploran al ser humano y cultura popular.

Caracterización y Definición del Concepto: Aquí es donde se define la personalidad y características del personaje. Para escoger el concepto inicial de las cualidades del personaje se hace a través de arquetipos para construir la base, luego se definen los elementos simbólicos que lo acompañarán, como herramientas o artículos que definirán la identidad del personaje.

Un factor importante es tomar en cuenta el tipo de personaje, esto se define por el rol que ocupará, siendo protagonista, antagonista, ayudante o extra para enriquecer el ambiente.

Conceptualización

Es aquí donde el proceso anterior, el planteamiento, ayuda a estructurar y articular las ideas para expresarlas gráficamente. En esta fase el diseñador se encarga de definir la anatomía, proporción, movimiento, acciones y comportamiento general del personaje. El diseñador se apoya del proceso de bocetaje para experimentar las diferentes formas que darán vida al personaje y así estructurar su apariencia física.

Síntesis

Botero añade que la síntesis se refiere a la combinación de elementos separados para formar un individuo, por elementos separados entiéndase a todos y cada uno de los componentes que se relacionan al diseño de un personaje. Estos componentes son: Anatomía, elementos robóticos o mecánicos, elementos biológicos, texturas, superficies, color, escala, proporción, vestuario, implementos personales y género.

Estilo

Esta fase está ligada a la cultura y las características de moda. En cuanto al diseño de personajes, el estilo es la línea gráfica con la que el personaje y su entorno serán representados y visualizados gráficamente. El estilo de un personaje se ve reflejado en las formas, líneas, superficies, simetría, repetición y contraste. Estos elementos se combinan de forma clave para la creación visual del personaje.

Sepúlveda (2009) recomienda hacer los personajes con una simetría perfecta, en la vida real esto no sucede pero la creación de personajes debe buscar representar un ideal. También recomienda exagerar los rasgos de los personajes para dar diferentes connotaciones de lo que se busca transmitir, al igual que exagerar la asimetría, si el personaje lo requiere, ya que al ser poco evidente, esta asimetría se puede percibir como un error.

Refinamiento

Esta es la fase final del personaje ya que es aquí donde los últimos detalles son modificados. En el refinamiento se explora los gestos y postura del personaje, así mismo se realizan composiciones de este desde distintos ángulos. Finalmente se retocan detalles como texturas y colores y el personaje se adecua para funcionar en diferentes aplicaciones de formato.

Mascota y personaje

Megalodonte (s.f) define que una mascota es el personaje que acompaña a una marca, una institución, un producto, etc. El sitio añade que las mascotas o personajes de marca pueden poseer cualquier forma, ya sean geométricas, de objetos, cosas, letras, humanos o una combinación de estas.

El personaje de marca como elemento en la identidad visual

Gomes (2010) en Actas de Diseño, en el artículo “El personaje de marca como elemento en la identidad visual” menciona el gran vínculo y la fuerza creciente de las mascotas como elemento renaciente en la identidad visual corporativa, pues ellas se han incrustado en nuestras vidas cotidianas con su característica propia de la estética y la cultura de las masas.

En su destacada participación un personaje gráfico puede relacionarse con el conjunto visual según las estrategias de identidad, que podrán ser de entidad o de producto; unitarias o diversificadas, dependiendo si se dirige a la comunicación de un servicio, un producto, o se refiera a la pluralidad de servicios y productos.

Se puede pensar que, del mismo modo como los antepasados más remotos se comunicaban por medio de íconos visuales, actualmente las marcas se comunican con su público meta mediante imágenes. Confianza, prestigio, lealtad, estatus y otros valores son transmitidos por estas imágenes para millones de personas, desde el local hacia el global.

Las mascotas o personajes constituyen una parte de las manifestaciones de la gráfica de la identidad, se caracterizan por signos figurativos, mágicos y de gran significado, que adquieren un valor de identidad e imagen de las organizaciones que así lo conceptualizan. Brull (2005).

En el artículo “La mascota, representación gráfica de la identidad organizacional” Brull también menciona que la mascota o personaje es uno de los elementos visuales que forma parte de una buena identificación porque expresa un mensaje y puede reconocerse mucho más rápido que las palabras. Esta se relaciona con la identidad organizacional, pero empleada aislada y desordenada no provoca el efecto deseado en el público. Su utilización depende del planeamiento de una estrategia básica de relaciones públicas.

El personaje es utilizado para la reanimación social, con el objetivo de motivar a los públicos hacia los productos u/o servicios que se ofertan, puede aplicarse como instrumento para reforzar la identidad de la organización, la marca o enaltecer la imagen de la institución.

Para proyectar interna o externamente la identidad del personaje de una organización de forma profesional, es preciso alcanzar los elementos de armonía y equilibrio en su expresión visual enlazada de forma coherente con la misión de la organización.

La mascota o personaje correctamente diseñado para su aplicación en varios medios de comunicación y soportes puede ofrecer su papel de tutor, abanderado, representante, guía, movilizador y agitador de los públicos más flemáticos. Las grandes empresas buscan, mediante el personaje, una fuerte identificación de los públicos con su objeto social, para lograr situar en el mercado no solo productos, sino también juicios y opiniones con un efecto mayor. Para muchas organizaciones, el personaje es una forma de expresar valores y utilidades del servicio, al mismo tiempo que representa los atributos y rasgos identificativos, propiciando una fuerza visual activa.

El sitio Megalodonte (s.f.) añade que la idea de utilizar una mascota o personaje surge por la necesidad y el deseo de diferenciarse de la competencia, al mismo tiempo que brinda emociones y sentimientos a la marca, los cuales son unas de las finalidades de utilizar un personaje, junto a la posibilidad de cambiar o mejorar la actitud del consumidor frente al producto. Entiéndase por producto a la marca, institución, folleto o producto al que la mascota o personaje representa.

5

COMPRENSIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Para definir al grupo objetivo se encuestó a 50 alumnos de la Licenciatura en Ciencia Política de la Universidad Rafael Landívar, al igual que 6 catedráticos de la misma carrera con el fin de conocer a los estudiantes de la carrera desde el punto de vista de ellos de sus profesores.

Se seleccionó a los estudiantes de segundo, tercero, cuarto y quinto año para obtener un conocimiento de alumnos que ya cuentan con un conocimiento amplio sobre la carrera. Y los estudiantes de primer año permitieron conocer un poco sobre el perfil de los alumnos potenciales.

COMPRENSIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

Para establecer los perfiles del grupo objetivo se utilizó encuestas (ver anexo 2 y 3). Se encuestó a 50 alumnos de la Licenciatura en Ciencia Política de la Universidad Rafael Landívar que respondieron 20 preguntas, al igual que 6 catedráticos de la misma carrera quienes dieron respuesta a 14 preguntas con el fin de conocer los perfiles de los estudiantes de la carrera.

- **DEFINICIÓN DEL PERFIL GEOGRÁFICO**

Zonas urbanas de la capital y municipios cercanos.

- **DEFINICIÓN DEL PERFIL DEMOGRÁFICO**

Estudiantes de la Licenciatura en Ciencia Política, hombres y mujeres, comprendidos entre 17 a 33 años, con un nivel socioeconómico alto y medio. Viven en zonas urbanas de la capital y municipios cercanos. Utilizan el automóvil como medio de transporte. La mayor parte tiene entre 0 a 3 hermanos. Viven casas junto a su familia de 2 a 8 personas.

- **DEFINICIÓN DEL PERFIL PSICOGRÁFICO**

Según los “Perfiles de ingreso y egreso,” material proporcionado por la Licenciatura en Ciencia Política (ver anexo 4), los estudiantes deben demostrar interés y sensibilidad por los problemas políticos, económicos y sociales de su país, región y el mundo. Debe tener igualmente capacidad de abstracción y análisis, así como evidenciar iniciativa e imaginación para interpretar y explicar problemas políticos y/o sociales concretos.

Por lo anterior, es indispensable cultivar hábitos de lectura, interés por conocer, imaginación, disposición al diálogo y la discusión sobre los temas de actualidad en el ámbito local, regional e internacional.

En la encuesta ya mencionada, los estudiantes de la carrera, en su mayoría, señaló ser alegres, extrovertidos, perseverantes, y responsables. Otra característica importante que predomina en los estudiantes es ser sociables, ya que un alto porcentaje indicó que los fines de semana disfrutaban salir con sus amigos.

El 90% de los encuestados, se siente identificado con la carrera, esto significa que a pesar de ser pocos alumnos, la carrera es algo con lo que se sienten bien y tienen sentido de pertenencia. Son estudiantes que disfrutaban la lectura en su tiempo libre, al igual que hacer ejercicio y utilizar la computadora.

El 46% de los estudiantes y catedráticos de la carrera, se sienten identificados con Mahatma Gandhi, líder e impulsor de la paz, esto refleja en ellos gran interés por el liderazgo, así mismo el 24% se siente identificado con Albert Einstein, lo cual expresa que son personas que ven el conocimiento como algo primordial.

En cuanto a gustos en diseño, la mayoría de los encuestados reconoce los colores rojo, azul, blanco y negro como los más adecuados para la carrera. El estilo tipográfico que predominó, es serif, el cual connota formalidad para ellos y para la Ciencia Política. La mayoría de los alumnos y catedráticos prefieren los personajes con rasgos y características humanas, esto quiere decir que ven la carrera como algo formal y no algo “fantasioso”.

6

DISEÑO DEL
CONCEPTO

DISEÑO DEL CONCEPTO

- **Búsqueda del concepto**

El concepto permitió desarrollar la identidad y el personaje de la Licenciatura en Ciencia Política para resolver su necesidad, el hecho de caer en estereotipos e ideas erróneas acerca de la política.

La búsqueda del concepto consistió en realizar tres técnicas creativas para generar una frase conceptual que guiara el desarrollo de la identidad y el personaje de la carrera. Las técnicas creativas fueron: Lluvia de ideas, mapa mental y catálogo.

Luvia de ideas: El objetivo de esta técnica es generar la mayor cantidad de palabras posibles para tener un panorama amplio acerca del tema, cliente y grupo objetivo.

Ciencia
Política
Poder
Gobierno
Territorio
País
Nación
Estado
Lugar
Discurso
Mente
Fenómeno
Análisis
Diálogo
Pensamiento
Liderazgo

Nacional
Organismo
Leyes
Decisión
Interés
Sociedad
Comunidad
Organización
Individuo
Grupos
Actualidad
Identificar
Conjunto
Dominio
Estrategia
Objetivo

Plan
Humano
Clasificar
Relaciones
Peculiar
Clase
Proceso
Voto
Elección
Voz
Sistema
Compromiso
Preparación
Moral
Crítica
Factor
Coraje
Responsabilidad
Honesto
Estudiante
Alumno
Sensible
Capaz
Lector
Interpretar
Imaginar
Conocer
Alegre
Extrovertido
Perseverante
Sociable
Amigable
Identidad
Pertenencia

Ejercicio
Impulsor
Interés
Tecnológico
Inteligente
Formal
Discusión
Concreto
Estudios
Pregrado
Universidad
Aprendizaje
Profesionales
Vocación
Historia
Lenguaje
Claridad
Precisión
Dirigir
Programa
Profundo
Valores
Academia
Preparar
Estructura
Desafíos
Institución
Teorías
Metodología
Democracia
Acreditación
Instrumentos
Compromiso

Luego de la lluvia de ideas, se agrupó palabras clave que permitieran crear frases conceptuales.

Palabras clave:

Objeto + extrovertido + academia

Diálogo + sociable + estructura

Liderazgo + compromiso + aprendizaje

Gobierno + perseverante + programa

Territorio + voz + crítica

Sociedad + interés + profesión

Discurso + lector + profundo

Objetivo + impulsor + precisión

Observar + amigable + institución

Crítica + identidad + desafío

Sistema + conocer + vocación

Decisión + extrovertido + proceso

Estado + capaz + pregrado

Nación + formal + precisión

Análisis + discusión + estudios

A partir de la obtención de las palabras clave se prosiguió desarrollando frases conceptuales.

Frases conceptuales

- Diálogo de estructura sociable
- Estructura sociable con diálogo
- Líder comprometido con el aprendizaje
- Compromiso liderado por el aprendizaje
- Aprendizaje liderado con compromiso
- Discurso de lector profundo
- Lector con discurso profundo
- Lector profundo con discurso
- Proceso extrovertido de decisión
- Decisión con proceso extrovertido

Frases elegidas

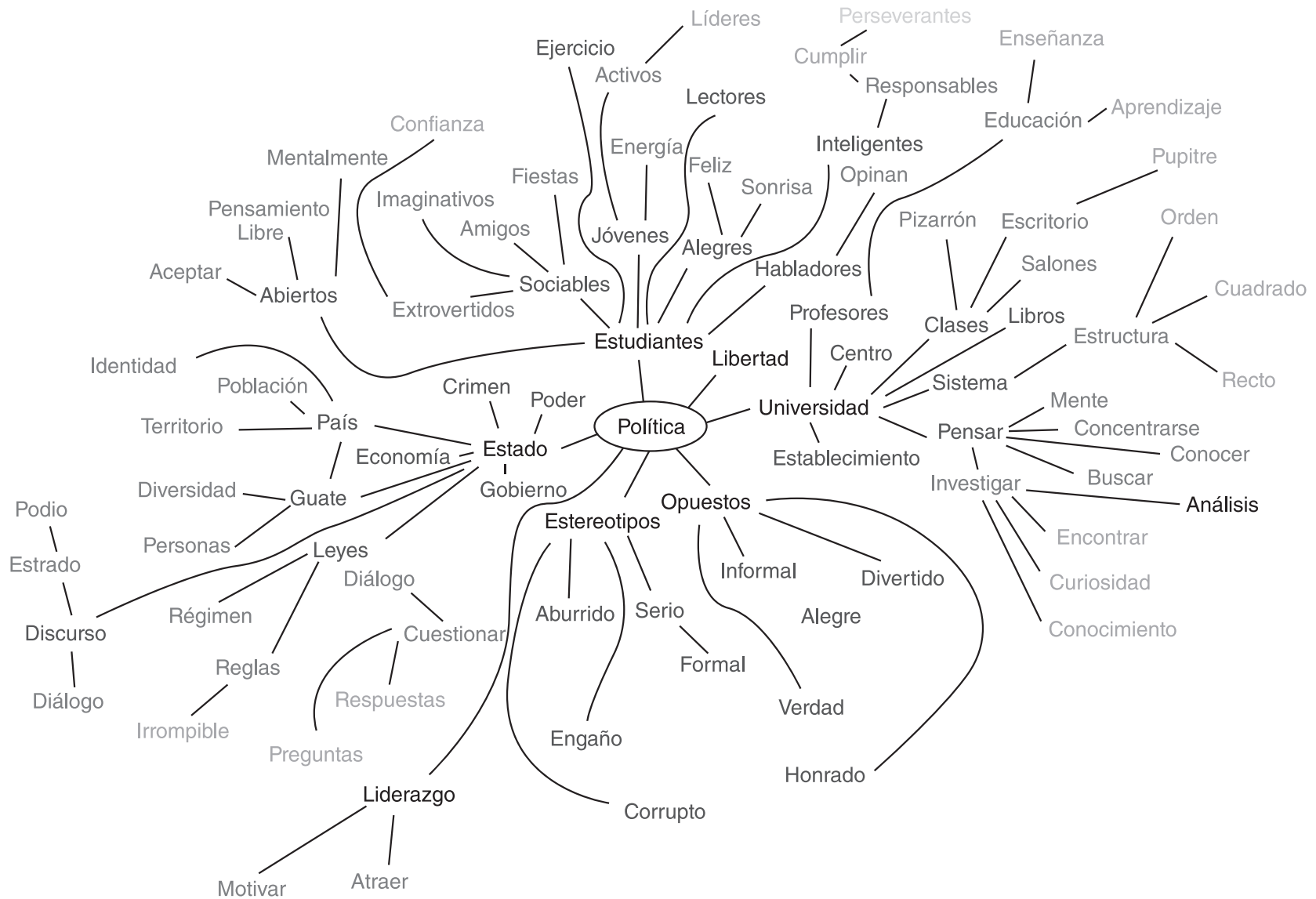
- Diálogo de sistema sociable
- Lector con discurso profundo
- Proceso extrovertido de decisión

Para finalizar esta técnica creativa se realizó una mezcla entre las palabras de las frases elegidas para tener una exploración mayor del concepto.

- Discurso sociable de decisión**
- Estructura de diálogo extrovertido
- Proceso sociable profundo
- Decisión de lector estructurado
- Profundizar en el discurso extrovertido
- Decisión de diálogo sociable**
- Decisión de discurso conversador
- Diálogo comunicativo en desarrollo
- Sistema de diálogo extrovertido**
- Desarrollo de decisiones sociables

Mapa mental:

El mapa mental consiste en desglozar un término para conseguir palabras relacionadas al tema central.



Palabras clave

Energía + opinión + aprender

Verdad + feliz + estructura

Libertad + imaginar + opinión

Cuestionar + sistema + extrovertido

Diálogo + honrado + pizarrón

Escritorio + poder + alegre

Sociable + opinión + pupitre

Discurso + líder + pensar

Estrado + pensar + extrovertido

Estrado + análisis + energía

Opinión + imaginar + estudiar

Sistema + leyes + sociable

Motivar + pensar + activo

Fiesta + mental + opinión

Análisis + amigo + cuestionar

Frases conceptuales

- Aprendizaje energético de opinión
- Opinión enérgica de aprendizaje
- Aprendiendo energía de opinión
- Energética opinión de aprender
- Aprender con opinión energética
- Imaginación libre de opinión
- Opinión libre e imaginativa
- Libertad de opinión imaginativa
- Opinión en libertad
- Imaginando opinión
- Opinión imaginativa
- Estrado de análisis energético
- Análisis en estrado energético

- Energético estrado de análisis
- Energía del estrado analítico
- Estudio de opinión imaginativa
- Imaginación de opinión estudiada
- Estudiar en la imaginación de opinión
- Opinión de estudio imaginativo
- Estudiar con opinión imaginativa
- Fiesta mental de opinión
- Opinión de fiesta mental
- Opinión mental en fiesta
- Mente de fiesta y opinión
- Festejando con opinión mental
- Opinando en fiesta mental

Frases seleccionadas

- Imaginación libre de opinión
- Opinión en libertad
- Estrado de análisis energético
- Fiesta mental de opinión

Catálogo:

Esta técnica creativa consiste en seleccionar dos palabras al azar de un diccionario, revista o periódico. Luego de seleccionar las palabras, se describen las cualidades de cada palabra y se crean frases mezclando las palabras obtenidas.

Inocentada – Meteorito**Inocentada**

Niño
Accidente
Inesperado
Broma
Ingenuo
Libre
Juego
Ingenio

Meteorito

Roca
Fuego
Impacto
Estelar
Grande
Explosión
Destrucción
Veloz

Frases

-Roca libre
-Impacto accidental
-Libre explosión
-Ingenuo veloz
-Libre impacto
-Broma de fuego
-Accidente estelar
-Juego estelar
-Juego veloz
-Ingenio explosivo

Farmacia – chef**Farmacia**

Medicina
Doctor
Receta
Píldora
Bata
Frasco
Salud
Enfermedad
Establecimiento
Cura

Chef

Comida
Cocina
Cuchillo
Tenedor
Sabor
Especias
Restaurante
Platillo
Ingrediente
Sartén

Frases

-Medicina de sabor
-Receta de especias
-Cocina de salud
-Píldora de sabor
-Platillo de cura
-Restaurante medicinal
-Ingrediente saludable
-Frasco de sabor
-Comida curativa
-Sartén medicinal

Corona – Canica

Corona

Realeza
Oro
Reina
Reino
Poder
Estatus
Trono
Castillo

Canica

Esfera
Juego
Niñez
Infancia
Bola
Cristal
Colorido
Tierra

Frases

-Esfera de oro
-Juego de poder
-Realeza de cristal
-Reino colorido
-Castillo infantil
-Tierra de poder
-Tierra real
-Niñez en poder
-Realeza de colores
-Trono de cristal

Pierna – Conferencia

Pierna

Caminar
Avanzar
Sostener
Correr
Pie
Piel
Hueso
Articulación

Conferencia

Audiencia
Público
Discurso
Charla
Explicar
Enseñar
Hablar
Estrado

Frases

-Audiencia que avanza
-Charla sostenida
-Piel de estrado
-Hueso charlando
-Articulando discursos
-Público caminando
-Discurso corriendo
-Articulación pública
-Publico sostenido
-Conferencia articulada

Telón – Neptuno

Telón

Tela
Colorado
Teatro
Escenario
Actor
Interpretar
Espectáculo
Teatro
Marioneta
Oculto

Neptuno

Planeta
Espacio
Órbita
Sistema
Fuente
Estrellas
Atmósfera
Lejano
Universo
Constelación

Frases

-Espectáculo en órbita
-Atmósfera oculta
-Sistema de espectáculo
-Tela de constelaciones
-Universo de espectáculo
-Escenario atmosférico
-Escenario en orbita
-Interpretando constelaciones
-Intérprete del espacio
-Marioneta del universo

Montaña – Paquete

Montaña

Naturaleza
Gigante
Alto
Objetivo
Reto
Conjunto
Apilar
Saturar
Cantidad

Paquete

Empaque
Caja
Cubierto
Cubo
Sellado
Contendor
Embalaje
Viajar
Transportar

Frases

-Naturaleza empacada
-Contenedor gigante
-Viaje saturado
-Caja de objetivos
-Cubos apilados
-Transportando retos
-Conjunto sellado
-Contenedor de objetivos
-Viaje en conjunto
-Transportando objetivos

Frases finales (todas las técnicas)

- Discurso sociable de decisión
- Decisión de diálogo sociable
- Sistema de diálogo extrovertido
- Imaginación libre de opinión
- Opinión en libertad
- Estrado de análisis energético
- Fiesta mental de opinión
- Libre impacto
- Ingenio explosivo
- Juego de poder
- Articulando discursos
- Espectáculo en orbita
- Escenario atmosférico
- Transportando retos

Frases seleccionadas

- Sistema de dialogo extrovertido
- Opinión en libertad
- Estrado de análisis energético
- Libre impacto
- Ingenio explosivo

Mezclando frases

- Opinión de impacto extrovertido
- Estrado ingenioso en libertad
- Diálogo ingenioso extrovertido
- Impacto energético en libertad
- Ingenio con impacto energético
- Sistema de impacto explosivo
- Estrado de opinión en libertad
- Diálogo con impacto ingenioso
- Diálogo de impacto extrovertido
- Libertad de diálogo extrovertido
- Libertad de diálogo ingenioso

Concepto final

- Libertad de diálogo extrovertido

Luego de definir el concepto final se decidió manejar este como concepto complementario ya que transmitía mejor el segundo objetivo del proyecto, identificar los perfiles del grupo objetivo. Por lo tanto se desarrolló una variación de dicho concepto buscando palabras que identificaran a la Licenciatura en Ciencia Política.

Frases:

- Libertad de diálogo intelectual
- Libertad de diálogo sociable
- Libertad de diálogo dinámico
- Diálogo con libertad intelectual
- Diálogo dinámico en libertad
- Libertad de diálogo con impacto
- Diálogo con impacto en libertad
- Impacto de diálogo en libertad**
- Libertad de diálogo con ingenio
- Libertad de diálogo social
- Diálogo democrático en libertad
- Libertad de diálogo democrático
- Libertad de diálogo ciudadano
- Diálogo ciudadano en libertad

Conceptos finales:

- Identidad: “Impacto de diálogo en libertad”
- Personaje: “Libertad de diálogo extrovertido”

- **Fundamentación de la idea**

Concepto de identidad: **“Impacto de diálogo en libertad”**

Definiciones

Impacto: Según la Real Academia Española (RAE), la palabra impacto significa “choque de un proyectil o de otro objeto contra algo”. Al mismo tiempo también se define como “huella o señal que deja algo”.

Diálogo: La RAE define el diálogo como “plática entre dos o más personas, que alternativamente manifiestan sus ideas o afectos”.

Libertad: También en la RAE se define la libertad como “facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos”.

Partiendo de las definiciones anteriores, se decidió manejar esta frase como concepto para la identidad de la Licenciatura en Ciencia Política ya que el objetivo de la política es generar un impacto positivo en la sociedad, a través del diálogo y las distintas opiniones que existen, y que el impacto de dichas opiniones permita a la sociedad llegar a un bien común. Así mismo, una carrera universitaria busca brindar a los estudiantes la posibilidad de abrir sus mentes y ser libres en sus decisiones, la libertad de decisión es lo que permite a las personas forjar su propio camino.

Concepto de personaje: **“Libertad de diálogo extrovertido”**

Definiciones

Extroversión: Según la RAE la extroversión significa “tendencia de la persona sociable a comunicar a los demás sus sentimientos”.

Al igual que en el concepto anterior, las palabras “libertad” y “diálogo” buscan transmitir lo mismo en esta frase conceptual, pero la palabra “extrovertido” es la que permitirá relacionar este concepto con el perfil de los estudiantes de Ciencia Política. Ya que los estudiantes no son el estereotipo que las personas creen que son, no son profesionales aburridos y rígidos, sino que son jóvenes sociables y alegres y que con su personalidad extrovertida, logran ser personas libres y abiertas hacia el diálogo con la sociedad.

Este concepto pretende transmitir la personalidad extrovertida y sociable de los estudiantes de Ciencia Política a través del personaje, mostrándolo como una entidad que represente la libertad en sus acciones al mismo tiempo que muestre un personaje que tenga la habilidad de dialogar y relacionarse.

- Cabe mencionar que se realizaron dos conceptos ya que cada uno de ellos buscó cumplir un objetivo diferente. El primero sirvió para identificar a la carrera en Ciencia Política, mientras que con el segundo se definieron los diferentes perfiles de los estudiantes.

7

CODIFICACIÓN
DEL MENSAJE

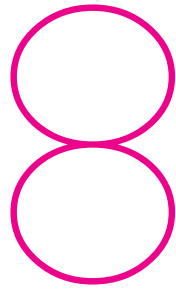
CODIFICACIÓN DEL MENSAJE

- **Visualización concepto de identidad:**
“Impacto de diálogo en libertad”

	Función	Tecnología	Expresión
Forma	Generar formas que identifiquen y reflejen lo que es la institución y el tema.	<ul style="list-style-type: none"> -Formas orgánicas y rectas -Simetría -Punto focal -Minimalismo 	<ul style="list-style-type: none"> -Libertad -Diálogo -Opinión -Pensamiento
Color	<p>Facilitar el reconocimiento de la carrera</p> <p>Crear contraste</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Colores Planos -Gama cromática cálida 	<ul style="list-style-type: none"> -Diferencia -Divertido -Formal
Retícula	Generar una composición dinámica que, al mismo tiempo, refleje estabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> -Ejes inclinados -Ejes rectos -Estructura semi formal 	<ul style="list-style-type: none"> -Orden -Dinamismo -Solidez
Tipografía	<p>Representar el perfil de los estudiantes.</p> <p>Brindarle personalidad a la marca</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Tipografía serif y sans serif 	<ul style="list-style-type: none"> -Elegancia -Diálogo

● **Visualización concepto de personaje:**
 “Libertad de diálogo extrovertido”

	Función	Tecnología	Expresión
Personaje	Generar una entidad cuya personalidad sea atractiva para los estudiantes y así crear un vínculo con ellos	-Ilustración digital	-Alegría -Formalidad -Extrovertido -Libre -Imaginativo -Sociable
Tipografía	Destacar características de los estudiantes	-Tipografía serif o sans serif	-Sociable -Intellectual -Divertido
Retícula	Crear una diagramación que brinde orden y libertad a los elementos	-Ejes rectos e inclinados -Espacios blancos -Minimalismo	-Orden -Dinamismo -Libertad
Color	Distinguir y representar las características del perfil de los estudiantes	-Colores planos -Colores contrastantes	-Extrovertido -Formal -Intellectual -Confianza -Energía -Fuerza



PLANEACIÓN
ESTRATÉGICA DE MEDIOS

PLANEACIÓN ESTRATÉGICA DE MEDIOS

- **Selección de las piezas:
FASE 1**

¿Qué se va a utilizar como medio de comunicación?			¿Cómo se distribuirá?		
Piezas y medio o soporte	Carácter	Propósito	Lugar	Tiempos	A través de quién o cómo
Imagotipo (Digital e impreso)	Identidad	Identificar a la carrera de Ciencia Política	Universidad Rafael Landívar por medio de las piezas de comunicación de la nueva imagen	Primer ciclo 2015	A través de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Personajes (Digital e impreso)	Identidad	Identificar a los estudiantes con la carrera	Universidad Rafael Landívar por medio de las piezas de comunicación de la nueva imagen	Primer ciclo 2015	A través de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Selección de las piezas: FASE 2

¿Qué se va a utilizar como medio de comunicación?			¿Cómo se distribuirá?		
Piezas y medio o soporte	Carácter	Propósito	Lugar	Tiempos	A través de quién o cómo
Soporte para tarjetas de presentación (impreso, 3.5 x 2")	Identidad	Identificar a las personas involucradas en la Licenciatura en Ciencia Política (Catedráticos y directores)	Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Rafael Landívar	Primer ciclo 2015	A través de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Carpetas para estudiantes y catedráticos (impreso, 9 x 11.5")	Identidad	Identificar y diferenciar a los alumnos y catedráticos de Ciencia Política	Primer día de clases para estudiantes de primer ingreso y reingreso. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Rafael Landívar	Primer ciclo 2015	A través de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Selección de las piezas: FASE 3

¿Qué se va a utilizar como medio de comunicación?			¿Cómo se distribuirá?		
Piezas y medio o soporte	Carácter	Propósito	Lugar	Tiempos	A través de quién o cómo
Botones (impreso, 2.5 x 2.5")	Promocional	Promocionar la carrera	Primer día de clases y en debates o charlas que la Facultad organice. Salones del edificio L y Cafetería Central, Universidad Rafael Landívar	Primer ciclo 2015	A través de la facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Mantas (impreso, 1 x 2 mts)	Informativo	Dar a conocer la nueva imagen de la carrera	Vía de la entrada principal de la Universidad Rafael Landívar	Primer ciclo 2015	A través de la facultad del departamento de comunicación

● **Fases estratégicas de comunicación:**

FASE 1: Identidad

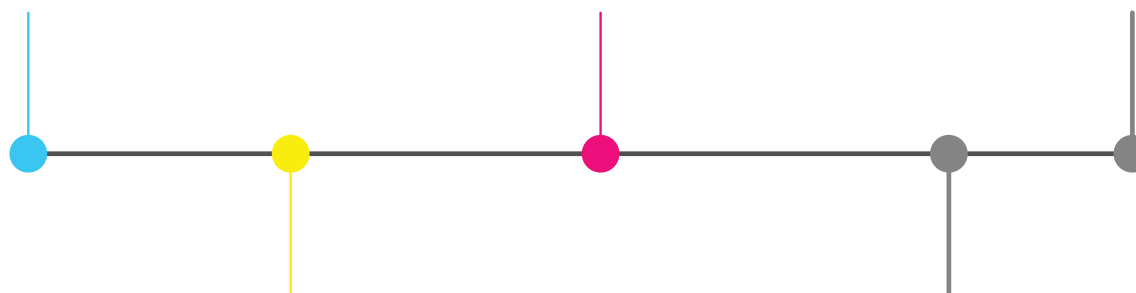
En esta primera fase se desarrolló el imago tipo y los personajes de la carrera en Ciencia Política, los cuales permitieron realizar las fases siguientes.

FASE 3: Comunicación de la nueva imagen

En esta última fase de identidad, se desarrolló las piezas para comunicar la nueva imagen de la carrera en Ciencia Política.

FASE 5: Revelación

En esta etapa se dará la revelación de la campaña de expectativa con el objetivo de romper con los estereotipos negativos que posee la política en el país.



FASE 2: Papelería

En esta fase se realizó la papelería interna de la Licenciatura, con la cual se buscó identificar y diferenciar a las personas involucradas en la carrera (alumnos, catedráticos y directores).

FASE 4: Expectativa

En esta cuarta fase se desarrollará una campaña de expectativa de forma interna y externa a la universidad con el fin de crear curiosidad en las personas y en especial con los alumnos potenciales de Ciencia Política.

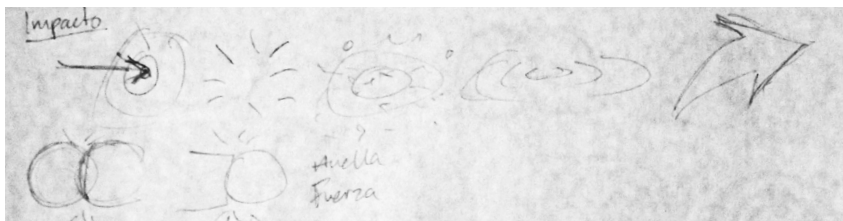
9

BOCETAJE PARA DEFINIR
LA PROPUESTA PRELIMINAR

BOCETAJE PARA DEFINIR LA PROPUESTA PRELIMINAR

Como primera etapa del proceso de bocetaje se realizó una serie de dibujos de cada una de las palabras del concepto para buscar diferentes alternativas para graficar la frase conceptual.

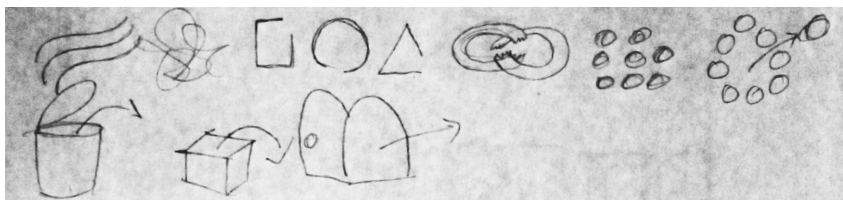
Impacto



Diálogo

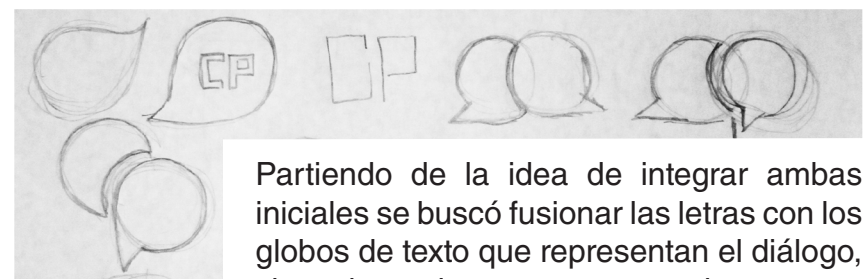
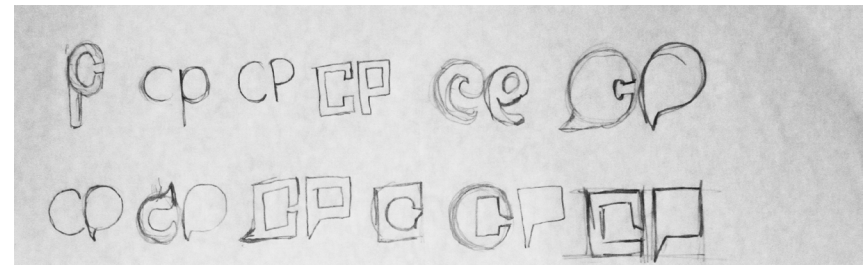


Libertad

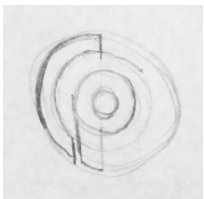
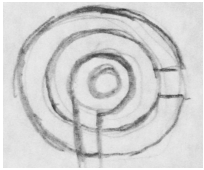


Luego se prosiguió con el desarrollo del isotipo para la identidad, buscando transmitir las expresiones de libertad, diálogo, opinión y pensamiento, los cuales se indicaron en la tabla de la etapa de visualización.

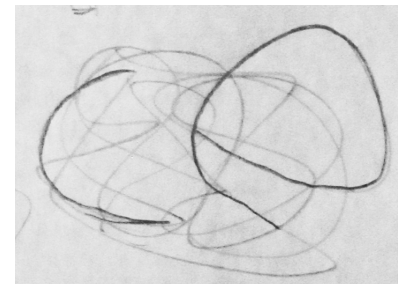
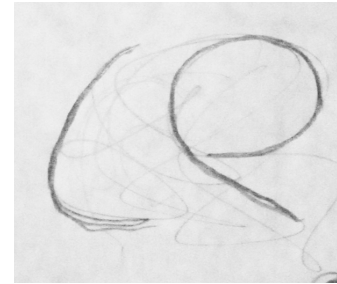
En estos bocetos se buscó la manera de integrar las dos iniciales de Ciencia Política.



Partiendo de la idea de integrar ambas iniciales se buscó fusionar las letras con los globos de texto que representan el diálogo, sin embargo las propuestas se descartaron por limitar que las otras dos palabras (Impacto y libertad) se transmitieran de forma efectiva.

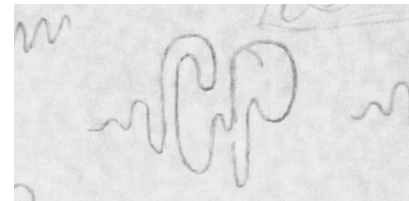
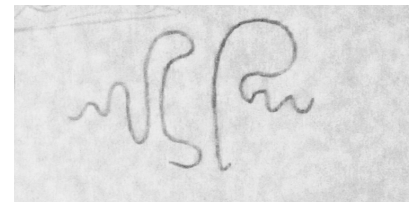
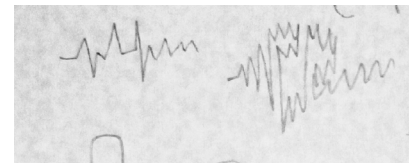
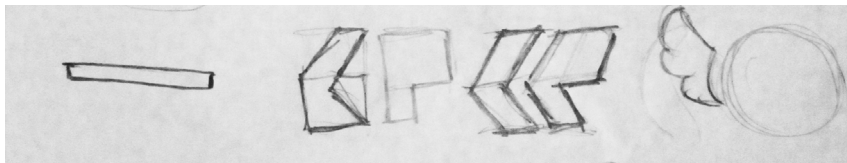


Al pensar en la palabra “Impacto” se exploró la posibilidad de utilizar un tablero de tiro al blanco como retícula para integrar las dos iniciales, ya que este elemento representa el impacto que poseen los objetivos, en este caso los objetivos de la carrera en Ciencia Política. A pesar de su nivel comunicativo se descartó la idea ya que la composición, por su estructura rígida, no permitía la posibilidad de transmitir la libertad.

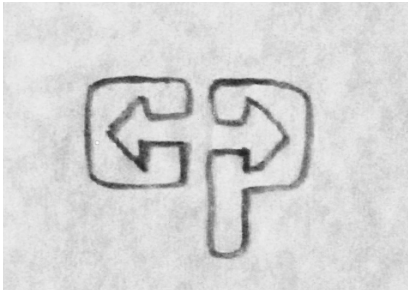


También se exploró con utilizar un garabato aleatorio como retícula principal para las iniciales de la carrera, sin embargo esto hacía que el isotipo se percibiera como informal, algo que no tiene relación con la Licenciatura en Ciencia Política.

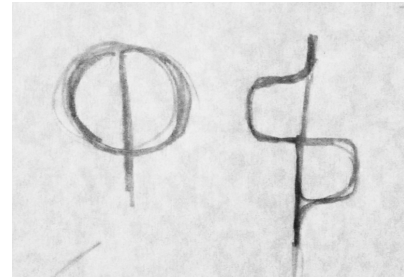
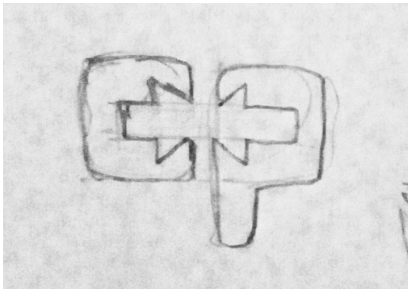
En estas propuestas se buscó realizar el isotipo con signos gráficos como un guion y comillas que representan el diálogo. También se usó el signo de unas alas para transmitir la libertad. Sin embargo, estas propuestas se descartaron ya que el uso de dichos signos resultaba predecible y demasiado abstractos como en el caso del guion.



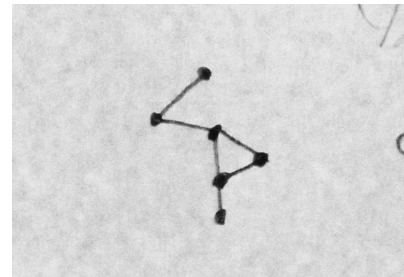
Al pensar en cómo transmitir el diálogo, se realizaron pruebas utilizando ondas sonoras, ya que estas representaban el diálogo al igual que la libertad por el movimiento que poseen. Aun así esta idea se descartó ya que no existía un impacto visual de parte del signo gráfico manejado.



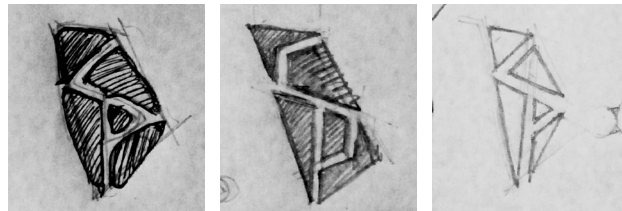
Como las propuestas anteriores no reflejaban el impacto que se buscaba transmitir, se decidió utilizar flechas para representar esta palabra. Primero las flechas se adaptaron para que fueran funcionales en cada letra y después se cambió su dirección para generar ese choque de dos objetos. Sin embargo, la dirección de las flechas podría dar una connotación negativa como lucha o discusión y no como impacto positivo.



Luego se buscó generar una unión entre ambas letras para crear una retícula que permitiera crear el isotipo.



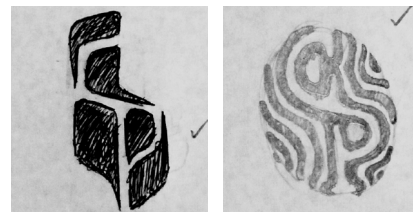
Finalmente se decidió utilizar esta composición como rejilla ya que mantiene jerarquía en el orden de las letras y visualmente se entienden ambas iniciales.



A partir de la retícula generada anteriormente, se comenzó a realizar composiciones que permitieran transmitir la libertad a través de los espacios vacíos que recorren las formas del isotipo, sin embargo en esta fase no se consiguió utilizar elementos que reforzaran las otras dos palabras de la frase conceptual.



Paralelo a eso, se trabajó la composición adaptándola a una huella digital, ya que una huella es señal de un impacto que al mismo tiempo refleja la libertad de decisión que las personas tienen en el momento de emitir un voto.



Ambas opciones se adaptaron para representar mejor el concepto. A la primera propuesta se le agregó globos de texto para reforzar la idea de diálogo. Y a la segunda opción se le integró una tipografía serif para reforzar el mensaje de formalidad. Ambas propuestas se digitalizaron y sirvieron para el proceso de elección de color y tipografía.



Se desarrolló diferentes pruebas de tipografía y se eligió la opción en color rojo ya que esta se acopla bien al estilo del isotipo y al mismo tiempo refleja formalidad y elegancia.



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



*Licenciatura en
Ciencia Política*



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



LICENCIATURA EN
CIENCIA POLÍTICA



Licenciatura en
Ciencia Política

Paralelo a las pruebas tipográficas de la primera opción, también se elaboraron pruebas para la segunda opción, siendo elegidas 4 propuestas (color rojo) para seguir explorando la composición.



Licenciatura en
Ciencia
Política



Licenciatura en
Ciencia
Política



Licenciatura en
Ciencia
Política



LICENCIATURA EN
CIENCIA
POLÍTICA



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



Licenciatura en
Ciencia Política



LICENCIATURA EN
CIENCIA POLÍTICA



Licenciatura en
Ciencia
Política



Licenciatura en
Ciencia
Política



Licenciatura en
Ciencia Política



LICENCIATURA EN
CIENCIA POLÍTICA



Licenciatura en
Ciencia
Política



LICENCIATURA EN
CIENCIA
POLÍTICA

Luego, se realizaron diferentes composiciones con las tipografías seleccionadas anteriormente, seleccionando la opción en rojo ya que muestra una estructura estable y elegante.

Al tener los imagotipos seleccionados, se procedió a realizar pruebas de color con ambas opciones. Se buscó experimentar con colores contrastantes ya que lo que se quería transmitir con el color era diferencia, diversión, formalidad e impacto.





Propuesta preliminar para validación

Imagotipo

Propuesta 1



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Propuesta 2



Ambas propuestas se utilizaron para el proceso de validación y así se decidió qué opción funciona mejor para el proyecto.

Bocetaje de personaje

Para el proceso de bocetaje del personaje, se comenzó con definir los tres perfiles del mismo, como indica Botero (2010). Las características del personaje fueron tomadas de los rasgos principales que poseen los estudiantes de Ciencia Política.

Características fisiológicas:

Edad: 21 años

Género: Masculino y femenino

Estilo de pelo: Peinado formal

Características Psicológicas: Estas cualidades se tomaron de las encuestas realizadas a los estudiantes así mismo, también se tomó en cuenta los rasgos que caracterizan el perfil del estudiante y egresado de la carrera.

Extrovertido

Alegre

Seguro

Creativo

Inteligente

Hablador

Formal

Comunicador

Características sociales:

Sociable

Directo

Le gusta salir

Estudiante universitario

Clase social media alta.

Tras definir las características principales, se procedió con el desarrollo del personaje, para esto se partió de un planteamiento previo que sirvió como las bases de la creación del personaje.

Planteamiento*Planificación:*

Ideas principales: Extroversión, carisma, libertad, sociabilidad.

Tipo de proyecto: Personaje institucional

Relación contextual:

Guatemala

Actualidad

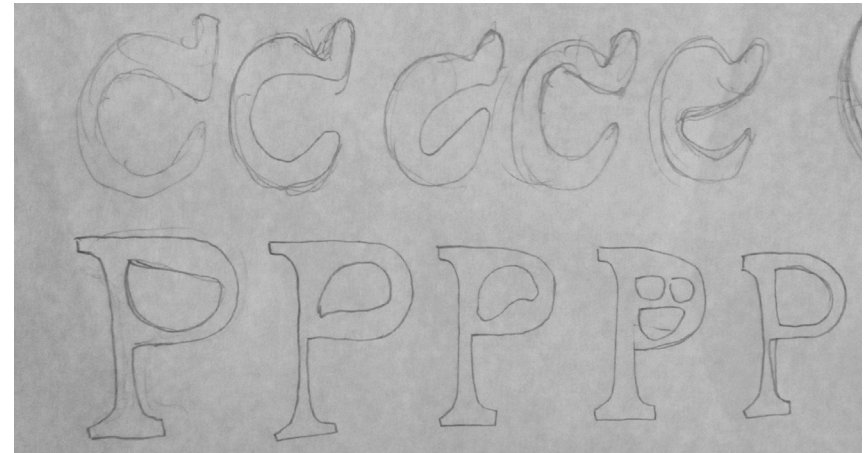
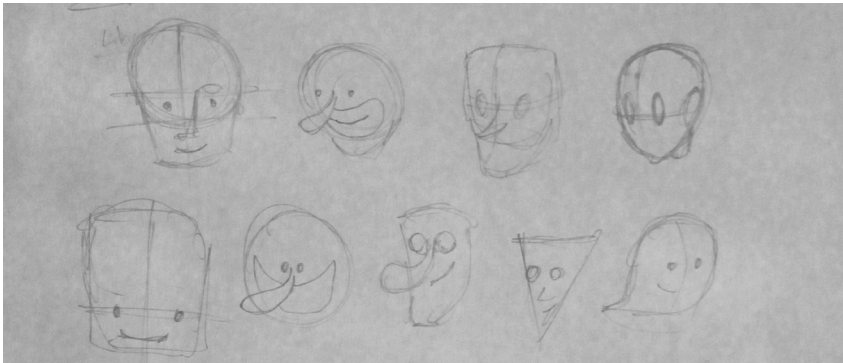
Universidad Rafael Landívar

Caracterización:

Herramientas: Megáfono, laptop, smartphone, libro, audifonos, equipo de ejercicios, estrado, bandera de Guatemala.

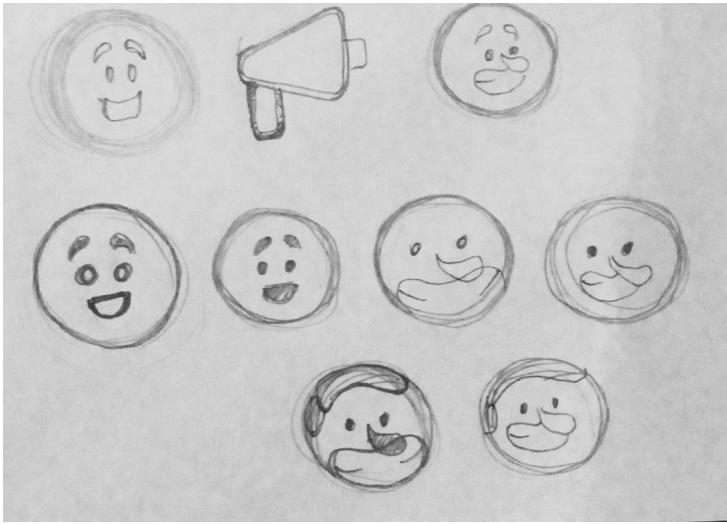
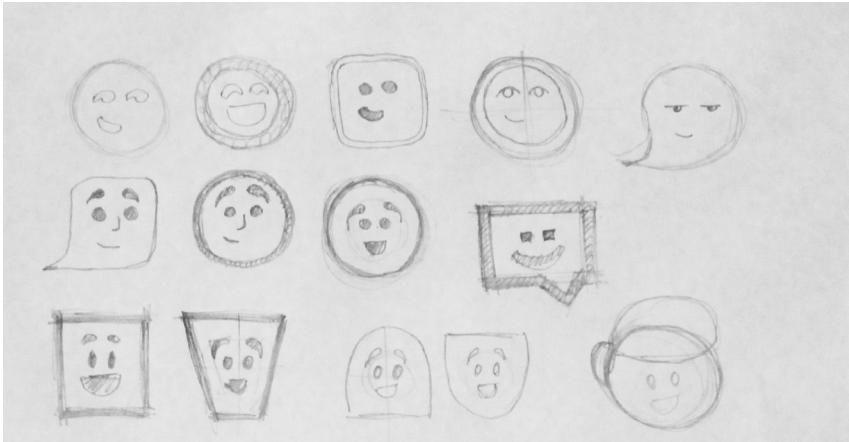
Se seleccionó dichas herramientas a partir de las diferentes actividades que los estudiantes de la carrera disfrutaban realizar.

A partir del planteamiento anterior, se comenzó con el proceso de bocetaje. Primero se realizó una exploración de la forma de la cabeza del personaje para buscar diferentes alternativas que permitieran crear un personaje adecuado.

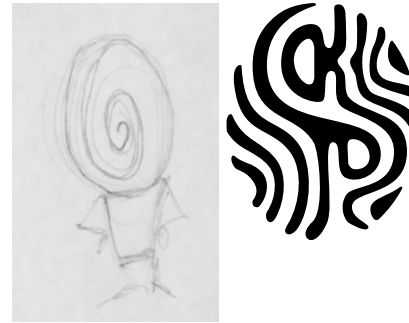


En esta parte se buscó la opción de generar expresiones faciales a partir de las iniciales de la Licenciatura en Ciencia Política. Esta opción se descartó ya que carecía de innovación y alternativas para expresar las cualidades de los estudiantes.

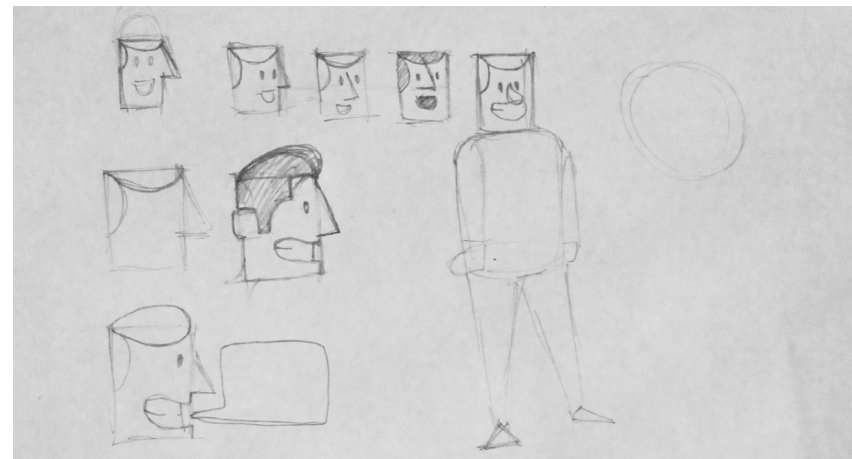
Ya que el concepto menciona “libertad de diálogo,” se buscó un elemento que reflejara la libertad con la que los estudiantes dialogan y se comunican. A partir de esto se encontró que los emoticones de las redes sociales muestran la evolución de la comunicación actual. En esta etapa se estudió utilizar estos elementos para generar un personaje que se acomodara a las características de los estudiantes. Sin embargo este elemento no es unicamente de Ciencia Política, ya que todos los estudiantes de la actualidad y adultos manejan este tipo de lenguaje. Por lo tanto se descartó esta propuesta.

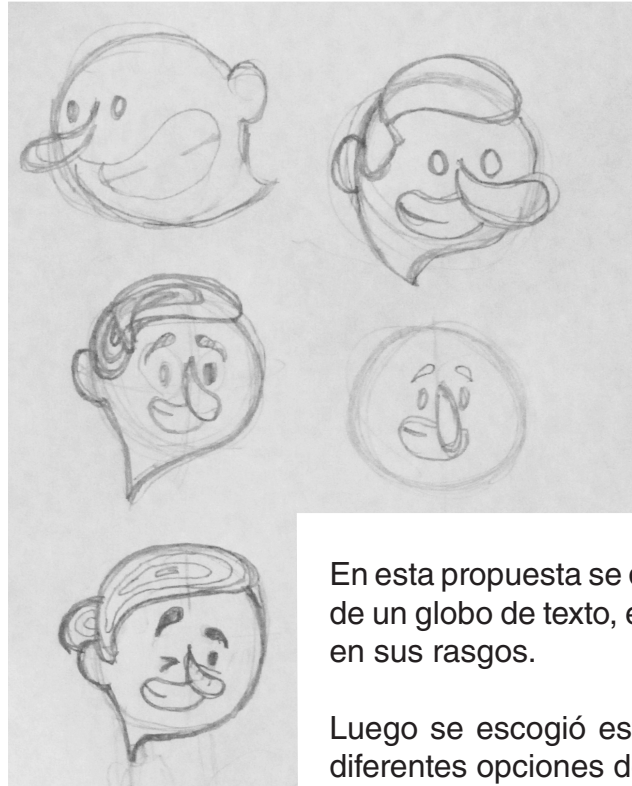


También se buscó la opción de representar el personaje a través de uno de los isotipos desarrollados anteriormente, sin embargo esta opción se descartó ya que después del proceso de validación se decidió qué propuesta de identidad fue elegida.



En esta etapa se buscó desarrollar un personaje con una estructura osea rectangular para reforzar la imagen formal y seria de la carrera. Aunque la propuesta reforzaba el mensaje de seguridad y formalidad, este diseño carecía de libertad por su forma estática.





En esta propuesta se decidió desarrollar el personaje a partir de un globo de texto, el cual transmite libertad y extroversión en sus rasgos.

Luego se escogió esta propuesta y se comenzó a elaborar diferentes opciones de esta para el personaje final.

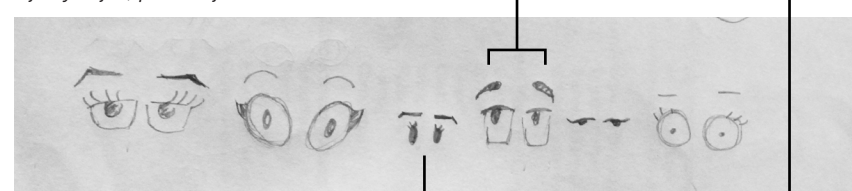
Al tener definida la forma del craneo del personaje, se procedió a realizar pruebas de ojos, cejas, nariz y boca.

Se comenzó realizando diferentes pruebas de los ojos y cejas para el personaje en versión masculina y femenina.

Ojos y cejas, personaje masculino.



Ojos y cejas, personaje femenino.



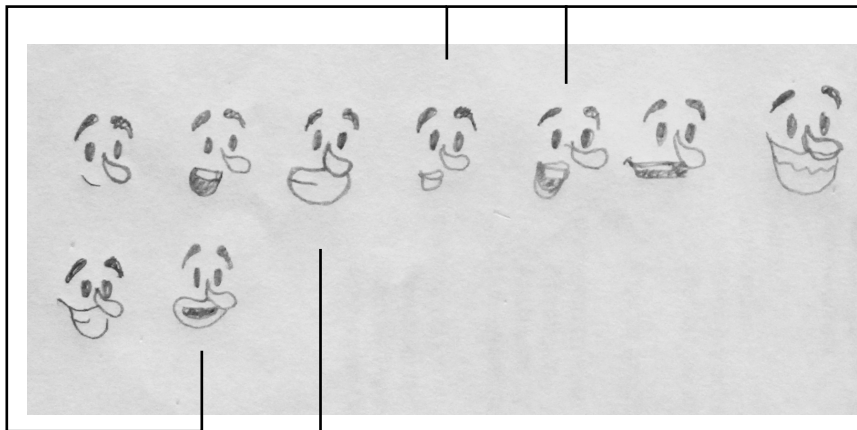
Se eligió este estilo de ojos ya que no resultan tan complejos ni cargados y se acoplan al estilo del craneo. Así mismo, se seleccionó el estilo de cejas ya que su forma insinúan ser globos de texto, lo cual concuerda con la forma de la cabeza del personaje.

Al definir el estilo de ojos y cejas, se continuó con pruebas de nariz y boca.



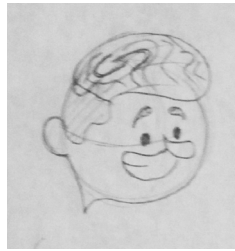
En esta etapa, las propuestas fueron las mismas para la versión masculina y femenina del personaje, ya que la nariz no es un rasgo que represente el género. Así mismo, ambos personajes comparten el mismo estilo de cejas y ojos.

Se seleccionó esta propuesta ya que, al igual que la forma de las cejas, la nariz nace de un globo de texto, de tal manera se adapta a la forma de la cabeza.

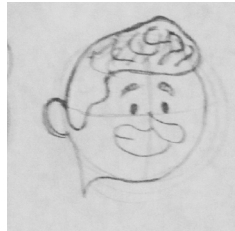


Para la boca de los personajes, se realizó pruebas colocándo labios a la boca de los mismos, sin embargo estas opciones no se acoplaban al estilo de las demás facciones.

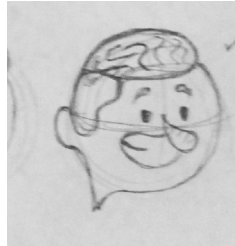
Finalmente se decidió utilizar la opción de una boca sonriente para reflejar el buen ánimo de los estudiantes, al mismo tiempo que se busca romper con el estereotipo de rigidez de la carrera en Ciencia Política. Cabe mencionar que el estilo lineal de esta opción resulta armonioso con el resto de rasgos.



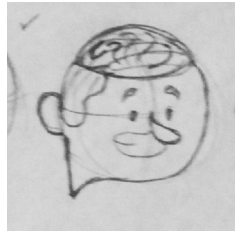
En esta fase se desarrolló propuestas de diferentes peinados para explorar qué estilo se acomodaba mejor a los estudiantes. En el primer peinado se buscó un estilo moderno y actual, sin embargo este no le brindaba al personaje formalidad.



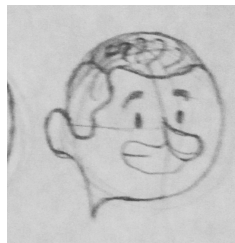
Este cabello muestra un estilo formal que al mismo tiempo es moderno, sin embargo en la carrera son pocos los estudiantes que manejan este estilo de peinado.



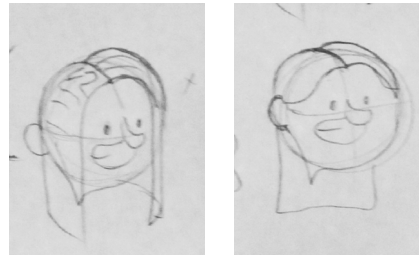
Este peinado muestra un estilo más adecuado a los estudiantes, ya que la mayoría de los alumnos lo utilizan. Es formal, sin llegar a caer en estático debido a las líneas irregulares que permiten que se perciba como un peinado casual y al mismo tiempo es jovial.



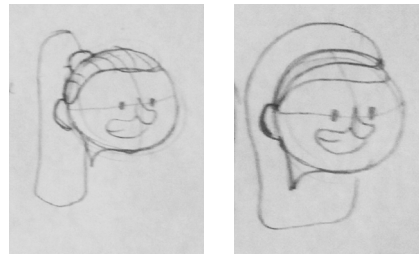
Este estilo muestra características muy formales que caen en lo rígido al mismo tiempo que le da una apariencia mayor al personaje.



Este último, muestra un personaje con más edad y más formal. Sin embargo, en la carrera predominan estudiantes de una edad más joven, por lo tanto esta opción se descartó.



Al igual que con el personaje masculino, se elaboraron diferentes pruebas del estilo de peinado para el personaje femenino. Se realizaron dos pruebas de peinado con el camino en medio, dichas pruebas fueron descartadas ya que mostraban un personaje mayor y aburrido.



El peinado femenino sujeto por una liga o cola muestra una transmite energía y extroversión, rasgos importantes para el personaje, sin embargo este puede estar más asociado al ámbito deportivo que político. Así mismo, el peinado sujeto por una diadema muestra una actitud más juvenil con una edad inferior a la del grupo objetivo, por dicha razón la propuesta se descartó.



Esta propuesta muestra un estilo moderno y libre, los cuales son atributos que se buscan transmitir a través del personaje, aún así dicho peinado no le brinda al personaje la formalidad que se requiere. También se descartó la opción de utilizar pelo rizado ya que en el grupo objetivo es un número reducido de personas que tienen el pelo así.

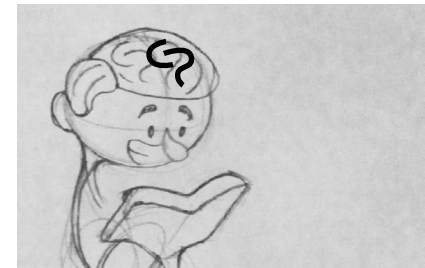


Finalmente se optó por una opción de estilo de peinado más cotidiano entre las estudiantes de la carrera. Dicho peinado consta de fleco corto y pelo liso ya que es el estilo más recurrente en las alumnas, al mismo tiempo que es un peinado formal y casual.



Como los estudiantes de la carrera en Ciencia Política realizan diferentes actividades en su vida cotidiana, se decidió elaborar diferentes opciones del personaje realizando dichas actividades.

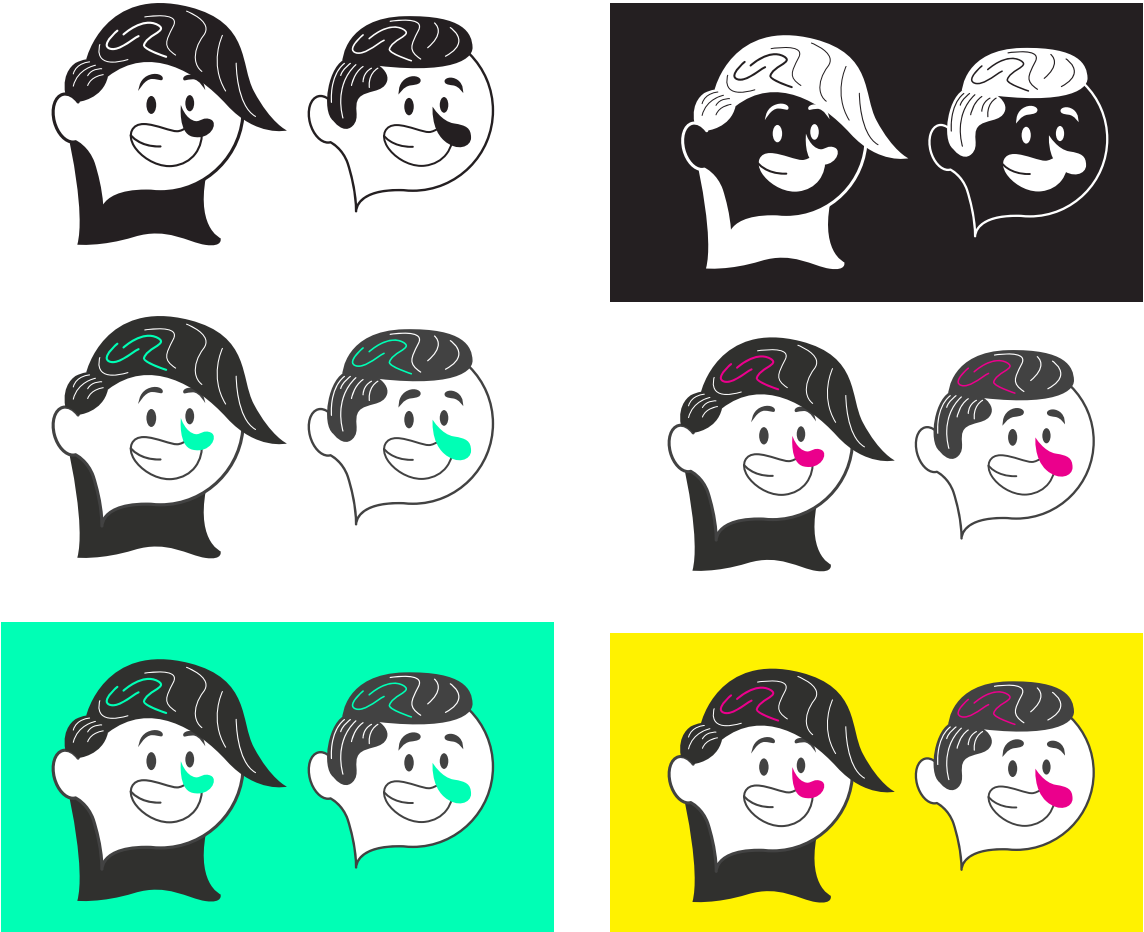
Al mismo tiempo, como el personaje no consta de un emblema, medalla o gafete que lo identifique como estudiante de Ciencia Política, se decidió colocar ambas iniciales dentro de las formas que definen su cabello y así buscar transmitir que dicha carrera siempre está en la mente de los estudiantes.



Después se digitalizó el personaje y se comenzó a hacer pruebas de color.

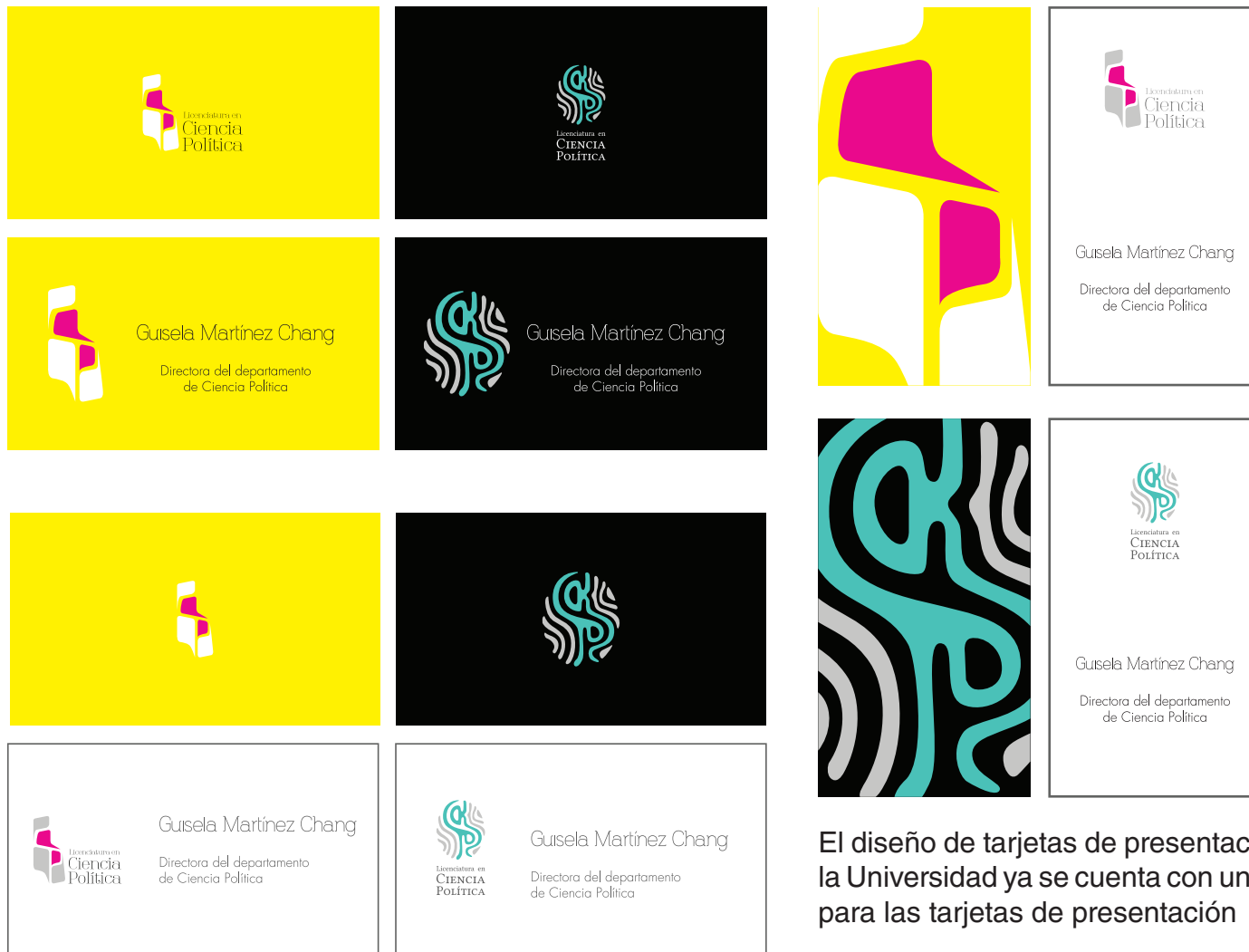


Luego se utilizó los colores definidos en los imatipos de la identidad de la Licenciatura en Ciencia Política, para mantener unidad en ambos elementos de identidad. Así mismo, también se realizó la propuesta en versión blanco y negro.



Bocetaje de papelería

Al haber definido el personaje y tener dos propuestas de imagotipo, se prosiguió desarrollando las opciones para papelería y materiales para los estudiantes.



El diseño de tarjetas de presentación se descartó ya que en la Universidad ya se cuenta con una línea gráfica establecida para las tarjetas de presentación

Por el motivo anterior se decidió realizar un soporte para colocar las tarjetas de presentación que cuentan las personas involucradas en Ciencia Política.



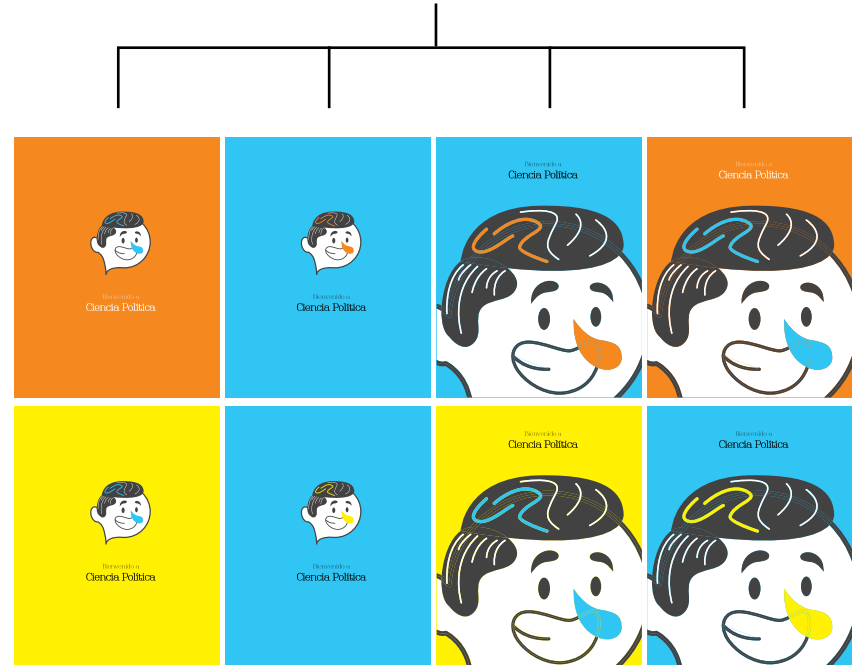
Folder para alumnos y catedráticos

El día en el cual se le da la bienvenida a los alumnos de la carrera en Ciencia Política, se les hace entrega de material de bienvenida. Dicho material se encuentra dentro de un folder con la línea gráfica que maneja la Universidad. Por tanto se decidió realizar una propuesta para el diseño del folder y también material promocional para los alumnos.

Esta propuesta se descartó ya que la combinación de colores hacía alusión a un partido político guatemalteco.



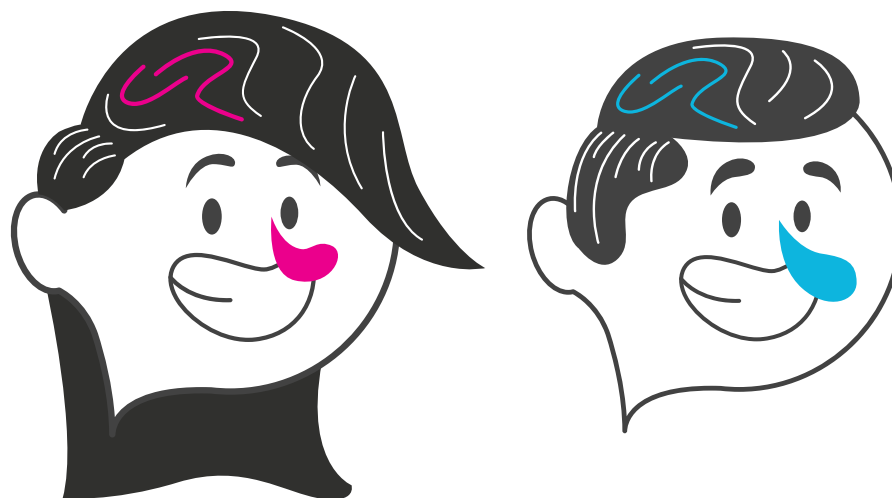
Pruebas de portada de folder para mujeres



Pruebas de portada de folder para hombres

Propuesta preliminar para validación

Personajes



Propuesta preliminar para validación

Carpeta



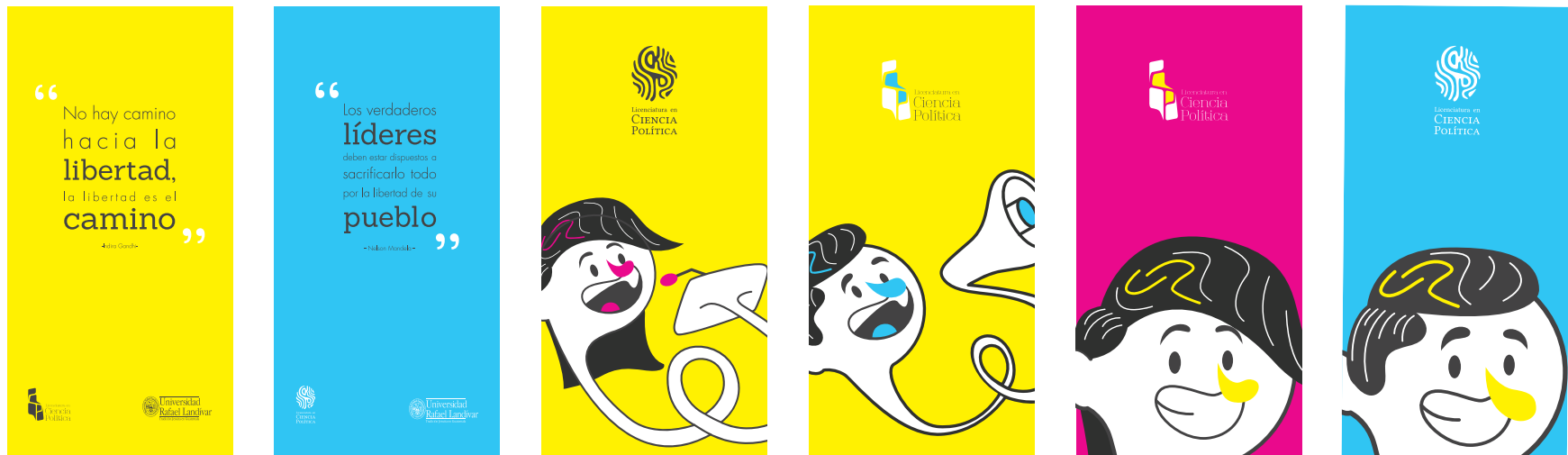
Propuesta preliminar para validación

Botones para la comunicación de la nueva imagen



Propuesta preliminar para validación

Mantas para la comunicación de la nueva imagen



10

VALIDACIÓN

VALIDACIÓN

Para el proceso de validación se contó con la participación de 7 diseñadores gráficos, 4 expertos en el tema y 14 estudiantes de la carrera de Ciencia Política. Se desarrolló un instrumento de validación (anexo 5,6 y 7) el cual se pasó a los diseñadores, expertos en el tema y a los estudiantes a través de la herramienta de formularios de Google Drive.

Esta herramienta fue utilizada porque brinda accesibilidad, y es fácil de utilizar, así mismo cuenta con el factor de disponibilidad de horario ya que las personas pueden responder a la hora que les sea conveniente y no en una ya establecida, lo cual puede dificultar el proceso.

IDENTIDAD

Forma

Los tres grupos que intervinieron en el proceso de validación coincidieron, en su mayoría, que la propuesta 1 (isotipo con forma de huella) es la opción más adecuada para representar la carrera, sin embargo existen algunos detalles que fueron evaluados para pulir la propuesta.

Tipografía

Los rasgos y estilo de las tipografías manejadas en ambas propuestas transmitían la expresión que se buscaba, sin embargo la segunda opción fue la que generó una puntuación mayor que la otra, por tanto se decidió seguir manejando dicha opción para desarrollar la propuesta final.

Color

Ambas opciones de color transmitieron la expresión que se buscaba para los tres grupos, aun así existieron sugerencias y detalles que fueron evaluados para la elaboración de la propuesta final.

PERSONAJES

Rasgos y personalidad

Los estudiantes y diseñadores gráficos coincidieron en que los personajes son una opción adecuada para desmentir los estereotipos de la carrera, sin embargo los expertos en el tema opinan lo contrario, a pesar de indicar que la política puede ser representada de forma más dinámica. Los rasgos de los personajes fueron evaluados ya que todos los grupos mencionan que los personajes cuentan con una edad menor a la que se busca reflejar. Al mismo tiempo, la personalidad que reflejan los personajes es la que se buscó transmitir, aun así en ocasiones dichos personajes reflejan locura, por tanto dicha situación se evaluó para la propuesta final.

Color

Para los tres grupos, del proceso de validación, los colores expresan extroversión, sin embargo los estudiantes, además de extroversión, percibieron locura. Así mismo, el contraste de los colores utilizados en algunas partes, no permitía que se distinguieran las formas, por tanto estos aspectos se evaluaron para la propuesta final.

Antes



Después



Ya que la forma del isotipo se prestaba a confusiones en su interpretación se decidió realizar cambios sutiles pero sustanciales para hacerlo más legible. Ya que las dos iniciales de la carrera (C y P) no se apreciaban con claridad, se cambió la forma de estas reduciendo la serif de la letra C y cerrando más la letra P. Así mismo se aumentó el espacio que da forma a las iniciales y se redujo el espacio de las otras líneas que forman la huella.

Antes

Licenciatura en
Ciencia
Política

Después

Licenciatura en
CIENCIA
POLÍTICA

Como la composición tipográfica transmitía formalidad se decidió variar algunos detalles para hacer esta más dinámica. Con el objetivo de romper con la rigidez de la propuesta se incluyó una tipografía sans serif para darle variedad a la misma. A su vez se cambió el tamaño de la palabra “Ciencia” y “Política” para brindar dinamismo. Para darle más peso a la propuesta se decidió cambiar el texto de minúscula a mayúscula, al mismo tiempo que el grosor del mismo se aumentó para reforzar el peso y brindar mayor legibilidad.

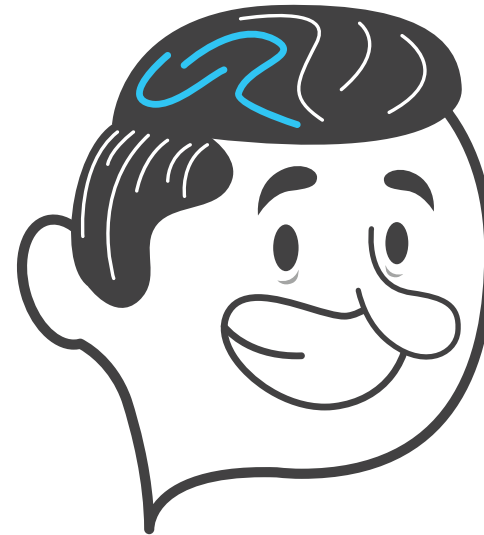
Antes



Después



Ya que el color de ambos imatipos transmitió lo que se buscaba, se decidió utilizar ambas propuestas de color aplicadas a la imagen definida de imatipito. Asimismo, se varió el tono del amarillo ya que este mostraba poco contraste aplicado junto al blanco.

Antes**Después**

Como los personajes se percibían más jóvenes que la edad que se buscó proyectar (21 años) se decidió cambiar algunos rasgos para hacer a los personajes “más grandes”. Como primer cambio, se modificó la forma del rostro ya que la forma totalmente redonda hacía que se percibiese muy joven. Así mismo, se agregó dos líneas en la parte inferior del ojo como rasgo de vejez. Otro aspecto importante que se cambió fue la nariz, ya que la forma y color de esta le daba al personaje una actitud juguetona e infantil, lo cual no beneficiaba la apariencia del mismo.

Antes

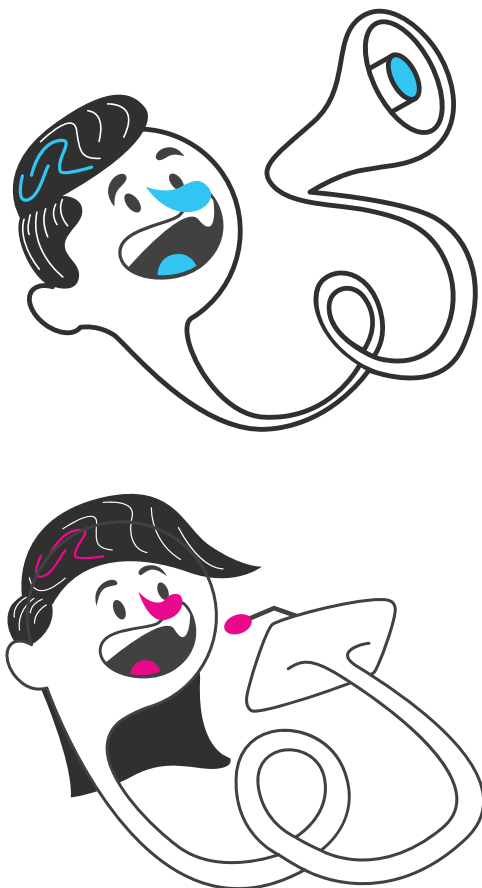


Después

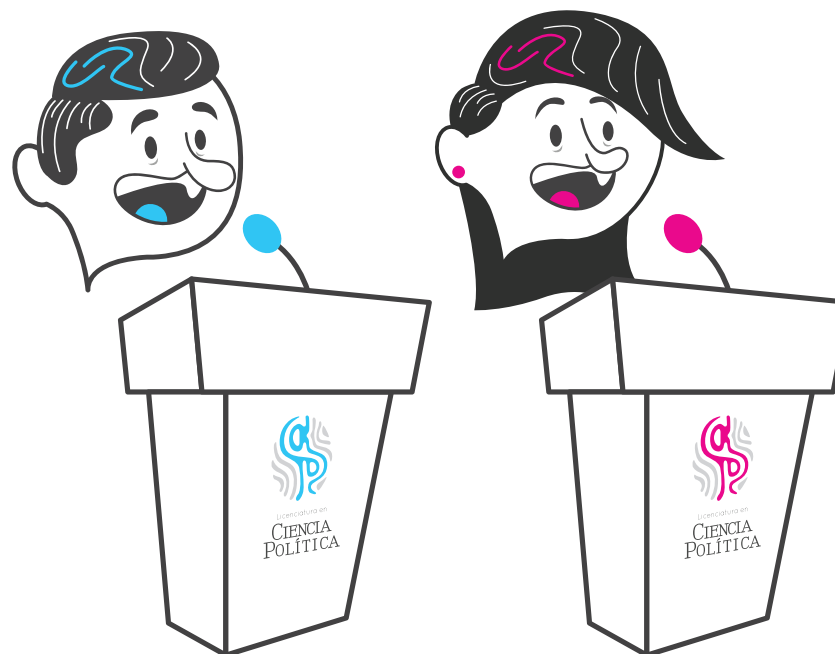


Al igual que el personaje en versión masculina, con este se realizó cambios en la forma del rostro, la nariz y los rasgos debajo de los ojos. Así mismo, también se agregó un arete para darle una actitud y apariencia más formal y madura.

Antes



Después



Otra característica que se cambió fue el megáfono y que de los personajes surgieran los elementos que estos utilizan ya que esto se percibió como algo que no tiene relación con la carrera y no es acorde a la edad ni la personalidad de los personajes, por eso mismo algunos estudiantes señalaron que estos reflejaban locura.



PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

IMAGOTIPO



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Formalisotipo

La frase conceptual “Impacto de diálogo en libertad” busca representar el impacto que la política aspira conseguir en la sociedad y el estado. El impacto es la marca que deja un acontecimiento o situación, también se define como la huella que deja algo o alguien. A partir de esto se hizo la relación con una huella dactilar

En las votaciones nacionales, las personas, luego de emitir su voto, llenan su dedo pulgar con tinta y lo impregnan sobre un papel para dejar la constancia de haber votado. Esta situación connota la libre decisión de cada ciudadano para elegir al representante quien a través del diálogo demostró ser el más habil para dirigir una nación.

Por tal motivo, se decidió utilizar dicho elemento como isotipo identificatorio de la carrera. El uso de figura fondo para formar las iniciales de la carrera permiten darle fluidez a la imagen, así como también conectar el isotipo con la libertad que la frase conceptual menciona.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

IMAGOTIPO**Tipografía**

Al ser Ciencia Política una carrera, que de entrada se percibe como formal, se decidió utilizar **Tartlers End** como tipografía principal, ya que los rasgos de esta le dan elegancia y formalidad, además que transmite que es una carrera de diálogo. Dicha tipografía responde a los gustos del grupo objetivo, ya que ellos señalan que prefieren una tipografía formal para representar la carrera (ver anexo 2).

Esta tipografía se acompaña y contrasta con la tipografía **Quicksand**. Esta fue elegida ya que brinda dinamismo a la propuesta, así mismo se conecta con el concepto porque que muestras rasgos más orgánicos que reflejan la libertad pero mantienen una construcción geométrica lo que permite brindar seriedad a la imagen de la carrera.

La composición tipográfica responde a la necesidad de romper con los estereotipos que señalan a la carrera de Ciencia Política como algo aburrido y rígido, porque dicha composición permite representar estabilidad que es un punto importante dentro de la política que a su vez se ve dinámica por los diferentes rasgos de las tipografías y el tamaño de las mismas.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

IMAGOTIPO**Ejes y retícula**

La retícula que se manejó buscó representar una estructura sólida ya que es una carrera que estudia objetos y fenómenos importantes en un país como lo son el gobierno, poder, autonomía, decisión, grupos, formalidades, territorios, etc. (Sanchez, 1990). Por tanto, debe reflejar la seriedad de dichos temas.

Sin embargo, para buscar la solución para desmentir el aburrimiento y rigidez de la carrera, se decidió generar ejes curvos dentro del isotipo que permitieran darle fluidez al mismo. Cabe mencionar que esto se complementa con los ejes inclinados que se muestran en la construcción de la composición tipográfica, lo cual permite brindar dinamismo a la propuesta.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

IMAGOTIPO



Licenciatura en
CIENCIA
POLÍTICA



Licenciatura en
CIENCIA
POLÍTICA



Licenciatura en
CIENCIA
POLÍTICA



Color

Este elemento tiene como propósito representar el impacto que sugiere el concepto. Se eligió utilizar colores saturados y contrastantes para transmitir el concepto a través del impacto visual de dichos colores.

Los estudiantes y catedráticos señalaron que los colores rojo, azul, blanco y negro representaban mejor la carrera (ver anexo 2 y 3), por tanto se buscó manejar una gama cromática que se alejara a la ya mencionada y así romper y cambiar lo que las personas ya tienen establecido en su mente para identificar a la política.

Esto permite reflejar la diferencia que se busca transmitir con los colores, a su vez que estos brindan visibilidad a gran distancia por su saturación y brillo.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

PERSONAJES

Características fisiológicas:

Edad: 21 años

Género: Masculino y femenino

Estilo de pelo: Peinado formal

Características Psicológicas:

Extrovertido

Alegre

Seguro

Creativo

Inteligente

Hablador

Formal

Comunicador

Características sociales:

Sociable

Directo

Le gusta salir

Estudiante universitario

Clase social media alta.

Características

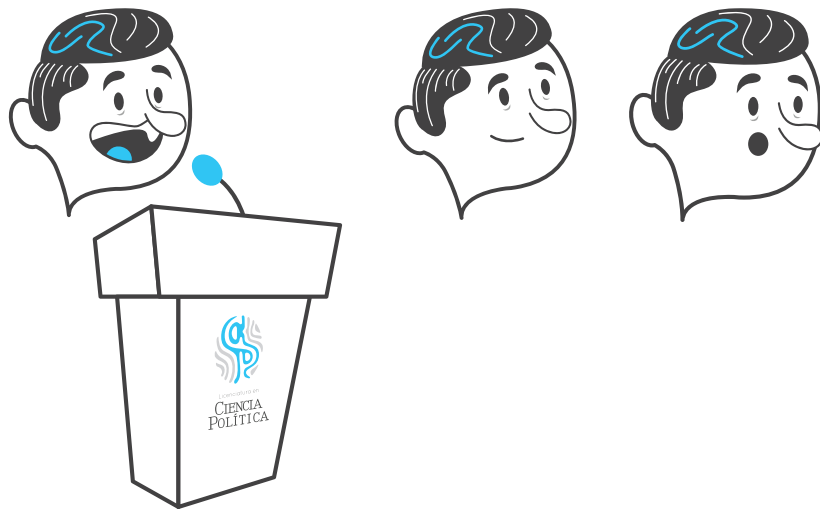
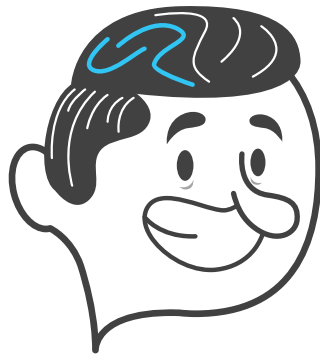
Como indica Botero (2010) un personaje debe contar con características fisiológicas, psicológicas y sociales. Estas sirvieron para definir los rasgos del personaje. Dichas características fueron definidas a partir de las encuestas realizadas al grupo objetivo (anexo 2).

Así mismo, para definir las características de los personajes, se tomó en cuenta en perfil del egresado y del político ideal, ya que se buscó crear un vínculo entre los estudiantes y los personajes que identifican la carrera en Ciencia Política.

Se decidió utilizar personajes como elementos de identidad ya que Megalodonte (s.f.) señala que un personaje añade sentimientos y emociones a la marca, al mismo tiempo que permite diferenciarse de la competencia.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

PERSONAJES



Personaje versión masculina

Con el concepto “Libertad de diálogo extrovertido” se buscó generar personajes que respondieran a este. Se utilizó un globo de texto como elemento principal ya que este se conecta con las palabras “Libertad” y “Diálogo”. El globo de texto encierra todos los comentarios de los estudiantes, en él se ven reflejados los discursos de ellos y representan el diálogo que es parte fundamental de la carrera. El globo se conecta con libertad ya que este fluye y toma las direcciones que quiera, pudiendo desplazarse libremente.

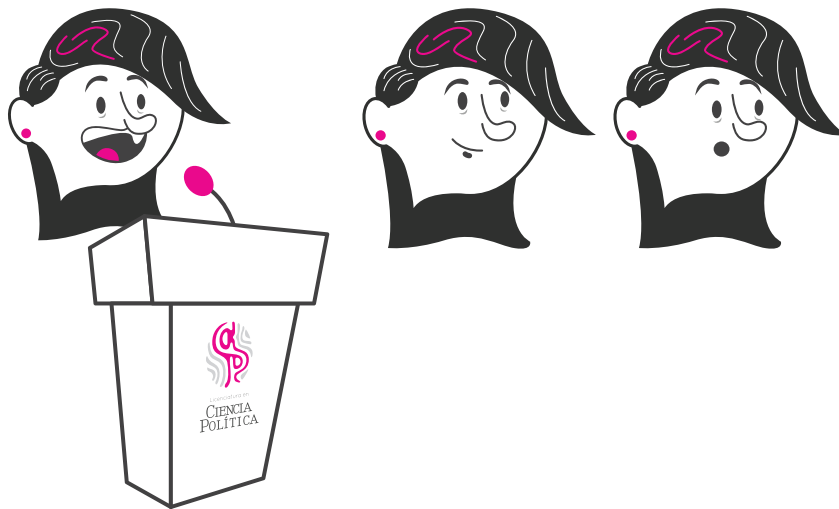
Las expresiones faciales del personaje permiten reflejar la actitud extrovertida de los estudiantes. Al mismo tiempo se refleja confianza, liderazgo, sinceridad y curiosidad los cuales son rasgos importantes de un sujeto político.

Dentro de los trazos del cabello del personaje, se encuentran las iniciales de la carrera destacadas en color cian, se colocó esto para reflejar que la Ciencia Política siempre permanece en la mente de los estudiantes.

A pesar de ser un globo de texto se decidió realizar a los personajes con rasgos humanos ya que, casi en su totalidad, el grupo objetivo y los catedráticos de la carrera señalaron que prefieren los personajes con forma humana.
(anexo 2 y 3)

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

PERSONAJES



Personaje versión femenina

El personaje femenino aplica los mismos atributos ya mencionados en la versión masculino, a diferencia del peinado y el arete que este posee. El peinado de ambos personajes busca ser un elemento que indique la edad y personalidad de estos ya que es un estilo formal pero que al mismo tiempo resulta juvenil.

El uso de personajes para la identidad de la Licenciatura en Ciencia Política comunica lo que no hace el imago tipo. Dichos personajes permiten reflejar que la carrera no es aburrida a través de las expresiones y los rasgos de los mismos.

Brull (2005) indica que un personaje debe estar bien diseñado para su aplicación en diferentes medios y soportes. Por tanto se decidió manejar un estilo simple y lineal para el diseño del personaje ya que esto presenta una ventaja en el momento de querer reproducirlo en diferentes soportes. El estilo simple permite que sea reconocido de forma fácil y el poco uso de color hace que su reproducción sea más accesible.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

PAPELERÍA

Soporte para tarjetas

Debido a que la Universidad Rafael Landívar ya cuenta con tarjetas de presentación con una línea gráfica establecida, se decidió realizar un soporte para dichas tarjetas con el fin de identificar a las personas que forman parte de la Ciencia Política.



PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

CARPETA

En la bienvenida a los alumnos de primer ingreso de la carrera en Ciencia Política se les hace entrega de material informativo dentro de carpetas con el diseño establecido por la Universidad. Por tal motivo se decidió diseñar dicha carpeta con la línea gráfica definida para reforzar la identidad creada para la carrera y así crear una conexión con los alumnos desde el primer día de clases.

En dichas carpetas se incluyó frases de líderes políticos que han hecho cambios positivos en la sociedad. En la carpeta para hombres se colocó una frase de Nelson Mandela mientras que en la carpeta para mujeres se incluyó una frase de Indira Gandhi. Esto con el fin de reforzar el concepto y que estas frases se conectaran con el mismo.



PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

MATERIALES DE COMUNICACIÓN DE LA NUEVA IMAGEN



Botones

Con el objetivo de anunciar la nueva imagen de la carrera en Ciencia Política, se decidió utilizar botones, los cuales serán entregados a los estudiantes y así reforzar la estrategia de identidad para la Licenciatura. Estos botones contienen palabras que se relacionan de forma directa con la política, dichas palabras son: Decidamos, Analicemos y Dialoguemos. Estas frases se encuentran en tercera persona con el fin de transmitir la idea que la política es un área que funciona cuando las personas trabajan en equipo. Al mismo tiempo que es un llamado a los estudiantes para sentirse parte de la carrera. Estas palabras se encuentran con el signo de numeral (#) para dar la idea que es un “hashtag”, el cual es un término muy utilizado en la actualidad por los jóvenes en las redes sociales.

Parte de la estrategia de identidad es que los estudiantes y catedráticos utilicen dos botones diferentes al mismo tiempo, pudiendo ser con la siguiente combinación:

- Imagotipo y personaje femenino o masculino
- Imagotipo y “hashtag”

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

MATERIALES DE COMUNICACIÓN DE LA NUEVA IMAGEN



Mantas

Al igual que los botones, esta pieza tiene el objetivo de comunicar la nueva imagen de la carrera en Ciencia Política. Estas mantas se encontrarán en la vía principal de la entrada a la universidad para conseguir la visibilidad y presencia que se busca.

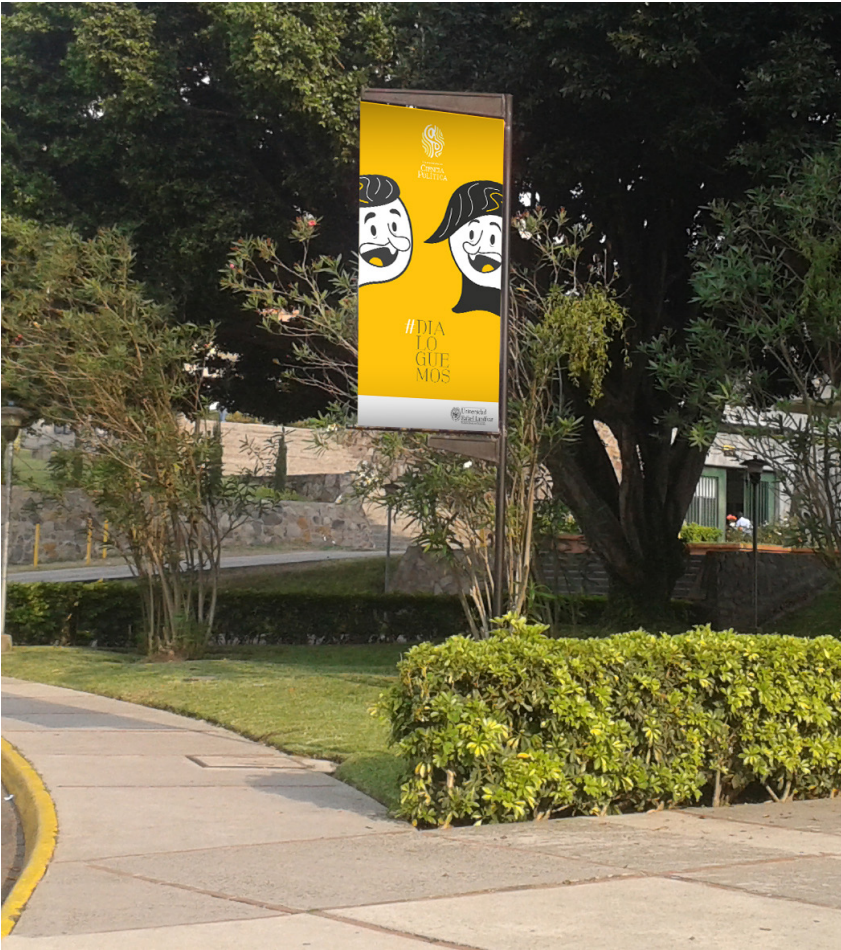
Estas mantas cuentan con un cintillo blanco en la parte inferior donde se encuentra el logotipo de la Universidad Rafael Landívar ya que este es uno de los lineamientos que la Dirección de Comunicación solicita en la creación de mantas.

La imagen de las mantas presenta a los personajes y los “hashtags” en conjunto para relacionar a los personajes con las funciones que un estudiante de Ciencia Política realiza.

PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

MATERIALES DE COMUNICACIÓN DE LA NUEVA IMAGEN

Mantas

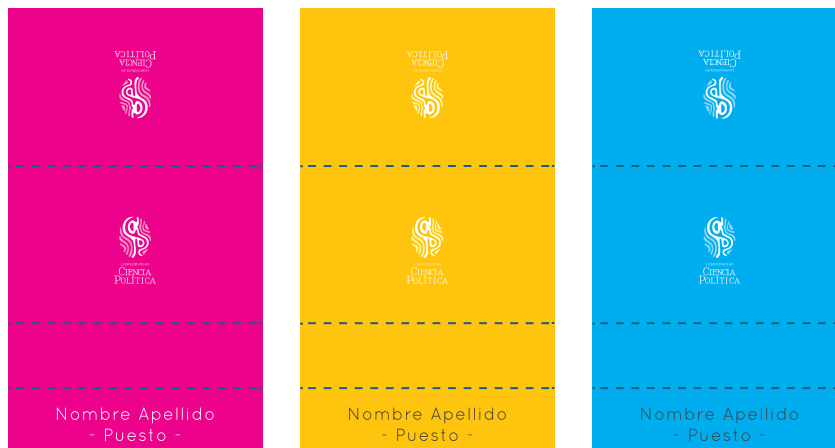


12

PRODUCCIÓN
Y REPRODUCCIÓN

Tarjeta de presentación:

Presentación técnica de la pieza a imprimir: Tarjeta de presentación. Papel textcote, 3 unidades por cada miembro del personal de la Licenciatura en Ciencia Política, full color, tiro y retiro.



Carpeta:

Presentación técnica de la pieza a imprimir: Carpeta. Papel textcote, 25 unidades por cada color, full color.



Mantas:

Presentación técnica de la pieza a imprimir: Mantas.
Vinil, 1 unidad por cada propuesta, full color.



Botones:

Presentación técnica de la pieza a imprimir: Botones.
25 unidades por cada diseño, full color.



Sistema de impresión:

Para la reproducción de la papelería se decidió utilizar el sistema de impresión litográfico ya que este sistema permite la reproducción de grandes cantidades de piezas con el mismo diseño.

Se eligió como proveedor a la litografía Impresiona, ya que esta brindó mejores precios en comparación a la competencia (ver anexo 8).

- ***Carta de aprobación***

Estimado Impresiona

Por medio de la presente autorizo la impresión de la cotización realizada el 06 de mayo del presente año, la cual consiste en lo siguiente:

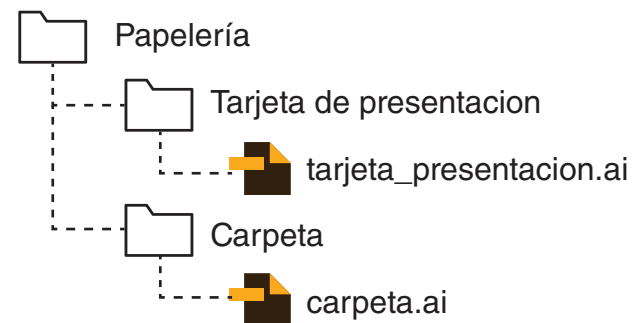
- 100 tarjetas de presentación, tiro y retiro, 3.5 x 2", full color en papel textcote
- 100 carpetas, 9 x 11.5", full color, en papel opalina.

En el caso que surga una duda o inconveniente acudir al siguiente número:

Diego Ramírez: 30990520

Adjunto a esta carta se encuentra un CD en el cual se encuentran los artes finales. Estos archivos requieren de la versión Adobe Illustrator CS6 o superior.

El CD se encuentra distribuido de la siguiente manera:



Atentamente,

Diego Ramírez Letona
Diseñador Gráfico

Sistema de impresión:

Para la reproducción de las mantas y los botones se decidió utilizar el sistema de impresión digital ya que este sistema permite la reproducción de pequeñas y medianas cantidades de piezas con diferentes diseños.

Se eligió como proveedor GoPrint, ya que este lugar brindó mejores precios en comparación a la competencia (ver anexo 8).

- ***Carta de aprobación***

Estimado GoPrint

Por medio de la presente autorizo la impresión de la cotización realizada el 05 de mayo del presente año, la cual consiste en lo siguiente:

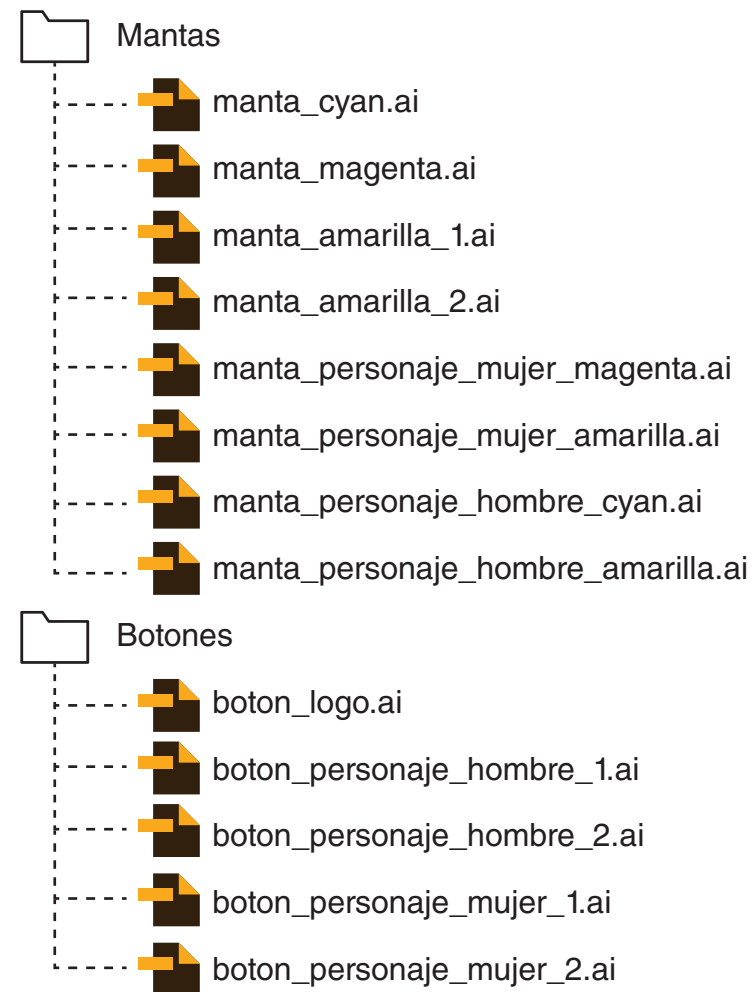
- 8 mantas vinílicas de 1 x 2 mts.
- 125 botones, de 2.5 x 2.5 pulgadas en full color

Esto con el precio total de Q.800.00

En el caso que surga una duda o inconveniente acudir al siguiente número:
Diego Ramírez: 30990520

Adjunto a esta carta se encuentra un CD en el cual se encuentran los artes finales. Estos archivos requieren de la versión Adobe Illustrator CS6 o superior.

El CD se encuentra distribuido de la siguiente manera:



Atentamente,

Diego Ramírez Letona
Diseñador Gráfico

● **Presupuesto de impresión**

Papelería ----- **Q. 2,925.00**

- 100 tarjetas de presentación de 3.5 x 2" ----- Q. 486.00

- 100 carpetas de 9 x 11.5" ----- Q. 2,439.00

Mantas ----- **Q. 400.00**

- 8 mantas vinílicas de 1 x 2 mts

Botones ----- **Q. 400.00**

- 100 botones de 2.5" de diámetro

TOTAL **Q. 3,725.00**

- **Presupuesto de diseño**

Etapa 1 -----	Q.1,550.00
-Investigación y recopilación de información acerca del tema	
-Estudio y definición de los perfiles de los estudiantes de Ciencia Política	
Etapa 2 -----	Q.2,100.00
-Creatividad conceptual para el desarrollo del proyecto	
-Visualización de signos y expresiones del concepto	
Etapa 3 -----	Q.4,100.00
-Desarrollo de la imagen de la carrera	
-Aplicación de la imagen en piezas de papelería	
Etapa 4 -----	Q.4,250.00
-Desarrollo de los perfiles para la creación de los personajes	
-Creatividad, desarrollo y resultado final de los personajes	
Etapa 5 -----	Q.1,250.00
-Creación de materiales para la comunicación de la nueva imagen.	
TOTAL	Q.13,250.00

Dentro del total estipulado se incluyen 3 secciones de cambios y visitas con el cliente.

13

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

● **Conclusiones**

Se logró desarrollar la identidad de la Licenciatura en Ciencia Política a través de un imagotipo que busca destacar la formalidad, complejidad y diversidad de dicha licenciatura. Con esta propuesta se consiguió generar una imagen que destaque y se diferencie del resto de carreras tanto de la Universidad Rafael Landívar, como otras universidades de la ciudad capital. Esto se consiguió a través del uso de colores contrastantes que difieren en la referencia que las personas tienen para definir a la política. Así mismo, esto también se logró por medio de las formas y ejes dinámicos que construyen el imagotipo.

Se elaboró el diseño de los personajes de la identidad de la Licenciatura en Ciencia Política, los cuales permiten reflejar el perfil de los estudiantes y sus cualidades de estos tales como la extroversión, formalidad, libertad y sociabilidad. Al mismo tiempo, dichos personajes logran romper los estereotipos que definen a la carrera como rígida, demasiado formal y a veces poco ética, ya que estos muestran una imagen más dinámica y diferente a la que las personas ya están acostumbradas a asociar con la política.

● **Recomendaciones**

Al momento de encarar un proyecto que cuenta con una mala imagen, como el caso de la política, es necesario buscar las alternativas para destacar y diferenciar la marca del resto. Esta innovación en la imagen puede conseguirse al utilizar colores diferentes a los que ya se tienen concebidos para representar la política, los cuales permiten destacar y generar un impacto visual que rompa con la percepción negativa y al mismo tiempo mantener la seriedad que el tema requiere. Esto traerá un gran beneficio para generar la identidad de la institución que a su vez le dará un aspecto fresco y dinámico, que a su vez se percibirá como algo formal e importante.

Tomar en cuenta que la política es un área que siempre ha sido bombardeada de comentarios y opiniones pesimistas, lo cual genera que la población tenga una imagen negativa de ella. Al mismo tiempo, al ser una carrera que en primera instancia parece teórica, las personas y los jóvenes en especial, la ven como una carrera rígida y demasiado formal. Para contrarrestar dicha situación se recomienda continuar con la campaña de expectación y revelación, a partir de la imagen diseñada, con el fin de erradicar esos estereotipos que tienen a la política como una profesión corrupta.

Referencias

Botero, I. (2010). Parámetros estructurales de diseño de personajes. Tesis inédita. Pontificia Universidad Javeriana

Brull, M. (2005). La mascota, representación gráfica de la identidad organizacional. Santiago, Chile.

El Ninho Naranja. (2012). Logotipos, isotipos, imagotipos... todos son identidad visual corporativa, pero no son lo mismo. Consulta febrero 2015 <http://www.elninhonaranja.es/2012/12/logotipos-isotipos-imagotipos-isologos-todos-son-identidad-visual-corporativa-pero-no-son-lo-mismo>

Freund, J. (1968). La esencia de lo político. España: Editora Nacional.

Gomes, L. (2010). Actas de diseño (Vol. 8). Buenos Aires, Argentina.

Ind, N. (1990). La imagen corporativa. Madrid, España: Ediciones Díaz de Santos, S.A.

Lasso, A. (2011). El perfil del político ideal. Consulta febrero 2015 http://impresa.prensa.com/opinion/perfil-politico-Alvaro-Lasso-Lokee_0_3232176965.html

Megalodonte. (s.f.). Diseño de personajes y mascotas. Consulta Marzo 2015 <http://www.megalodonte.com/disenio-personaje-mascotas/>.

Mosca, G. (s.f.). Objeto, Campo y Método de la Ciencia Política.

Nascimento, M. (2008). Construcción del personaje. Consulta febrero 2015 <http://es.slideshare.net/mtcezare/construccion-del-personaje-presentation>

Olvera, A. (2008). Ciudadanía y democracia. D.F., México: Instituto Federal Electoral.

Pinson, L. Jinnett, J. (1998). Veinte pasos para desarrollar tu negocio. Chicago, Estados Unidos: Upstart Publishing Company.

Pujol, J. (2004). El perfil del político en el siglo XXI. Universidad de Deusto

Real Academia Española (2015). España. Consulta febrero 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=pfzuSEJWQDXX2DA6StnM>

Real Academia Española (2015). España. Consulta febrero 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=pol%C3%ADtico>

Real Academia Española (2015). España. Consulta febrero 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=personaje>

Real Academia Española (2015). España. Consulta abril 2015 de <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=ciudadan%EDa>

Reyes, G. (2000). Sistemas políticos contemporáneos. (1ra. ed.) México: Impresora y Editora Rodríguez.

Sánchez, E. (1990). Introducción a la Ciencia Política. México, D.F.: Industria Editorial Mexicana.

Sepúlveda, G. (2009). Tips para el diseño de personajes. Consulta febrero 2015 <http://www.neopixel.com.mx/articulos-neopixel/menu-animacion/497-diseno-d-personajes.html>

Universidad Francisco Marroquín (2015). Guatemala. Consulta febrero 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=pol%C3%ADtico>

Universidad Rafael Landívar (2015). Guatemala. Consulta febrero 2015 de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=pol%C3%ADtico>

Vega, E. (s.f.). Diseño e identidad visual. Consulta febrero 2015 <http://www.eugeniovega.es/paidos/brand.pdf>

Vieira, L. (s.f.). Ciudadanía y control social. Consulta abril 2015 <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/clad/unpan000170.pdf>

14

ANEXOS

Anexo I

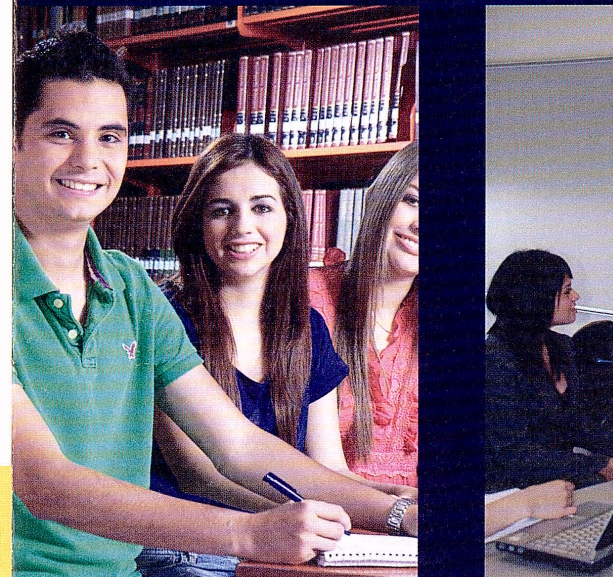
LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA

Pénsum

- Primer ciclo
EDP Estrategias de comunicación lingüística
Electivo 1
Inglés 1
Introducción a la geografía
Introducción a la sociología
Principios de derecho
Taller de investigación formativa I
- Primer interciclo
EDP Pensamiento ignaciano y landívariano
Lógica dialéctica
Taller de investigación formativa II
- Segundo ciclo
EDP Estrategias de razonamiento
Historia general de Guatemala y Centroamérica
Inglés 2
Introducción a las relaciones internacionales
Principios de economía
Técnicas básicas de investigación
- Tercer ciclo
Ciencia política I
EDP Introducción a los problemas del ser humano
Estadística aplicada a las ciencias sociales
Filosofía social y política
Historia política de Guatemala
Inglés 3
- Tercer interciclo
Electivo 2
Pensamiento político I
- Cuarto ciclo
EDP Introducción al análisis y transformación de conflictos
Historia mundial I
Inglés 4
Integración centroamericana
Investigación socio-política I
Teorías económicas I
- Quinto ciclo
Ciencia política II
EDP Cursos optativos de trascendencia
Derecho constitucional
Inglés 5
Políticas públicas
Sistemas electorales y partidos políticos
- Quinto interciclo
EDP Cursos optativos de persona
Seminario sobre problemas de América Latina
- Sexto ciclo
Administración y gestión pública
Auditoría social (09)
Electivo 3
Inglés 6
Pasantías y responsabilidad social universitaria
Pensamiento político II
Teorías económicas II
- Séptimo ciclo
Análisis político I
Comunicación política y opinión pública
Derechos humanos y derecho internacional humanitario
Idioma optativo I
Inglés 7
Prospectiva política I
Seminario sobre movimientos sociales
- Séptimo interciclo
EDP Ética
Mercadeo político
- Octavo ciclo
Actualidad de la política exterior de Guatemala
EDP Ética profesional
Electivo 4
Finanzas públicas
Idioma optativo II
Inglés 8
Investigación socio-política II
Prospectiva política II
- Noveno ciclo
Análisis político II
Monografía I (CP)
Práctica profesional supervisada I (CP)
Seminario optativo
Seminario sobre pensamiento político contemporáneo
Sistemas políticos comparados
Tesis I (CP)
- Décimo ciclo
Monografía II (CP)
Práctica profesional supervisada II (CP)
Tesis II (CP)



LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA



PÉNSUM 2012

LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA

Objetivos de la carrera:

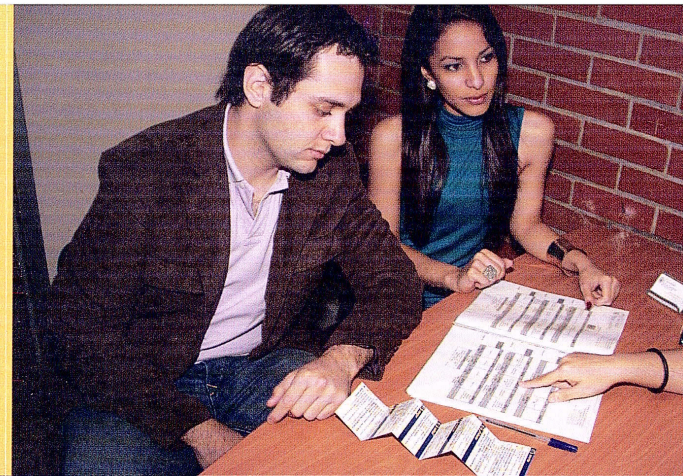
El estudio de las relaciones de poder entre el Estado y las instancias gubernamentales, los partidos políticos y grupos de presión, las fuerzas y grupos sociales, constituye el campo de la Ciencia Política. A ello se suman las instituciones públicas, el sistema, la cultura y el comportamiento político.

Incluye el estudio de dos problemas esenciales de la Ciencia Política: el conflicto social en todas sus diversas manifestaciones y las contiendas electorales como procesos que permiten a la ciudadanía, participar en la decisión de elegir a quienes le representarán y gobernarán.

Al finalizar la carrera serás capaz de:

Conocer y analizar el entorno sociopolítico en el marco de la reflexión prospectiva y estratégica, para influir y anticiparse a los posibles cambios que puedan suscitarse en el ámbito nacional e internacional en base al conocimiento profundo de la realidad nacional.

Asesorar políticas, estrategias y programas de desarrollo político, y proyectos sociales.



¿Hasta dónde quiere

Podrás trabajar como:

- Asesor de instituciones gubernamentales.
- Consultor y analista para organizaciones no gubernamentales, nacionales e internacionales.
- Investigador y catedrático universitario.

¿Por qué la URL?

- La Universidad Rafael Landívar fue la primera institución de educación superior privada que abrió esta carrera en Guatemala, ofreciendo la experiencia educativa de la Compañía de Jesús.
- El plan de estudios combina de manera equilibrada elementos de análisis político con herramientas para manejar la administración pública.
- La carrera tiene un enfoque práctico a través de grupos de análisis y discusión, así como la vinculación para prácticas y pasantías en diversas instituciones públicas e internacionales.



- Los egresados tienen acceso a posiciones de trabajo de alto nivel en los campos público y privado.
- Objetividad de acuerdo a los principios y derechos humanos fundamentales de justicia social, paz y bienestar.

Cuentas con:

- Posibilidad de hacer prácticas en entidades privadas y públicas, dentro y fuera del país.
- Intercambios estudiantiles con Universidades del Sistema Jesuita en América y Europa.
- Proyección profesional y persona a través de actividades extracurriculares en las que participan profesionales del medio.
- Desarrollo integral.

*Sé diferente, conoce tu
ampliamente posible.*

TÍTULO OBTENIDO: Politólogo
GRADO ACADÉMICO: Licenciatura
PLAN Y HORARIOS: Plan día de 7:00 Vespert de 17:30

Anexo 2

Encuesta para estudiantes de Ciencia Política

Encuesta para alumnos de la Licenciatura en Ciencia Política

¡Hola! Mi nombre es **Diego Ramírez Letona**, soy estudiante de Diseño Gráfico. Tengo la misión de realizar un logotipo y personajes que identifiquen a tu carrera. Por eso, el objetivo de esta encuesta es para conocerte mejor y así realizar un proyecto que se adapte a tus gustos. Te agradezco tu tiempo y sé que responderás con toda sinceridad.

Edad: **17 -33 años**

¿Qué año universitario estás cursando actualmente?

¿Cómo vienes a la universidad?
 Tengo carro propio **70%**
 En camioneta **8%**
 Me vienen a dejar **20%**
 En moto **2%**
 Otro _____

¿Qué restaurantes frecuentas en la universidad?
 Pollo Campero **10%**
 Burger King **3%**
 Subway **55%**
 Gitane **15%**
 Go Green **5%**
 Bagel Bros **0%**
 Ninguno **0%**
 Llevo almuerzo/refacción **12%**

¿Cuántos hermanos tienes?

¿Cuántas personas viven en tu casa? **2 a 8 personas**

¿Cómo pagas la universidad?
 La pagan mis papás **70%**
 La pago yo **10%**
 Tengo beca **20%**

¿Cómo definirías tu carrera?

¿Qué elementos representan tu carrera?

Menciona tres características que un estudiante de Ciencia Política debe poseer

¿Qué opción describe mejor a tu carrera?

Es algo que puede cambiar el mundo **60%**
 Es importante para la sociedad **40%**
 No es muy importante **0%**

¿Te sientes identificado con tu carrera?

Si... ¿Por qué? **90%** _____
 No... ¿Por qué? **10%** _____

¿Cómo te sentirías más identificado? _____

¿Qué tipo de letra identifica mejor a tu carrera?

FORMAL **85%**
 SEMIFORMAL **15%**
 INFORMAL **0%**

¿Qué combinación de colores representa mejor a tu carrera? (Máximo 3 colores)

■ Rojo **32 votos**
 ■ Naranja **2 votos**
 ■ Amarillo **15 votos**
 ■ Verde **8 votos**
 ■ Azul **45 votos**
 ■ Morado **0 votos**
 ■ Negro **28 votos**
 □ Blanco **20 votos**






¿Cómo consideras tu rendimiento académico?

Muy bueno **5%**
 Bueno **85%**
 Regular **10%**
 Malo

Tres características que predominan en tu personalidad

1. _____ 2. _____ 3. _____

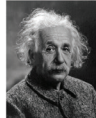
¿Qué personaje te gusta más?

				
Humano 85%	Superheroe 9%	Robot 1%	Monstruo 0%	Animal 5%

¿Con cuál personaje te identificas más?



5%



25%



50%



5%



15%

¿Qué prefieres hacer en tu tiempo libre?

- Leer **60%**
- Usar la computadora **10%**
- Usar tu teléfono **1%**
- Jugar videojuegos **2%**
- Practicar algún deporte ¿Cuál? **7%**
- Hacer ejercicio **20%**
- Otro: _____

¿Qué haces el fin de semana?

- Salir a comer **10%**
- Salir a los centros comerciales **5%**
- Voy a fiestas **15%**
- Salgo con mis amigos **70%**
- Otro: _____

¡GRACIAS POR TU TIEMPO!

Anexo 3

Encuesta para catedráticos de Ciencia Política

Encuesta para catedráticos de la Licenciatura en Ciencia Política

Buenos días/tardes. Mi nombre es Diego Ramirez Letona soy estudiante de Diseño Gráfico. Tengo el proyecto de realizar el logotipo y personajes que identifiquen la carrera de Ciencia Política. Por eso, el objetivo de esta encuesta es para conocer mejor a los alumnos y catedráticos de esta carrera. Gracias por su tiempo.

¿Cuál es el título universitario que posee?

¿En qué año se graduó?

¿Cómo se comportan los alumnos dentro de la clase?

Son callados **5%**
 Son tranquilos **5%**
 Son extrovertidos **65%**
 Son ruidosos **5%**
 Son estudiosos **20%**

¿Cómo se comportan los alumnos fuera de la clase?

Son callados **2%**
 Son tranquilos **3%**
 Son extrovertidos **65%**
 Son ruidosos **20%**
 Son estudiosos **10%**

¿Qué características debe poseer un graduado de la Carrera de Ciencia Política?

¿Qué opción describe mejor a la Licenciatura en Ciencia Política?

Es algo que puede cambiar el mundo **25%**
 Es importante para la sociedad **75%**
 No es muy importante **0%**

¿Se siente identificado con la Carrera de Ciencia Política?

Si... ¿Por qué? **100%**

No... ¿Por qué?

¿Cómo te sentirías más identificado?

¿Qué elementos representan a la carrera?

¿Qué tipo de letra identifica mejor a la Licenciatura en Ciencia Política?

FORMAL **95%**
 SEMIFORMAL **5%**
 INFORMAL

¿Qué combinación de colores representa mejor a la carrera? (Máximo 3 colores)

■ Rojo **5 votos**
 ■ Naranja **0 votos**
 ■ Amarillo **2 votos**
 ■ Verde **1 votos**
 ■ Azul **5 votos**
 ■ Morado **0 votos**
 ■ Negro **3 votos**
 □ Blanco **2 votos**

¿Cómo considera el rendimiento académico de los estudiantes?

Muy bueno **85%**
 Bueno **10%**
 Regular **4%**
 Malo **1%**

Tres características que predominan en la personalidad de los estudiantes

¿Qué personaje le gusta más?



Humano
100%



Superheroe



Robot



Monstruo

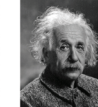


Animal

¿Con cuál personaje se identifica más?



12%



23%



42%



3%



20%

Anexo 4

Perfil del egresado de la Licenciatura en Ciencia Política

A. CARACTERÍSTICAS COGNITIVO-PROFESIONALES-SABER-HACER

1. Dominio de los conocimientos teóricos de su especialidad, así como de los instrumentos y técnicas que le serán útiles en su desempeño profesional.
2. Dominio teórico y práctico del lenguaje oral y escrito para desarrollarse dentro del campo de las relaciones internacionales con orden, claridad, precisión, corrección y estilo.
3. Conocimiento profundo de la historia nacional.
4. Conocimiento y capacidad de análisis en el entorno sociopolítico en el marco de la reflexión prospectiva y estratégica con el objeto de influir y anticiparse a los posibles cambios que puedan suscitarse en el ámbito nacional e internacional.
5. Capacidad de asesorar políticas, estrategias y programas de desarrollo político.
6. Capacidad de dirigir programas y proyectos sociales.
7. Formación integral que permita entre otras actividades, dedicarse a la docencia.

B. ACTITUDINALES-VALORES

1. Sensibilidad por el bien común.
2. Disposición democrática en el abordaje de la problemática de su competencia.
3. Dignidad en el ejercicio profesional.
4. Objetividad de acuerdo a los principios y derechos humanos fundamentales de justicia social, paz y bienestar.
5. Solidaridad y cooperación de cara al desarrollo equitativo, independiente y progresivo.
6. Difundir los valores ignacianos inculcados en la Universidad.

C. INVESTIGACIÓN-RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS- APRENDER A APRENDER

1. Aptitud de lectura de realidades, de reconocimiento de las mismas y de discernimiento
2. Conocer de mecanismos, técnicas e instrumentos que puedan servirle al momento de presentársele problemas que deba resolver.
3. Incentivar la apertura e interés para aprender autodidactamente contenidos de su carrera y de otras materias complementarias para el desempeño de sus actividades.

D. PROYECCIÓN SOCIAL

1. Formación ética en la gestión social.
2. Sensibilidad humana para no ser indiferente a las necesidades de la población.
3. Preocuparse creativamente de las problemáticas e injusticias sociales.

Anexo 5

Buenas tardes, mi nombre es Diego Ramírez y soy estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. El objetivo de este instrumento es para validar el desarrollo de la identidad para la Licenciatura en Ciencia Política. Agradezco su tiempo y su sinceridad en las respuestas.

El concepto con el que se trabajó la identidad gráfica es "Impacto de diálogo en libertad". Con dicha frase conceptual se busca transmitir el impacto positivo que la política busca brindar a la sociedad, a partir del diálogo que permite que exista la libertad en las decisiones de las personas.



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Imagotipo 1

1. ¿Con qué disciplina asocia el imagotipo?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Arquitectura
- b. Ingeniería
- c. Política
- d. Criminalística
- e. Otro _____

IDENTIDAD LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA
Universidad Rafael Landívar
Validación para diseñadores gráficos

2. Considera que el isotipo representa...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Libertad
- b. Confusión
- c. Diálogo
- d. Decisión
- e. Desorden

3. ¿Qué observa en el isotipo?

(Escoja solo una respuesta)

- a. Un cerebro
- b. Letras
- c. Un laberinto
- d. Una huella

4. Cree que la tipografía transmite...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Formalidad
- b. Diversión
- c. Elegancia
- d. Fiesta
- e. Diálogo

5. ¿Qué opina de la posición de los elementos?

(Escoger solo una respuesta)

- a. La retícula genera un orden
- b. La composición es sobria y rígida
- c. La retícula crea dinamismo en la composición
- d. Es una composición desordenada



Imagotipo 2

1. ¿Con qué disciplina asocia el imagotipo?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Arquitectura
- b. Ingeniería
- c. Política
- d. Criminalística
- e. Otro _____

2. Considera que el isotipo representa...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Libertad
- b. Confusión
- c. Diálogo
- d. Decisión
- e. Desorden

3. ¿Qué observa en el isotipo?

(Escoja solo una respuesta)

- a. Un mapa
- b. Letras
- c. Un laberinto
- d. Globos de texto

4. Cree que la tipografía transmite...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Formalidad
- b. Diversión
- c. Elegancia
- d. Fiesta
- e. Diálogo

5. ¿Qué opina de la posición de los elementos?

(Escoger solo una respuesta)

- a. La retícula genera un orden
- b. La composición es sobria y rígida
- c. La retícula crea dinamismo en la composición
- d. Es una composición desordenada

Imagotipo 1



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Considera que el color es...

(Puede elegir dos opciones)

- a. Aburrido
- b. Divertido
- c. Formal
- d. Impactante
- e. Triste
- f. Diferente

Imagotipo 2



Licenciatura en
**Ciencia
Política**

Considera que el color es...

(Puede elegir dos opciones)

- a. Aburrido
- b. Divertido
- c. Formal
- d. Impactante
- e. Triste
- f. Diferente

¿Qué imagotipo considera más adecuado para el proyecto?

- a. Imagotipo 1
- b. Imagotipo 2

¿Por qué?

Sugerencias o comentarios

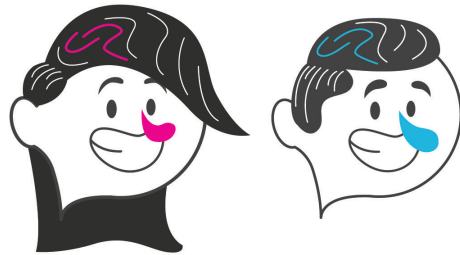
Considera que la política...

- a. Debe ser representada de una forma rígida y racional
- b. Puede ser representada de una forma dinámica

IDENTIDAD LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA
Universidad Rafael Landívar
Validación para diseñadores gráficos

Personaje

El concepto con el que se trabajó los personajes es “Libertad de diálogo extrovertido”. Con este concepto se buscó transmitir la personalidad extrovertida y sociable de los estudiantes de Ciencia Política a través del personaje, mostrándolo como una entidad que represente la libertad en sus acciones al mismo tiempo que muestre un personaje que tenga la habilidad de dialogar y relacionarse.



1. ¿Qué rango de edad considera que tienen los personajes?

(Escoger solo una respuesta)

- a. 15-20
- b. 20-25
- c. 26-30

2. Considera que los personajes...

(Elegir solo una respuesta)

- a. Tienen una construcción adecuada
- b. Están desproporcionados

3. ¿Qué rasgos de personalidad transmiten los personajes?

(Puede escoger dos opciones)

- a. Felicidad
- b. Locura
- c. Extroversión
- d. Liderazgo
- e. Tensión

4. ¿Cómo se ve aplicado el concepto en los personajes?

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Por los gestos
- b. Por los rasgos físicos
- c. Por los colores
- d. Por la forma del cráneo
- e. Por el pelo
- f. Por el estilo

5. ¿Considera que los personajes se vinculan con las Ciencias Políticas?

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?



5. ¿Qué expresan los colores de los personajes?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Extroversión
- b. Tranquilidad
- c. Fuerza
- d. Locura
- e. Inteligencia

6. ¿Considera adecuado el uso de personajes como elementos de identidad para la carrera en Ciencia Política?.

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?

Sugerencias o comentarios

Anexo 6

Buenas tardes, mi nombre es Diego Ramírez y soy estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. El objetivo de este instrumento es para validar el desarrollo del logotipo para la Licenciatura en Ciencia Política. Agradezco su tiempo y su sinceridad en las respuestas.

IDENTIDAD LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA
Universidad Rafael Landívar
Validación para expertos en el tema



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Imagen 1

1. ¿Con qué disciplina asocia esta imagen?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Arquitectura
- b. Ingeniería
- c. Política
- d. Criminalística
- e. Otro _____

2. Considera que la imagen representa...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Libertad
- b. Confusión
- c. Diálogo
- d. Decisión
- e. Desorden

3. ¿Qué observa en la imagen?

(Escoja solo una respuesta)

- a. Un cerebro
- b. Letras
- c. Un laberinto
- d. Una huella

4. Cree que el tipo de letra transmite...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Formalidad
- b. Diversión
- c. Elegancia
- d. Fiesta
- e. Diálogo

5. ¿Qué opina de la posición de los elementos?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Se ven ordenados
- b. Se ven rígidos
- c. Se ven desordenados
- d. Se ven dinámicos



Imagen 2

1. ¿Con qué disciplina asocia esta imagen?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Arquitectura
- b. Ingeniería
- c. Política
- d. Criminalística
- e. Otro _____

2. Considera que la imagen representa...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Libertad
- b. Confusión
- c. Diálogo
- d. Decisión
- e. Desorden

3. ¿Qué observa en la imagen?

(Escoja solo una respuesta)

- a. Un mapa
- b. Letras
- c. Un laberinto
- d. Globos de texto

4. Cree que el tipo de letra transmite...

(Puede elegir dos respuestas)

- a. Formalidad
- b. Diversión
- c. Elegancia
- d. Fiesta
- e. Diálogo

5. ¿Qué opina de la posición de los elementos?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Se ven ordenados
- b. Se ven rígidos
- c. Se ven desordenados
- d. Se ven dinámicos

Imagen 1

- Considera que el color es...**
 (Puede elegir dos opciones)
- a. Aburrido
 - b. Divertido
 - c. Formal
 - d. Impactante
 - e. Triste
 - f. Diferente



Imagen 2

- Considera que el color es...**
 (Puede elegir dos opciones)
- a. Aburrido
 - b. Divertido
 - c. Formal
 - d. Impactante
 - e. Triste
 - f. Diferente



¿Qué imagen considera más adecuada para la carrera?

- a. Imagen 1
- b. Imagen 2

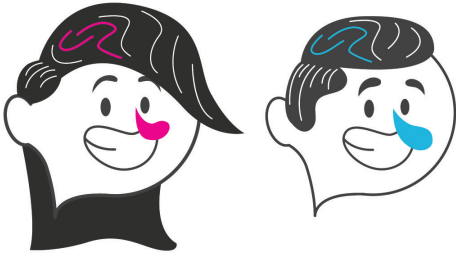
¿Por qué?

Considera que la política...

- a. Debe ser representada de una forma rígida y racional
- b. Puede ser representada de una forma dinámica

Sugerencias o comentarios

Personaje



IDENTIDAD LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA
Universidad Rafael Landívar
Validación para expertos en el tema

1. ¿Qué rango de edad considera que tienen los personajes?

(Escoger solo una respuesta)

- a. 15-20
- b. 20-25
- c. 26-30

2. ¿Qué rasgos de personalidad transmiten los personajes?

(Puede escoger dos opciones)

- a. Felicidad
- b. Locura
- c. Extroversión
- d. Liderazgo
- e. Tensión

3. ¿Considera que los personajes se vinculan con las Ciencias Políticas?

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?

5. ¿Qué expresan los colores de los personajes?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Extroversión
- b. Tranquilidad
- c. Fuerza
- d. Locura
- e. Inteligencia

6. ¿Considera adecuado el uso de personajes como elementos de identidad para la carrera en Ciencia Política?.

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?

Sugerencias o comentarios

Anexo 7

Hola, mi nombre es Diego Ramírez y soy estudiante de Diseño Gráfico en la Universidad Rafael Landívar. El objetivo de este instrumento es para validar el desarrollo del logotipo para la Licenciatura en Ciencia Política. Gracias por tu tiempo y por tu total sinceridad.

IDENTIDAD LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA
Universidad Rafael Landívar
Validación para grupo objetivo

Consideras que la política...

- a. Debe ser representada de una forma rígida y racional
- b. Puede ser representada de una forma dinámica



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Imagen 1

1. ¿Con qué disciplina asocias la imagen?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Arquitectura
- b. Ingeniería
- c. Política
- d. Criminalística
- e. Otro _____

2. Consideras que la imagen representa...

(Puedes elegir dos respuestas)

- a. Libertad
- b. Confusión
- c. Diálogo
- d. Decisión
- e. Desorden

3. ¿Qué observas en la imagen?

(Escoge solo una respuesta)

- a. Un cerebro
- b. Letras
- c. Un laberinto
- d. Una huella

4. Crees que el tipo de letra transmite...

(Puedes elegir dos respuestas)

- a. Formalidad
- b. Diversión
- c. Elegancia
- d. Fiesta
- e. Diálogo

5. ¿Qué opinas de la posición de los elementos?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Se ven ordenados
- b. Se ven rígidos
- c. Se ven desordenados
- d. Se ven dinámicos



Imagen 2

1. ¿Con qué disciplina asocias el la imagen?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Arquitectura
- b. Ingeniería
- c. Política
- d. Criminalística
- e. Otro _____

2. Consideras que la imagen representa...

(Puedes elegir dos respuestas)

- a. Libertad
- b. Confusión
- c. Diálogo
- d. Decisión
- e. Desorden

3. ¿Qué observas en la imagen?

(Escoge solo una respuesta)

- a. Un mapa
- b. Letras
- c. Un laberinto
- d. Globos de texto

4. Crees que el tipo de letra transmite...

(Puedes elegir dos respuestas)

- a. Formalidad
- b. Diversión
- c. Elegancia
- d. Fiesta
- e. Diálogo

5. ¿Qué opinas de la posición de los elementos?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Se ven ordenados
- b. Se ven rígidos
- c. Se ven desordenados
- d. Se ven dinámicos

Imagen 1



Licenciatura en
**CIENCIA
POLÍTICA**

Consideras que el color es...
(Puedes elegir dos opciones)

- a. Aburrido
- b. Divertido
- c. Formal
- d. Impactante
- e. Triste
- f. Diferente

Imagen 2



Licenciatura en
**Ciencia
Política**

Consideras que el color es...
(Puedes elegir dos opciones)

- a. Aburrido
- b. Divertido
- c. Formal
- d. Impactante
- e. Triste
- f. Diferente

¿Qué imagen consideras más adecuada para tu carrera?

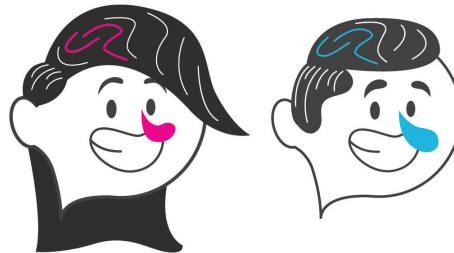
- a. Imagen 1
- b. Imagen 2

¿Por qué?

Sugerencias o comentarios

Personajes

IDENTIDAD LICENCIATURA EN CIENCIA POLÍTICA
Universidad Rafael Landívar
Validación para grupo objetivo



1. ¿Qué rango de edad consideras que tienen los personajes?

(Escoge solo una respuesta)

- a. 15-20
- b. 20-25
- c. 26-30

2. ¿Qué rasgos de personalidad transmiten los personajes?

(Puedes escoger dos opciones)

- a. Felicidad
- b. Locura
- c. Extroversión
- d. Liderazgo
- e. Tensión

3. ¿Consideras que los personajes se vinculan con las Ciencias Políticas?

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?

4. ¿Consideras que el uso de personajes para la carrera te hará sentir más identificado con ella?

- a. Sí, me gustará más ser parte de ella
- b. No, ya me sentía identificado



6. ¿Qué expresan los colores de los personajes?

(Escoger solo una respuesta)

- a. Extroversión
- b. Tranquilidad
- c. Fuerza
- d. Locura
- e. Inteligencia

7. ¿Considera adecuado el uso de personajes como elementos de identidad para la carrera en Ciencia Política?.

- a. Sí
- b. No

¿Por qué?

Sugerencias o comentarios

Anexo 8



ventas@impresionalitografia.com

Tels: 4742-5929, 2483-5831

Para una mayor información sobre nuestros servicios visite

www.impresionalitografia.com

L I T O G R A F I A

Cotización No. 148119

Guatemala, 06 de mayo de 2015

Señor (es): DIEGO RODRIGO RAMIREZ LETONA

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	P. UNITARIO	TOTAL
100	Hojas membretadas, impresas a full-color tiro en papel Bond 80 grs. alta blancura importado, en tamaño carta.	Q 7.09	Q 709.00
300	Hojas membretadas, impresas a full-color tiro en papel Bond 80 grs. alta blancura importado, en tamaño carta.	Q 2.53	Q 758.00
100	Tarjetas de presentación, impresas a full-color tiro/retiro en cartulina Texcote C-12 importada, en tamaño 2 X 3.2 plgs.	Q 4.86	Q 486.00
200	Tarjetas de presentación, impresas a full-color tiro/retiro en cartulina Texcote C-12 importada, en tamaño 2 X 3.2 plgs.	Q 3.62	Q 724.00
100	Carpetas, impresas a full color en Cartulina Fina Opalina, en tamaño 9 X 11 ½ cerrada, con porta-documentos, troquelada y sisada.	Q 24.39	Q 2,439.00
300	Carpetas, impresas a full color en Cartulina Fina Opalina, en tamaño 9 X 11 ½ cerrada, con porta-documentos, troquelada y sisada.	Q 10.33	Q 3,099.00
100	Carpetas, impresas a full color en Cartulina Fina Opalina, en tamaño 9 X 11 ½ cerrada, sin porta-documentos, sisada.	Q 19.49	Q 1,949.00
300	Carpetas, impresas a full color en Cartulina Fina Opalina, en tamaño 9 X 11 ½ cerrada, sin porta-documentos, sisada.	Q 6.89	Q 2067.00

FORMA DE PAGO: Contra-entrega

FECHA DE ENTREGA:

OBSERVACIONES:

Firma y Sello Cliente

SELLO

APROBADA: FECHA: _____

DPI No.: _____

Por Impresiona

Si Quiere Impresionar... Imprima con Nosotros

PROPUESTA DE SERVICIOS



Nombre **DIEGO RODRIGUEZ RAMIREZ LETONA**

Dirección _____

Ciudad CIUDAD

Ciudad GUATEMALA

Teléfono _____

Fecha 05-May-15

Nº pedido _____

Representante DIEGO

RAMIREZ

Cantidad	Descripción	Precio unitario	TOTAL
8	IMPRESIONES DIGITALES FULL COLOR EN MANTA VINILICA DE 13 ONZ. DE 100 X 200 CMS	Q50.00	Q400.00

- En efectivo
 Depósitos
 cheque

Forma _____

Número _____

Subtotal	Q400.00
Anticipo	_____
TOTAL	Q400.00

NORBERTO CARDONA

GOPRINT

1 CALLE 8-46 ZONA 17 COLONIA LOURDES

Tel: (502) 43301365 - 22673357.

Web: www.informaticaytecnologia.net Email: goprint.gt@gmail.com

MANTAS VINILICAS, CALCOMANIAS, MATERIAL POP, ROTULACIÓN VEHICULAR Y SOPORTE PARA COMPUTACIÓN

Muchas gracias por comprar con nosotros

PROPUESTA DE SERVICIOS



Nombre **DIEGO RAMIREZ**

Dirección _____

Ciudad _____

Teléfono _____

Fecha **05-may-15**

Nº pedido _____

Representante _____

Cantidad	Descripción	Precio unitario	TOTAL
100	BOTONES DE 2.5"	Q4.00	Q400.00

- En efectivo
- Depósitos
- cheque

Forma _____

Número _____

Subtotal **Q400.00**

Anticipo _____

TOTAL **Q400.00**

NORBERTO CARDONA

GOPRINT


1 CALLE 8-46 ZONA 17 COLONIA LOURDES

Tel: (502) 43301365 - 22673357 .

Web: www.informaticaytecnologia.net Email: gt@gmail.com

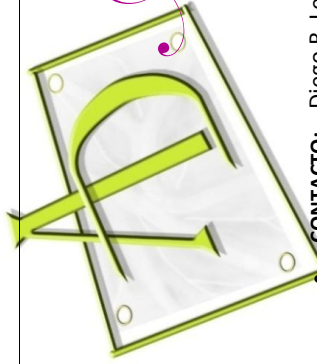
MANTAS VINILICAS, CALCOMANIAS, MATERIAL POP, ROTULA **CIÓN VEHICULAR Y SOPORTE PARA COMPUTACIÓN**

Muchas gracias por comprar con nosotros

		CRE8 GUATEMALA				
		Think, design and print				
					COTIZACION C-6123	
Atendiendo su amable solicitud estamos enviando cotización de los servicios requeridos, para nosotros es un plaCer poner nuestra compañía a su servicio.						
NIT	CLIENTE	CONTACTO	FECHA	CIUDAD		
153214-6	DIEGO RAMIREZ	DIEGO RAMIREZ	08-may-2014	GUATEMALA		
TELEFONO	DIRECCION	E-MAIL	DESCUENTO	T. PAGO		
		diego_ro93@hotmail.com	0%	CONTADO		
ITEM	CODIGO	DESCRIPCION	CANTIDAD	UNIDAD	VR. UNITARIO	VR. TOTAL
1		BOTONES PUBLICITARIOS 25	25	Q	12.00	Q 300.00
2		BOTONCES PUBLICITARIOS 50	50	Q	10.00	Q 500.00
3		BOTONES PUBLICITARIOS 75	75	Q	9.00	Q 675.00
4		BOTONES PUBLICITARIOS 100	100	Q	7.50	Q 750.00
5				Q		-
EL MATERIAL SE ENTREGA 5 DIAS HABILES LUEGO DE APROBADA LA COTIZACION, Y LUEGO DE CANCELADO EL 50% DEL TOTAL. LOS BOTONES COTIZADOS SON DE 3 PULGADAS.					GRAN TOTAL	Q 2,225.00
					DTO	\$0
					SUBTOTAL	Q 2,225.00
					I.V.A 12%	INCLUIDO
* NUESTRA CALIDAD, SERVICIO Y RAPIDEZ, NO ES NEGOCIABLE					VALOR TOTAL	Q 2,225.00
ATENTAMENTE ANDRÉS DUARTE GENERAL MANAGER TEL: 2337-0041 CEL: 4062-0248						
CRE8 GUATEMALA 6A. AVENIDA 20-42 ZONA 10 C.C. PLAZA MUSICAL LOCAL 5. CONTACTO: cre8guatemala@gmail.com						

(COTIZACION 1185-(M15-z10) (Diego R. Letona)

Guatemala 05/05/2015



Art Deco

MANTAS VINILICAS.-

- CONTACTO: Diego R. Letona
- TELEFONO:
- PROYECTO: (mantas vinilicas)
- MEDIDAS: (200x100 mts)

DESCRIPCION	Medidas mts	Unidades	Precio x Unidad	Total
Manta vinilica full color	2.00 x 1.00	8	80.00	Q 640.00
			TOTAL	Q 640.00

TIEMPO DE ENTREGA.: (1)DIAS HABILES /INCLUYE IVA

INSTALACION: Nuestros materiales a utilizar son de alto estándar para dar una mayor garantía al proyecto.

(Deniz Osorio)

Matas Vinilicas Art Deco

18 CALLE 11-53 Boulevard Los Proceres

Zona 10, Guatemala,

Tel: (+502)2337-1298

artdecozona10@gmail.com

Trabajamos 60% anticipo y 40% contra entrega

Visita nuestra página web...

www.artdecopublicidad.site50.net

Nit 1729005-8

Sr. Diego Ramirez Letona
Presente

Es un gusto para nosotros saludarle y desearte éxitos en sus actividades cotidianas,
Tenemos el agrado de presentarle la siguiente cotización, como a continuación se detalla:

CANTIDAD	DESCRIPCION	P. UNITARIO	TOTAL
100	HOJAS MEMBRETADAS, TAMAÑO CARTA, PAPEL BOND 80 GRs. FULL COLOR	Q11.00	Q1,100
100	TARJETAS DE PRESENTACION DE 3.5*2 "FULL COLOR. IMPRESION TIRO Y RE-TIRO.	Q1.85	Q185.00
100	CARPETAS CON MEDIDA CERRADA DE 9*11.5" . FULL COLOR EN PAPEL OPALINA.	Q29.50	Q2,950.00
8	MANTAS VINILICAS, FULL COLOR DE MEDIDA DE 1*2 METROS.	Q110.00	Q880.00

OBSERVACIONES IMPORTANTES :

Forma de Pago:

50% de anticipo y 50% contra entrega

Tiempo de entrega 1 días Hábiles después de aprobado el arte y depósito de anticipo.

- Los archivos de preferencia en PDF.
- Todos nuestros precios ya incluyen IVA.
- Todo trabajo autorizado por el cliente no tiene cambios ni devolución.
- Para todo trabajo se requiere la firma de autorizado por el cliente.

NOTA: Cotización Valida por los siguientes 10 días,

Persona que Autoriza

Firma de Autorizado

En espera de tener una relación comercial exitosa, me suscribo,

Maribel Marroquín
Asesora de Ventas
Tel. 2337-3512 / 5248-4728

Anexo 9

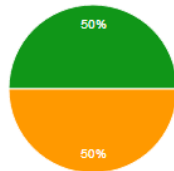
Resultados validación diseñadores gráficos

¿Cual es su nombre?

Patty de Paz
Carolina Bran
Sergio Durini
Licda. Alejandra Vasquez
Pedro Rubio
Christian Montenegro
Ericka Herrera

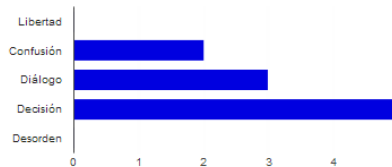
Imagotipo 1

1. ¿Con qué disciplina asocia el imagotipo?



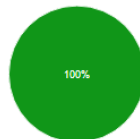
Arquitectura	0	0%
Ingeniería	0	0%
Política	4	50%
Criminalística	4	50%
Otro	0	0%

2. Considera que el isotipo representa...



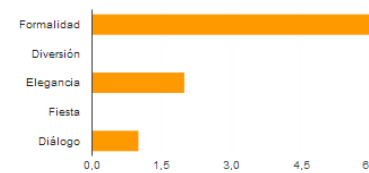
Libertad	0	0%
Confusión	2	25%
Diálogo	3	37.5%
Decisión	5	62.5%
Desorden	0	0%

3. ¿Qué observa en el isotipo?



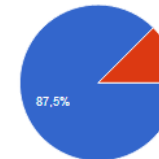
Un cerebro	0	0%
Letras	0	0%
Un laberinto	0	0%
Una huella	8	100%

4. Cree que la tipografía transmite...



Formalidad	7	87.5%
Diversión	0	0%
Elegancia	2	25%
Fiesta	0	0%
Diálogo	1	12.5%

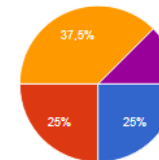
5. La diagramación de los elementos es...



Ordenada	7	87.5%
Sobria y rígida	1	12.5%
Dinámica	0	0%
Desordenada	0	0%

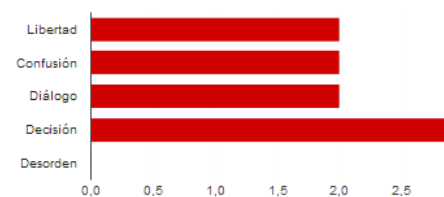
Imagotipo 2

1. ¿Con qué disciplina asocia el imagotipo?



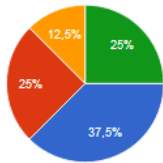
Arquitectura	2	25%
Ingeniería	2	25%
Política	3	37.5%
Criminalística	0	0%
Otro	1	12.5%

2. Considera que el isotipo representa...



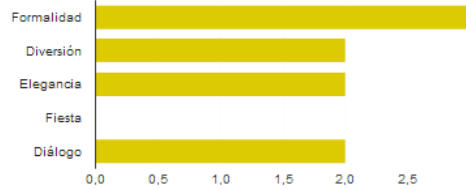
Libertad	2	25%
Confusión	2	25%
Diálogo	2	25%
Decisión	3	37.5%
Desorden	0	0%

3. ¿Qué observa en el isotipo?



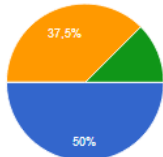
Un mapa	3	37.5%
Letras	2	25%
Un laberinto	1	12.5%
Globos de texto	2	25%

4. Cree que la tipografía transmite...



Formalidad	3	37.5%
Diversión	2	25%
Elegancia	2	25%
Fiesta	0	0%
Diálogo	2	25%

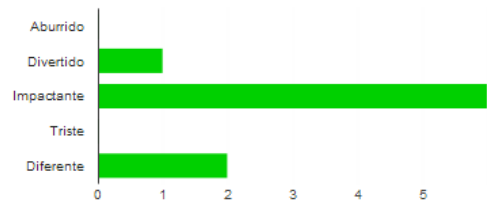
5. La diagramación de los elementos es...



Ordenada	4	50%
Sobria y rígida	0	0%
Dinámica	3	37.5%
Desordenada	1	12.5%

Imagotipo 1 - Color

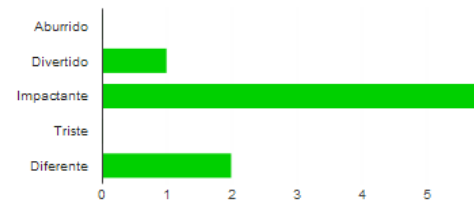
Considera que el color es...



Aburrido	0	0%
Divertido	1	12.5%
Impactante	6	75%
Triste	0	0%
Diferente	2	25%

Imagotipo 1 - Color

Considera que el color es...



Aburrido	0	0%
Divertido	1	12.5%
Impactante	6	75%
Triste	0	0%
Diferente	2	25%

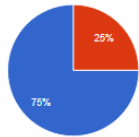
Imagotipo 2 - Color

Considera que el color es...



Aburrido	0	0%
Divertido	4	50%
Impactante	4	50%
Triste	0	0%
Diferente	4	50%

¿Qué imagotipo considera más adecuado para el proyecto?



Imagotipo 1	6	75%
Imagotipo 2	2	25%

¿Considera que el imagotipo que usted eligió como más adecuado, logra romper con los estereotipos que tienen a la Política como una carrera rígida y aburrida?



Sí	8	100%
No	0	0%

Si su respuesta fue "No", ¿En qué aspecto considera que la propuesta no resuelve el problema?

Considera que la política...



Debe ser representada de una forma rígida y racional	1	12.5%
Puede ser representada de una forma dinámica	7	87.5%

Sugerencias o comentarios

Evaluar la aplicación del color en el imagotipo 2, en la opción del recuadro creo q no funciona colocar blanco sobre amarillo, evaluar el color de fondo del recuadro, para que el color del imagotipo contraste bien (podría ser gris 70 o 60 o bien cyan?, me parece que el color magenta es muy fuerte, evaluar si funciona reemplazar el magenta con el color cyan para el color de los globos ubicados en las letras c y p en esta opción.

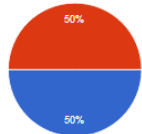
Le aconsejo trabajar un poco más en el arreglo tipográfico. Puede que una mezcla entre tipografía serif y sans serif le proporcione más dinamismo. Por ejemplo: <http://logopond.com/gallery/detail/228865> O bien tratar de integrar más las dos líneas (Ciencia Política). No creo que sea necesario que el texto esté colocado en un bloque. Por ejemplo: <http://logopond.com/gallery/detail/227489>

Definitivamente aunque me parece mejor el 1, lo asocio con criminalística, y la Polita es mucho más que esto... ya que incluye comercio y relaciones internacionales, gobernanza, leyes, etc.... entonces no del todo me parece funcional. Creo que forman la letra C y P... pero los elementos centrales parecen amígdalas o como frutos de un árbol, lo cual ya no se ven las letras.

Sería interesante en algún momento poder probar con otras formas dentro de la huella, ya que la política al igual que las huellas nunca son iguales unas con otras y sería una buena opción para representar hasta el uso de diferentes colores en cada huella puede ayudar.

Personajes

1. ¿Qué rango de edad considera que tienen los personajes?



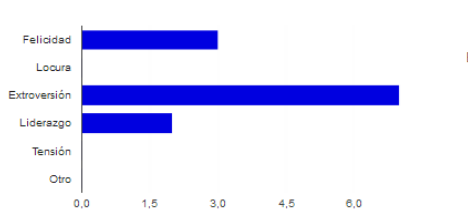
15-20	4	50%
21-25	4	50%
26-30	0	0%

2. Considera que los personajes...



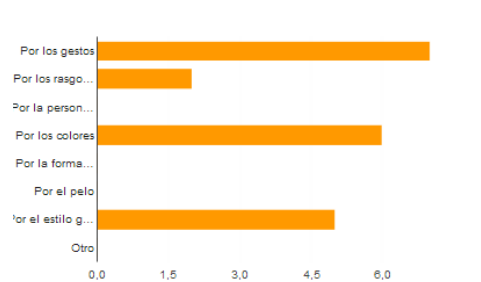
a. Tienen una construcción adecuada	8	100%
b. Están desproporcionados	0	0%

3. ¿Qué rasgos de personalidad transmiten los personajes?



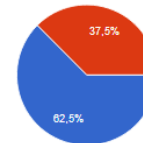
Felicidad	3	37.5%
Locura	0	0%
Extroversión	7	87.5%
Liderazgo	2	25%
Tensión	0	0%
Otro	0	0%

4. ¿Cómo se ve aplicado el concepto en los personajes?



Por los gestos	7	87.5%
Por los rasgos físicos	2	25%
Por la personalidad	0	0%
Por los colores	6	75%
Por la forma del cráneo	0	0%
Por el pelo	0	0%
Por el estilo gráfico	5	62.5%
Otro	0	0%

5. ¿Considera que los personajes se vinculan con las Ciencias Políticas?



Sí	5	62.5%
No	3	37.5%

6. ¿Qué expresan los colores de los personajes?



Extroversión	8	100%
Tranquilidad	0	0%
Fuerza	0	0%
Locura	0	0%
Inteligencia	0	0%

¿Considera que el uso de personajes como elementos de identidad desmienten los estereotipos que tienen a la Política como una carrera rígida y aburrida?



Sí	8	100%
No	0	0%

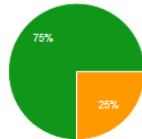
Si su respuesta fue "No", ¿En qué aspectos considera que la propuesta no resuelve el problema?

Anexo 10

Resultados validación expertos en el tema

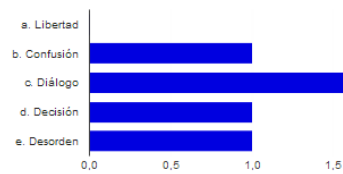
Imagen 1

¿Con qué disciplina asocia esta imagen?



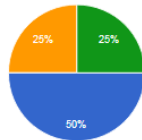
a. Arquitectura	0	0%
b. Ingeniería	0	0%
c. Política	1	25%
d. Criminalística	3	75%
Otro	0	0%

Considera que la imagen representa...



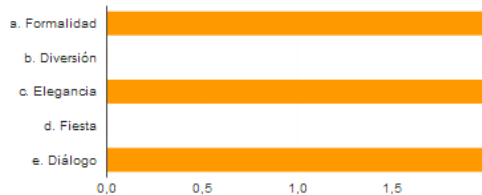
a. Libertad	0	0%
b. Confusión	1	25%
c. Diálogo	2	50%
d. Decisión	1	25%
e. Desorden	1	25%

¿Qué observa en la imagen?



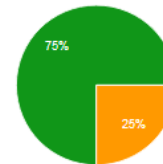
a. Un cerebro	2	50%
b. Letras	0	0%
c. Un laberinto	1	25%
d. Una huella	1	25%

Cree que el tipo de letra transmite...



a. Formalidad	2	50%
b. Diversión	0	0%
c. Elegancia	2	50%
d. Fiesta	0	0%
e. Diálogo	2	50%

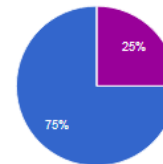
¿Qué opina de la posición de los elementos?



a. Se ven ordenados	0	0%
b. Se ven rígidos	0	0%
c. Se ven desordenados	1	25%
d. Se ven dinámicos	3	75%

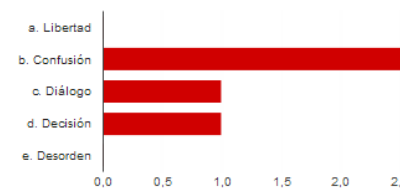
Imagen 2

¿Con qué disciplina asocia esta imagen?



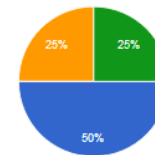
a. Arquitectura	3	75%
b. Ingeniería	0	0%
c. Política	0	0%
d. Criminalística	0	0%
Otro	1	25%

Considera que la imagen representa...



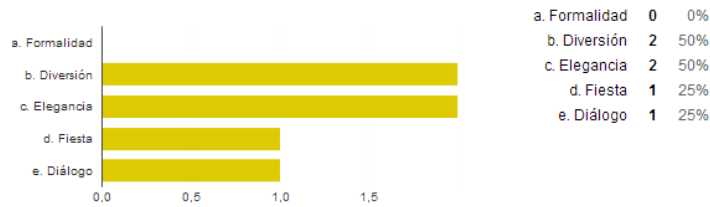
a. Libertad	0	0%
b. Confusión	3	75%
c. Diálogo	1	25%
d. Decisión	1	25%
e. Desorden	0	0%

¿Qué observa en la imagen?

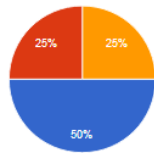


a. Un cerebro	2	50%
b. Letras	0	0%
c. Un laberinto	1	25%
d. Globos de texto	1	25%

Cree que el tipo de letra transmite...



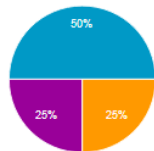
¿Qué opina de la posición de los elementos?



a. Se ven ordenados	2	50%
b. Se ven rígidos	1	25%
c. Se ven desordenados	1	25%
d. Se ven dinámicos	0	0%

Imagen 1 - Color

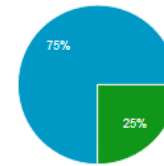
Considera que el color es...



a. Aburrido	0	0%
b. Divertido	0	0%
c. Formal	1	25%
d. Impactante	0	0%
e. Triste	1	25%
f. Diferente	2	50%

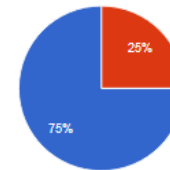
Imagen 2 - Color

Considera que el color es...



a. Aburrido	0	0%
b. Divertido	0	0%
c. Formal	0	0%
d. Impactante	1	25%
e. Triste	0	0%
f. Diferente	3	75%

¿Qué imagen considera más adecuada para la carrera?



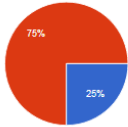
a. Imagen 1	3	75%
b. Imagen 2	1	25%

¿Considera que la opción que usted eligió como más adecuada, logra romper con los estereotipos que tienen a la Política como una carrera rígida y estática?



Sí	1	25%
No	3	75%

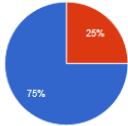
Considera que la política...



- a. Debe ser representada de una forma rígida y racional 1 25%
- b. Puede ser representada de una forma dinámica 3 75%

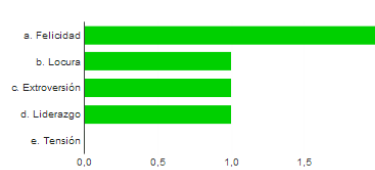
Personajes

¿Qué rango de edad considera que tienen los personajes?



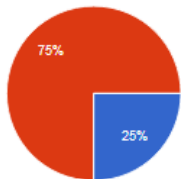
- a. 15-20 3 75%
- b. 20-25 1 25%
- c. 26-30 0 0%

¿Qué rasgos de personalidad transmiten los personajes?



- a. Felicidad 2 50%
- b. Locura 1 25%
- c. Extroversión 1 25%
- d. Liderazgo 1 25%
- e. Tensión 0 0%

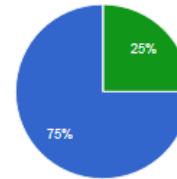
¿Considera que los personajes se vinculan con las Ciencias Políticas?



- a. Sí 1 25%
- b. No 3 75%

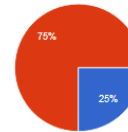
Personajes - Colores

¿Qué expresan los colores de los personajes?



- a. Extroversión 3 75%
- b. Tranquilidad 0 0%
- c. Fuerza 0 0%
- d. Locura 1 25%
- e. Inteligencia 0 0%

¿Considera adecuado el uso de personajes como elementos de identidad para la carrera en Ciencia Política?

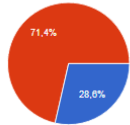


- a. Sí 1 25%
- b. No 3 75%

Anexo II

Resultados validación grupo objetivo

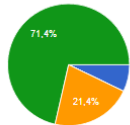
Consideras que la política...



a. Debe ser representada de una forma rígida y racional	4	28.6%
b. Puede ser representada de una forma dinámica	10	71.4%

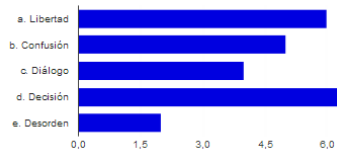
Imagen 1

¿Con qué disciplina asocias la imagen?



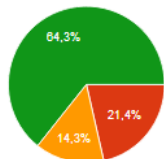
a. Arquitectura	1	7.1%
b. Ingeniería	0	0%
c. Política	3	21.4%
d. Criminalística	10	71.4%
Otro	0	0%

Consideras que la imagen representa...



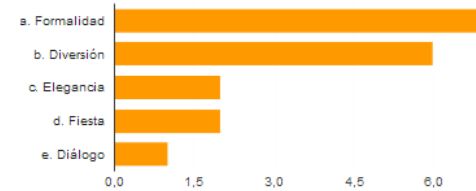
a. Libertad	6	42.9%
b. Confusión	5	35.7%
c. Diálogo	4	28.6%
d. Decisión	7	50%
e. Desorden	2	14.3%

¿Qué observas en la imagen?



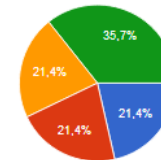
a. Un cerebro	0	0%
b. Letras	3	21.4%
c. Un laberinto	2	14.3%
d. Una huella	9	64.3%

Crees que el tipo de letra transmite...



a. Formalidad	7	50%
b. Diversión	6	42.9%
c. Elegancia	2	14.3%
d. Fiesta	2	14.3%
e. Diálogo	1	7.1%

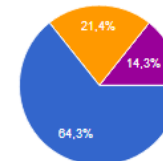
¿Qué opinas de la posición de los elementos?



a. Se ven ordenados	3	21.4%
b. Se ven rígidos	3	21.4%
c. Se ven desordenados	3	21.4%
d. Se ven dinámicos	5	35.7%

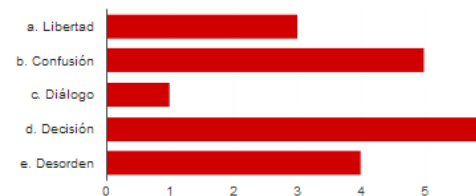
Imagen 2

¿Con qué disciplina asocias el la imagen?



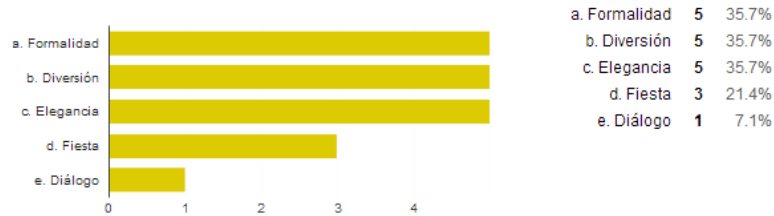
a. Arquitectura	9	64.3%
b. Ingeniería	0	0%
c. Política	3	21.4%
d. Criminalística	0	0%
Otro	2	14.3%

Consideras que la imagen representa...

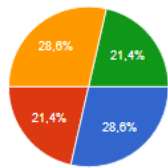


a. Libertad	3	21.4%
b. Confusión	5	35.7%
c. Diálogo	1	7.1%
d. Decisión	6	42.9%
e. Desorden	4	28.6%

Crees que el tipo de letra transmite...



¿Qué opinas de la posición de los elementos?



a. Se ven ordenados	4	28.6%
b. Se ven rígidos	3	21.4%
c. Se ven desordenados	4	28.6%
d. Se ven dinámicos	3	21.4%

Imagen 1 color

Consideras que el color es...

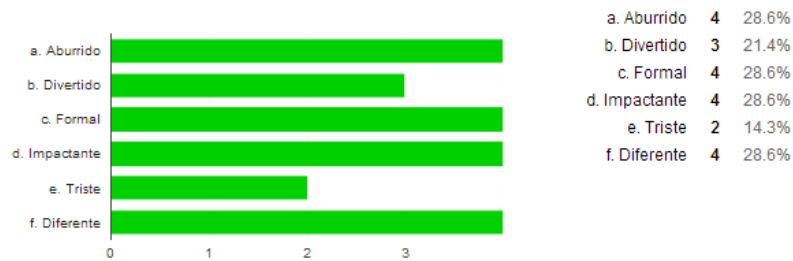
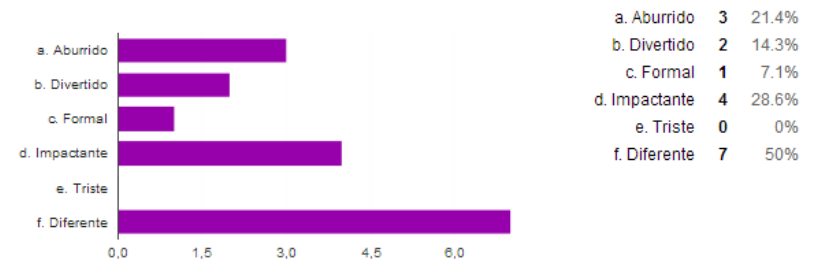
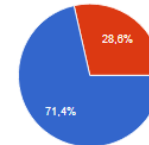


Imagen 2 Color

Consideras que el color es...

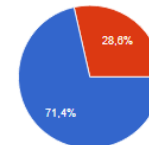


¿Qué imagen consideras más adecuada para tu carrera?



a. Imagen 1	10	71.4%
b. Imagen 2	4	28.6%

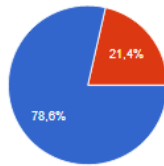
¿Consideras que la imagen que seleccionaste es la más adecuada para identificar la carrera?



Sí	10	71.4%
No	4	28.6%

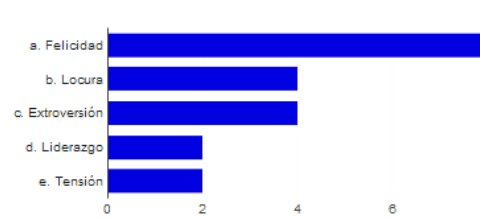
Personajes

¿Qué rango de edad consideras que tienen los personajes?



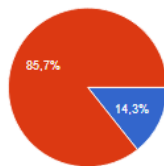
a. 15-20	11	78.6%
b. 20-25	3	21.4%
c. 26-30	0	0%

¿Qué rasgos de personalidad transmiten los personajes?



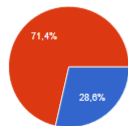
a. Felicidad	8	57.1%
b. Locura	4	28.6%
c. Extroversión	4	28.6%
d. Liderazgo	2	14.3%
e. Tensión	2	14.3%

¿Consideras que los personajes se vinculan con las Ciencias Políticas?



a. Sí	2	14.3%
b. No	12	85.7%

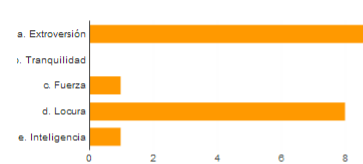
Consideras que el uso de personajes para la carrera te hará sentir más identificado con ella?



a. Sí, me gustará más ser parte de ella	4	28.6%
b. No, ya me sentía identificado	10	71.4%

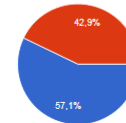
Botones - Colores

¿Qué expresan los colores de los personajes?



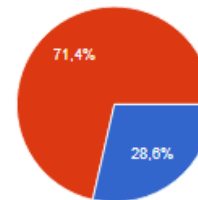
a. Extroversión	9	64.3%
b. Tranquilidad	0	0%
c. Fuerza	1	7.1%
d. Locura	8	57.1%
e. Inteligencia	1	7.1%

¿Consideras adecuado el uso de personajes como elementos de identidad para la carrera en Ciencia Política?



a. Sí	8	57.1%
b. No	6	42.9%

¿Crees que los personajes reflejan tus intereses?



Sí	4	28.6%
No	10	71.4%

Anexo 12

Manual de normas gráficas - Universidad Rafael Landívar

Universidad Rafael Landívar

Cada unidad operativa es la responsable de asegurarse que sus respectivas publicaciones respetan y cumplen con la presente política. Para ello, esta última abarca el estándar para logotipos y figuras, así como para diversos documentos típicamente utilizados en la Universidad.

Aunque cada unidad operativa de la Universidad podrá subcontratar el desarrollo de sus respectivos artes o bien documentos de comunicación (tarjetas, posters, etc.), todo arte deberá tener el Visto Bueno de la Coordinación de Comunicación Interna o Externa, según proceda. En otras palabras, antes de cerrar un contrato con cierto proveedor, el arte implicado deberá llevar el aval de Comunicaciones.


La autorización deberá ser dada por el Coordinador de Comunicación Interna o Externa o en su ausencia podrán autorizar los diseñadores de la Universidad.

Escudo

La Universidad posee un escudo ovalado en el que aparecen el nombre de la institución, la ciudad donde fue fundada y el año de fundación. En el interior se encuentran tres campos:

- El superior contiene una lámpara, símbolo de la sabiduría y de la academia y una cruz, símbolo de la fe cristiana.
- En el segundo, aparecen un árbol típico de la región de Castilla y un león a la izquierda. A la derecha un torreón, como símbolos de la tradición hispánica. Al centro aparecen dos volcanes, el mar y un quetzal, representantes del nuevo mundo. Todo el campo simboliza el sincretismo cultural guatemalteco.
- En el de abajo, aparecen dos lobos con un caldero que son parte del escudo de Loyola y simbolizan la tradición académica de siglos de la Compañía de Jesús.

En diplomas e invitaciones, para otros materiales debe de estar previamente aprobado por el Coordinador de Comunicación Interna.



Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Proporciones

El escudo DEBE mantener la proporción indicada en la gráfica (3.25 unidades por 4 unidades). Estas unidades pueden ser centímetros, pulgadas, metros, lo importante es que la proporción se mantenga.

Correcto	Incorrecto
	
	<p>El escudo NO puede redondearse, estirarse o inclinarse.</p>

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Otros usos del escudo

El escudo a color sólo puede utilizarse previa autorización de la Coordinación de Comunicación Interna. Su difusión usualmente será para medios magnéticos.

Utilización del escudo como sello de agua:

El escudo puede utilizarse como sello de agua para ser utilizado en fondos. Este sello es cuando se usa el escudo en un tono más bajo y en relieve. Puede ser utilizado parcial o completo, pero siguiendo las instrucciones gráficas que se muestran en el ejemplo.



También es correcto aplicar estampado en seco



Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Uso del logotipo


El logotipo de la Universidad Rafael Landívar consta de: un escudo y un texto. Cuando se va a utilizar el logotipo, NO puede separarse una parte de la otra. Siempre deben ir las dos partes juntas y utilizadas correctamente.

Texto: el texto del logotipo DEBE utilizar el tipo de letra GARAMOND NARROW. El logotipo puede utilizarse para lo siguiente:

- Afiches
- Carteles
- Volantes
- Stands
- Serigrafía
- Banderolas
- Anuncios de prensa
- Manifiestos
- Material promocional
- Audiovisuales
- Litografía
- Cualquier otro material que requiera la identificación de la Universidad a través de su logotipo.

En todo el material anteriormente mencionado NO se puede utilizar el escudo solo, TIENE que utilizarse el logotipo completo.

Logotipo



Lineas de encuadre: El logotipo también tiene 2 líneas horizontales que encuadran el texto y que TAMPOCO pueden eliminarse. Estas líneas deben estar alineadas al escudo en la parte superior y en la parte inferior del mismo. Deben terminar exactamente en las dos "r's" que están alineadas de "Universidad" y "Landívar".

La frase "Tradición Jesuita en Guatemala" tiene que acomodarse EXACTAMENTE bajo la línea de encuadre final. NO puede ser más larga o más corta. Y SIEMPRE debe de acompañar al logotipo.

• Es incorrecto usar otros logotipos que representen a la Universidad o a las diferentes unidades de la misma.

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Uso del logotipo

El logotipo NO puede utilizarse:

- Sin las líneas de encuadre
- Sin la frase "Tradición Jesuita en Guatemala".
- Cuando el escudo es más grande que el texto.
- Cuando el escudo está redondeado y las letras achataadas.
- Con el texto separado por palabras.
- Incluyendo unidades o facultades propias dentro del contenido del logotipo.
- Alargando el escudo y las letras del texto.
- Separando en forma horizontal el escudo del texto y creando una nueva imagen equivocada del logotipo.

El logotipo completo puede ir en los siguientes colores (siempre y cuando sea utilizado en color en todo el logotipo):

- Con el azul de la Universidad
- Color negro
- Color dorado
- Color plateado
- Color gris
- Utilizando un fondo de color (entonces el logotipo saldría en blanco – Ver ejemplo)

Es INCORRECTO utilizar el logotipo aplicando los colores de la siguiente manera:

- Combinando colores
- Utilizar un azul que no es el pantone correcto
- Otro color que no sea el indicado en la tabla anterior
- Con la mitad en invertido y la otra mitad en normal, aplicando un fondo de cualquier color

NOTA: Si se va a utilizar algún otro color que no sea de los mencionados anteriormente, el color DEBE ir en el fondo, NO en el logotipo.

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Uso correcto

Uso incorrecto

Colores que puede tener el logotipo:

Pantone 281	Plateado
Dorado	Gris
Negro	Fondo de Color

Colores incorrectos:

Colores permitidos combinándolos	Azul que no es el pantone 281
Distintos colores	Mitad invertido, mitad normal.

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Color del logotipo

Especificaciones para el color institucional

Azul: El color azul de la Universidad que debe utilizarse es:

En spot (Color plano)

- pantone 281

• En proceso	100% cyan	72% magenta	0% amarillo	38% negro
--------------	-----------	-------------	-------------	-----------

• En RGB 0 rojo 38 verde 79 azul

Amarillo: El color amarillo de la Universidad que debe utilizarse es:

En spot

- pantone 116

• En proceso	0% cyan	15% magenta	94% amarillo	0% negro
--------------	---------	-------------	--------------	----------

• En RGB 225 rojo 194 verde 16 azul

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Especificaciones para los sobres y papel membretado de cada unidad o dirección

Cada Dirección, Facultad o Unidad puede elaborar su propio papel membretado y sus sobres siempre y cuando cumplan con las indicaciones específicas que se muestran en el ejemplo. El formato que se presenta es el que debe implementarse ya que guarda la imagen global de la Universidad y no permite errores ni cambios para que cada dependencia cree su propia imagen.

Formato: sobre carta
Color: papel blanco, Tinta pantone CVU 281.
Tipografía: Garamond Narrow

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Especificaciones para las tarjetas de presentación

Las tarjetas de presentación deben elaborarse bajo las especificaciones estrictas que se describen en el ejemplo y el texto y logotipo deben ser del color azul (pantone 281).

Formato: 3.5 x 2" horizontal.
Soporte: papel de grosor mínimo 120 g.
Color: papel blanco. Tinta pantone CVU 281.
Tipografía: Garamond Narrow
Tamaño de la letra: medida en puntos en el siguiente ejemplo:

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Hoja membretada

Formato: carta (8.5 x 11 pulgadas)
Color: papel blanco. Tinta pantone CVU 281 o negro.
Tipografía: logotipo Garamond Narrow
Información: arial (plain)

Manual de uso del escudo y logotipo URL

Universidad Rafael Landívar

Lineamientos para elaboración de Mantas

La CCI tiene a su cargo la administración de las estructuras metálicas utilizadas para la colocación de mantas. Para un mejor aprovechamiento, la ubicación de éstas está regulada en las políticas de mantas, las cuales avalan el contenido, diseño y colocación dentro de la URL.

El diseño de la manta puede ser elaborado por la persona interesada, quien cuando se trate de un evento institucional debe colocar el logotipo de la Universidad en un espacio preferencial o en la parte inferior de la misma, en color negro, sobre un fondo 100% amarillo, o en color blanco, sobre un fondo azul (pantone 281). Una vez elaborado el diseño, deberá solicitar el visto bueno de la CCI. Si requiere de los servicios de las diseñadoras, la solicitud se hace directamente a la CCI con por lo menos una semana de anticipación.

En ningún caso las mantas incluirán logotipos o frases referentes a: cigarrillos; bebidas alcohólicas; marcas que sean competencia directa de las que gozan de exclusividad en la URL (consultar en CCI); cualquier alusivo sexual u otro mensaje contra la integridad de los valores landívarianos.

Toda manta que se desee colocar dentro de la URL debe tener las siguientes medidas y refuerzo en la parte posterior:

- Para colocar sobre estructuras:**
 - 2.825 metros de largo X 1 metro de alto, con 4 ojales
 - 6 metros de largo X 1 metro de alto, con 8 ojales
- Para colocar en la Vía Universitaria:**
 - 30 mantas de 2 metros de alto X 1 metro de ancho (Colocar dobles en la parte superior y ojales en la inferior).
- Para colocar en la entrada principal de la Universidad:**
 - 5 metros de largo x 1.5 metros de alto con 8 ojales (Esta opción requiere de una autorización especial de CCI con dos semanas de anticipación por lo menos).

Cualquier otra medida solicitada, deberá tener autorización previa de la CCI, para emitir dicha autorización se requiere de tres semanas. Si se autoriza colocar mantas dentro de los edificios, se utilizará hilo de pescar de grueso calibre, el cual debe ser proporcionado por el solicitante.

La ubicación de las mantas dentro de la URL es establecido por la CCI con base a criterios de ornato, afluencia de personas, ubicación del evento que anuncia y conversación con el interesado.

Una vez colocadas las mantas, el personal de CCI y el de la Dirección Administrativa no se hace responsable por el deterioro de las mismas.

Dado el caso que se colocara una manta no autorizada, la CCI y la Dirección Administrativa tienen la potestad de retirarla de inmediato.

Para eventos especiales que requieran la colocación de múltiples mantas a la vez, la CCI elaborará un plan específico en coordinación con el departamento responsable del evento. Esto tendrá que trabajarse con un tiempo mínimo de 30 días.

Para cualquier consulta comuníquese con Pablo Barrios, al correo pabarrios@url.edu.gt

Manual de uso del escudo y logotipo URL